

子どもが生活文化を体得する過程 に関する実証的研究

(課題番号 12680099)

平成12年度—15年度科学研究費補助金

基盤研究 (C) (2)

研究成果報告書

平成16年3月

研究代表者 大 瀧 ミ ド リ

(上越教育大学学校教育学部)

は し が き

本研究は、平成 12 年度から 15 年度の 4 年間にわたって科学研究費補助金を得て遂行されたものである。

子どもにとって遊びは生活そのものであり、遊ぶことにより様々なことを学ぶと指摘されながらも、子どもが遊びを介して生活文化を体得する過程に関する十分な知見が得られていない。そこで、生活を象徴するままごと遊びをスクリプト獲得の視点から分析し、子どもが生活文化を体得する過程を明らかにすることを研究目的とする。具体的には、1 歳児とその母親を研究協力者に母子のままごと遊びを 3 年間にわたり継続的に観察し、子どもの身近にいる人々が子どものスクリプトの獲得にどのように関わるかを明らかにすることによって、子どもが生活文化をどのように獲得していくのか、その獲得過程を明らかにしたいと考えた。また、保育園児が異年齢の子どもたちと展開するままごと遊びにおけるスクリプトの共有化を図っていく過程を明らかにすることにより、子どもが他児と生活文化を共有する過程を明らかにすることを考えた。

研究協力者の約 3 分の 1 程の母子は別の研究でも研究協力を得ていた人々である。他の約 3 分の 2 の母子は、上越市主催で月に 1 回開催されるベビー健康プラザの参加者に研究の趣旨を話して了解を得た人々である。声をかけたほとんどの方から研究に対する協力を快く得ることができた。しかし、3 年間という長期にわたる研究であるため研究期間内に親の他所への転勤・引越しなどにより研究を継続できなかったケースも多くある。約 100 組の研究協力者のうち 3 年間分のデータが確保できたものは 44 組である。かつて、東京でも 3 年間にわたる継続研究を行ったことがあるが、その時の研究協力者の残存率は 20% 以下と低いものであった。今回の残存率の高さは、人口移動の少ない地方都市で行う継続研究のありがたさを実感させてくれた。また、今回は研究協力者児の誕生日前後にデータの収集を行う研究計画であったため、研究協力者の母親から「子どもの成長の節目になるので楽しみにしている」との発言をもらうことができた。また、継続研究中に研究協力者の家庭に下の子どもが生まれ、ぜひ下の子どもも研究協力者にしてほしいとの申し出を数例受けた。本研究の 44 組のケースの中には、きょうだいのケースが数組含まれている。これは、研究協力者に各自の子どものままごと遊びの様子をプレゼント用に特別編集してあげたことが、母親の研究協力への関心や動機付け保持に有効であったと考えている。しかしながら、本研究の協力者はかなり偏った特徴を有していることも考慮しておく必要がある。それは、本研究の研究協力者は、参加が任意である市主催の子育ての集いに参加した人々であるということである。この集いでは、毎回育児相談会が開催されている。しかし、そ

の相談内容は、それほど緊急・重篤な相談ではなく、日常的な子育てに関する疑問程度のものが多いのが実情である。このことから本研究の協力者である母親たちは、精神的にも比較的安定している人々であるとともに、子育てにも比較的余裕のある人々であるという特徴を有している。その意味では、本研究の結果は子育てに興味関心のある母親とその子どもたちのデータであるという特徴を有している。

本研究を遂行するに当たって多くの方々のご支援とご協力をいただきましたことに対し衷心より感謝を申し上げます。

まず、3年間にわたり研究にご協力いただいた子どもたちとその母親たちに感謝を申し上げます。次いで、保育園の子どものもまごと遊びの観察の場を提供いただいた中央保育園の渡辺園長及び保育士の方々、研究にご協力いただいた園児の皆さんに感謝を申し上げます。

また、ビデオ撮影及びデータの分析など本報告書の作成に直接的なご協力をいただいた上越教育大学の学部生である滝田賀世子さん、武田美樹さん、吉田奈津美さん、兵庫教育大学大学院連合学校教育学研究科の研究生の田村綾子さん、研究全体を支援いただいた兵庫教育大学大学院連合学校教育学研究科博士課程の学生であった吉澤千夏さん（現足利短期大学講師）に感謝を申し上げます。特に、母子のままごと遊びに関しては、滝田賀世子さん、武田美樹さん、吉田奈津美さんは、データを卒業研究に使用するため膨大な時間をデータ分析のために費やしてくださいました。データ分析の一致率を上げるための数ヶ月に及ぶ訓練に耐えて、気の遠くなるような膨大な量の全分析結果のトリプルチェックを完遂された彼女たちには心底敬意を表します。本報告のデータの多くは彼女たちの労作に依拠していることを記して謝意を表します。保育園児のままごと遊びに関するデータの収集・分析には、研究生の田村綾子さんに重点的に関わっていただき、その成果は上越教育大学紀要に2報の論文として掲載されている。それらのデータを本報告書でも使用させていただいたことを記して謝意を表します。

平成16年3月

研究組織

研究代表者：大瀧ミドリ（上越教育大学 学校教育学部）

交付決定額（配分額）

平成 12 年度	1,600（千円）
平成 13 年度	500（千円）
平成 14 年度	500（千円）
平成 15 年度	1,100（千円）
総 計	3,700（千円）

目 次

はしがき	i
I 生活文化の体得過程の分析に，なぜスクリプト概念を導入するのか？	1
II 母子のままごと遊び	9
1 研究目的	
2 研究方法	
3 結果と考察	
III 保育園児のままごと遊び	87
1 研究目的	
2 研究方法	
3 結果と考察	
IV まとめ	103
おわりに	106
文 献	107

I 生活文化の体得過程の分析に、 なぜスクリプト概念を導入するのか？

1. 生活・文化そしてスクリプト

「生活」という用語はあまりにも日常用語でありすぎ、「生活」とは何かと問われると言葉に窮するという人が多いのではないだろうか。国語辞典類には「この世の中に生きて活動すること」「生きて活動していること」「世の中で暮らすこと」などと説明がなされているが、腑に落ちる説明にめぐりあえない。生活を研究対象にしている家政学事典（1990）には2つの概念が記載されている。1つは、「生活とは、生活主体者が(生活時間、生活空間の制約をうけつつ)生理的文化的な基本的生活要求を充足する過程である」とする捉え方である。この考え方では、基本的生活要求を充足する過程とその充足範囲を限定する捉え方をしている。他の1つは「生活主体者が人間らしく生きるための充足過程」とする捉え方である。この考え方では「人間らしく」という用語を挿入することで「向上欲求」を重視するとともに充足範囲を拡大して捉えている。また、心理学関連の事典である教育心理学新辞典(1969)及び新教育心理学事典(1977)には「生活」を冠した用語は多く見られる。しかし、「生活」そのものは独立した用語として扱われていない。藤崎(2002)も、事典等の「生活」に関する概念規定を概観し、生活を概念規定することの難しさを指摘している。無藤(1995)は、生活の要件は2点あり、それらは「繰り返されて定型となること」と、「当たり前のことである」ということであるとし、子どもにとって生活とは、日常生活そのものであるとしている。また、無藤(1992)は、「日常生活」における「日常」の要件は、「繰り返し」「ルーティン(定型的活動)」であり、生活の時間的側面に注目して子どもが朝起きてから夜寝るまでの時間を一日の生活として子どもの日常生活を捉えている。

本研究においても、この無藤の「日常生活」に関する概念を「生活」の概念と捉えることとする。

次に文化が、どのように概念規定されているかについて検討する。

日常的に使用される「文化」の用語には大きく分けて2つの意味がある。1つは「文化的な生活」「文化人」などと言われるように「豊かなもの」「知的水準が高いこと」などの意味における使い方である。他の1つは、「日本文化」「農村文化」などのように生活様式を総称する使い方である(改定文化人類学事典 1987)。では、文化とはどのように概念規定されるのであろうか。文化人類学事典(1987)では「文化」は、生活様式を総称することが多いものの、文化の捉え方には大きく4つの考え方があるとされている。1つは、包括的な捉え方で、文化は「特定の社会の人々によって習得され、共有され、伝達される行動様式ないし

は生活様式の体系」であるという考え方である。つまり、「知識・信仰・芸術・道徳・法律・慣習その他、社会の成員としての人間によって獲得されたあらゆる能力や習慣の複合総体である」とする考え方である。2つ目は、文化を「自然環境に対する適応体系」とする考え方である。人間も他の動物と同様に生存のために周囲の環境との適応関係を保つ必要があり、人間は文化を媒介としてこの適応を遂げるという考え方である。この考え方においては、技術・経済・生産に結びついた社会組織の諸要素が文化の中心的課題となる。3つ目は、文化を「観念体系」とする考え方である。つまり、文化とは、人間が生活する様式の基礎となり、それに表現されるような共有される観念の体系や、概念・規則・意味の体系からなっている。別の言い方をすれば、各人の頭の中にある行動の見取図または態度や意思決定の準拠枠が文化ということになる。4つ目は、文化を「象徴体系」と捉える考え方である。象徴とは「物体・行為・出来事・性質・関係について、意味内容を表す媒介手段となるもの」であり、その象徴の意味を探ることを重視している。この立場では、文化は観念であるが、個々の人間の外に存在するものと捉えている。このように「文化」はいまだ統一された概念規定がなされていない。上記の3と4の文化の捉え方は、文化が人間に内在化するか、外在化するかで捉え方が大きく異なっている。しかし、いずれも人が経験を把握する方法として「意味体系」を重視しているという点では共通した捉え方になっている。ところで、子どもは文化的にニュートラルな社会に生まれてくるわけではなく、特定の文化のもとに生まれてくる。繰り返しとルーティン化された日常生活における経験を通して子どもはその社会で適切とされる行動の図式(文化)を体得してゆくと考えられる。この文化を学習し体得する過程が、文化化といわれる過程である(新社会学辞典 1993)。箕浦(1990)は、文化化は3つの側面を有しているとして、行為的側面、認知的側面、情動的側面の3つの側面を子どもが異文化体験を個人の中に定着させる過程の分析を通して明らかにしている。箕浦の結果から文化は、表象として捉えることも可能であるといえよう。しかしながら、表象と象徴の関係は子どもの遊びを考える場合、どちらも「ふりあそび」が成立する要件となるものである。そこで、本研究では文化を上記の文化の捉え方の3と4に共通する特性である「意味体系」と捉えることとする。

では、日常生活における「意味体系」を子どもはどのように取り込んでゆくのであろうか。日常生活は、繰り返しの活動の集積として存在しており、子どもは、繰り返される活動体験を通して活動が生起する時系列的見通しを学習し体得することを期待されている。このような活動の生起に関する時系列的理解・知識を表す概念がスクリプトである。スクリプトとは、事象(event)と状態(state)との間の因果関係による連鎖をもった知識構造をあらわす概念であり、人工知能の分野で最初に使用された概念である(Schank & Abelson 1977, Schank & Riesbeck 1981)。つまり、スクリプトとは一連の時系列的・因果関係的行為に関する知識であり、心的表象である。表象であるスクリプトは、複数のスロットを時系列的・因果的に関係づけた行為の表出によりその実態を確認することが可能となる。Schankらのスクリプト理論に基づいて Bower, Black & Turner(1979)は、大学生を対象として大学

生も同様の知識を用いていることを見出し、人間の認知にスクリプト理論を使用できることを示した。

辞書的には、スクリプトは「劇の台本」という意味を有している。Schank ら(1977, 1981) は、人間が日常繰り返す事象に関する知識は、あたかも劇の台本のような形式で記憶されていると考えている。たとえば、レストランのスクリプトは「客がレストランに入る」→「あいているテーブルを探す」→「テーブルを決める」→「テーブルに行く」→「席に着く」→「メニューを手にする」→「メニューを見る」→「料理を決める」→「ウエイトレスに合図する」→「ウエイトレスがテーブルに来る」→「注文する」→「ウエイトレスはコックのところに行く」→「コックに注文を伝える」→「コックが料理を作る」→「コックが料理をウエイトレスに渡す」→「ウエイトレスは料理を客のところに運ぶ」→「客は料理を食べる」→「ウエイトレスは請求書を書く」→「ウエイトレスは客のところにゆく」→「ウエイトレスは客に請求書を渡す」→「客はウエイトレスにチップを渡す」→「レジに行く」→「レジに支払う」→「店を出る」となる。

このレストラン・スクリプトを獲得しているということは、前述したレストランに入店してから店を出るまでの手順を知っていることを意味する。このレストラン・スクリプトは、レストランが存在する社会でのみ有効なスクリプトである。つまり、子どもが獲得するスクリプトは、子どもが住む社会で共有されている文化そのものということができる。それゆえ、子どもがスクリプトを獲得したということは、その社会における行為の準拠枠を他の人と共有していることを意味している。それゆえ、本研究では生活文化の体得を子どものスクリプトの獲得として捉えることとする。

2. 子どもの行動をガイドするスクリプトは、どのように獲得されるのだろうか

(1) スクリプトの獲得

外山・無藤は(1990b)、母子の食事場面を文化に熟達した指導的他者(母親)と未熟な者(子ども)とのやり取りの過程とみなし、食事に付随する文化的意味の習得過程と捉えている。実際の母子の食事場面を分析し、母親の発話内容は食べているときには、まず栄養摂取に関わる生理的機能に関する情報提供が重視される。その後「味(「おいしいね」など)」や「道具(お箸使ってみたら? など)」など文化的情報が提供されることを明らかにしている。また、食べていないときには、「はじめ(「ごちそうさま?」「もう、おしまい?」)」などの発話が多く見られることから、母親は子どもの生理的欲求の満足と、文化的・社会的手続きとしての食事の終了を知らせる働きかけにより子どものスクリプトの獲得を援助していることを指摘している。また、子どもと母親の発話における意味的随伴性に関し、文化的に習熟した指導的他者(母親)による情報の提供の後に、それを模倣という形で直接学習

する段階を経て、子どもは自立的に文化的意味の実践者として振舞うようになることを見出している。スクリプトの獲得には、子どもと日常生活を共に過ごすことの多い母親が大きな役割を果たしていることが示唆される。スクリプトの獲得は、生理的行為に関する活動はルーティン化されやすい(無藤 1992)ことが指摘されており、飲食に関するスクリプト獲得への動機付け機能が他の文化的なスクリプトの獲得よりも強く働くことが推察される。また、飲食に関するスクリプトの獲得は、単に生理的欲求を満たすことを目標とするだけではなく、社交などの社会的行為の意味も有しておりスクリプトには「楽しい」などの感情も伴うことになる。つまり、スクリプトを獲得することは、日常生活における活動の繰り返しによる活動のルーティン化により獲得されるものであると考えられる。さらに、スクリプトは、単なる時系列的な活動に対する知識の獲得ではなく、意味的・感情的な体験を付随したものであると考えられる。

(2) スクリプトの獲得と子どもの年齢との関係

Nelson & Gruende (1986) は、Schank ら(1977)のスクリプトの概念をベースに子どものスクリプト・モデルを提示している。そのモデルとは、以下の要件を有している。まず、子どものスクリプトは因果関係を持った不変の構造をもつものである。子どものスクリプトには、ゴールが明確に反映されている。たとえば、昼食のスクリプトであるならば「食べる」が達成される必要がある。スクリプトは特殊な構造ではなく、一般的構造を持つものであるため子どもの表出するスクリプトは一般的用語によって記述される。また、スクリプトは社会的な経験を通して獲得されるものであるため、同じ経験を共有する人々と共通性を持っている。つまり、子どものスクリプトは特殊なものではなく、大人のスクリプトと共通性を有している。最後にスクリプトは認知構造を反映するものであり、時間的順序性を有す必要があるとしている。このモデルを検証するために、3歳から8歳の子どもを対象にクッキー作りと誕生パーティ及び4歳から5歳1ヶ月の保育園児を対象に「保育園での昼食」「家庭での夕食」「マクドナルドでの軽食」についての手順の聞き取りを行っている。これらの結果から、3歳頃に子どもは食事状況に関する一般的な順序性のあるスクリプトを確立し、年齢的発達に伴いその内容が精緻かつ豊かになってゆくことを見出している。つまり、飲食に関するような具体的内容を表すスクリプトの基本構造は、非常に早期に獲得されることを明らかにしている。しかし、この結果を一般化するためには、子どもの経験の内容に関係なく、スクリプトの構造の不変性が検証される必要があるとして、Nelson らは、経験の多さ、社交性、子どもの役割の重要性、情緒性などにおいて異なる6つの場面、すなわち、①洋服を着る、②クッキーを作る、③食料品店に行く、④レストランに行く、⑤誕生パーティに行く、⑥防火訓練を受ける、の場面を設定し、これらの場面におけるスクリプトの聞き取りを行っている。対象児は、年少児20名(2歳11ヶ月から4歳5ヶ月)と年長児20名(4歳6ヶ月から5歳6ヶ月)である。その結果、年長児の方が年少児より多くの行為について話すとともに経験の多い場面では行為の報告が多いことを見

出している。ただし、行為系列の一貫性に関しては状況差や年齢差は見られず、いずれの場面においても一貫性が非常に高いことを明らかにしている。また、丸野(1987)は、日本の子どものスクリプトの獲得状況を捉えるため、3歳4ヶ月、5歳、7歳、9歳児に「どんなときに病院に行くか?」「病院ではどうするか?」について質問し、説明を求めている。その結果、病院スクリプトの下位スクリプトである「病院に行く」→「手続きをする」→「診察してもらう」→「病院を出る」の内、「病院に行く」と「診察し処置してもらう」という目的達成に関する基本的な関係構造は3歳4ヶ月時にすでに獲得されていることを見出している。また、加齢に伴い上記に述べた4つの下位スクリプトが獲得されるとともに状況描写が精緻化されることを見出している。また、吉水(1989)は、1組の2歳女児とその母親のままごと遊びを1年間に渡り継続観察を行い、スクリプト構造が2歳児の前期、中期、後期で異なる3相を示すことを見出している。つまり、2歳の前期は、スクリプトの基本構造獲得期であり、中期は前期に獲得された大枠のスクリプトに、子ども自身のイメージにより新しい、分化した事象を取り込むスクリプト構造の分化期であり、後期は事象を自在に操作可能なスクリプト構造の自由化期と命名し、この結果からスクリプトの構造は2歳代に大きな変化を生じる可能性を指摘している。

これらの研究結果から子どもは、3歳頃までに日常生活におけるスクリプトをほぼ獲得していることが明らかになる。

3. スクリプトの獲得の指標としてのままごと遊び

(1) ままごと遊び

ままごと遊びの命名に関しては『嬉遊笑覧(喜多村信節 1830 年)』に「ままこととは小児の言葉に飯をままといふ。此戯は飯作り種々食物を料理する学びなればなり。女子のみにあらず」と記載されている(相賀 1971)。半澤(1980)によると、喜多村のいう、「学びなれば」とあるのは、「まねぶ」で真似事のことであり、俗に言う「ごっこ遊び」である、としている。「無正事」は、「児戯まसानゴとは、小児の戯にて、雅正ならざる俗戯なり。今世に云ふ小児のまま事といへる是なり」と記載されており、ままごと遊びの「まま」は「飯」であり、炊事の真似事であり、それは無正事(正しくないこと)であり、「飯事」と表記される模倣遊事の一種であるという。また、大藤(1985)によれば、「まま」とは食物のことであり、「こと」とはハレの日の行事を意味するのであり、「ままごと」とはもとはハレの日の食事のまねごとを意味するという。ままごと遊びは、東北地方では「ふるまいっこ」長野県地方では「よばれっこ」と別称で呼ばれており、単なる炊事ごっこではなく、生活を縮図化した模倣遊事として行われている。ままごと遊びの道具が市販される以前は、自然物が利用されていた。このような自然物の利用はままごと遊びに特有なことではなく、日常の炊事でも自然物が器などに使用されていた。たとえば、一茶の句に「露の葉に いわし

を配る 田植哉」とあるように、自然物が日常の生活の中で使われており、それらが子どもの世界で模倣されることは当然なことといえる、と半澤は指摘している。

このようにままごと遊びは、子ども自身を含めた子どもを取り巻く人々の生活を、映し出した遊びとして遊ばれてきている。つまり、子どもの内に飲食に関する時系列的な表象として体得されているスクリプトが、遊びとして遊びの場に表出したものがままごと遊びであるといえる。

(2) 何がままごと遊びを可能とさせるのか？

ままごと遊びは、「ないものをあるかのように振舞う」ことで成立する遊びである。つまり、遊びに参加しているものが、「うそっこ」のことと承知しつつ楽しむ遊びである。このような了解の基に成立する遊びはふり遊びとも言われる。高橋(1992)によれば、ふり遊びとは、物Aが物Bであるかのように扱われ、子ども自身とは異なる人物の役割行為を子ども自身があたかもその人物であるかのように演じ、かつ子どもの生活する場である「今ここ」がまったく別の状況であるとみなされることによって成立する遊びである。ふり遊びには子どもの現実生活において習得された、あるいは「今まさに」習得されようとしている知識が持ち込まれる。物Aが物Bで「あるかのように」扱い、子ども自身とは別の人物に変身し、現実を想像上の状況と定義するこれらすべての作業は、思考による操作であり、この操作は「変換」と呼ばれている。ふり遊びの本質であるこの「変換」を可能にするものは、現実世界における事物、動物、人物、出来事に関する知識である。つまり、変換操作の媒介となるものは経験を通して蓄えられた物のイメージ(表象)である。目の前の物がイメージするものと近似していれば、それは代用物(シンボル体、象徴)として用いられやすくなる、という。つまり、ふりの行為者が、空のカップを差し出して「コヒー」というとき、その行為者はカップにコヒーが入っている状況を思い描いて(見立て・ふり)いる。また、そのカップを受け取った相手の方も「飲む」ふりをするためには、相手も「カップの中にコヒーが入っている」状況を思い描くことが必要になる(見立て・ふりの共有)。子どもが、母親と一緒にままごと遊びができるということは、母親が提案したイメージやアイデアを子ども自身も共有できることが必要になる。当然のことながら、子どもが提案したイメージやアイデアを母親も共有できることが必要になる。このように「空のカップ」を「コヒーで満たされたカップ」と見立てることを、別の言い方をすれば、「空のカップ」を「コヒーで満たされたカップ」として象徴化したということになる。つまり、「象徴化」とは、あるものを別のものに見立てることで、そのものが本来持っていた意味とは別の意味を持たせることを意味する。象徴化ができるためには、子どもは内的表象(イメージ)を形成していることが必要になり、その表象の表出としてAをBに見立て・ふりを行うことが可能となるのである。

子どもが他の人(母親や仲間)とふり遊びができるということは、単一の表象・象徴の共有化だけでなく、複数のスロット間の順序性や因果関係に関する知識としてのスクリプト

の共有化も必要になる。

(3) ままごと遊びとスクリプト

吉水(1989)は、2歳児とその母親の遊びを1年間にわたって継続観察を行った結果、母子の遊びの中でままごと遊びが占める割合が約76%と高く、特に全12回の観察中11回において料理—食べるスクリプトが表出したと報告している。このことから1歳から3歳児とその母親のままごと遊びには食べることをメインテーマとする遊びが表出されやすいものと推察される。また、吉水は、母親と子どもの関係について2歳前期は母親主導、中期は母子共同、後期は子ども主導であることを見出し、母親がスクリプトを枠付けする役割は3歳までに一応の終結を見ると指摘している。外山・無藤(1990a)は、スクリプトが獲得されるためには単に日常的に行われる活動の時系列的な手順に関する知識の獲得がされるだけではなく、それらの手順にこめられている文化的意味の獲得がスクリプトの獲得後に続いておこるとの仮説について検討している。彼らは、小学校1年から6年の女子を対象にシルバニア・ファミリー人形を使ったごっこ遊びを分析し、年齢が上がるにつれ遊びの題材は、日常的(家庭生活)なものから非日常的なものへ変化することを見出している。また、スクリプト化された活動の方が、スクリプト化されていない活動よりも遊びの題材となりやすく、特に、「家族人形とミニチュアの家財道具」を使う遊び場面の設営が、家庭生活にかかわる活動を多く引き出した可能性のあることを指摘している。また、外山らは、学童期のごっこ遊びにはスクリプト構造の複雑化は認められず、むしろ「食事」に関する意味知識が多様化することを見出している。

これらの知見は、子どもが日常生活を通して獲得しているスクリプトを捉える指標としてままごと遊びを分析することの有効性を示唆しているといえよう。特に、3歳を過ぎると子どもは日常生活の直接的な経験を反映した、つまり、スクリプトに固定化されたままごと遊びではなく、むしろ日常生活から逸脱したままごと遊びを展開することが示唆されていることを勘案するならば、3歳頃までの子どものままごと遊びは、子どもが獲得しているスクリプトを捉える指標として有効であることを示唆している。また、ままごと道具を使用することにより子どもの日常生活における飲食に関するスクリプトを遊びに反映されやすいとの知見からも3歳頃までのままごと遊びをスクリプト獲得の指標とすることの有効性が示唆される。さらに、3歳以下の子どもの言語表出能力がまだ十分ではないことを考慮するならば、この年齢の子どもの内的表象であるスクリプトを言語だけでなく、動作やモノの操作などの活動・行為による表出が可能であるままごと遊びを介してスクリプトを捉えることがより容易となることが考えられる。この点からも、ままごと遊びをスクリプト獲得の指標とすることの有効を高く評価できる。

4. 研究目的

子どもにとって遊びは生活そのものであり、遊ぶことにより様々なことを学ぶと指摘されながらも、子どもが遊びを介して生活文化を体得する過程に関する十分な知見が得られていない。また、仲間遊びが成立するために生活文化に関するスクリプトの共有が必要であるとする多くの研究においても即時的・横断的研究枠組みの中で行われており、子ども間の生活文化の共有過程を十分に説明するものではない。また、スクリプトを言語的に表出する手段が多く取られるため言語能力が十分でない子どものスクリプトの獲得に関しては十分な研究がなされていない。そこで、本研究では、1歳時から3歳時の母子を対象として生活を象徴するままごと遊びをスクリプト獲得の指標として分析することにより、子どもが生活文化を体得する過程を明らかにすることを目的とした研究計画を立てている。本研究の目的は、大きく2つある。1つは、子どもの生活を象徴する母子のままごと遊びをスクリプト獲得の視点から分析し、子どもが遊びを介して生活文化を体得する過程を明らかにすることである。他の1つは、保育園児のままごと遊びを分析対象として、幼児の既得知識であるスロットが遊びに与える影響及び意味知識が子どもの間でどのように共有されるかについて経時的変化を明らかにすることにより子ども間での生活文化の共有過程を明らかにすることである。

Ⅱ 母子のままごと遊び

1. 研究目的

1歳時から3歳時までの子どもと母親によるままごと遊びを継続に分析することにより子どもが生活文化を体得する過程を明らかにするため、以下の4点から分析を行う。

1. 各年齢時における母子のスキプトの形態的变化を明らかにする。
2. 1歳時から3歳時における母子のスキプトの形態的变化を明らかにする。
3. スキプトを構成するスロットの表出における母子の年齢的变化を明らかにする。
4. スキプトの獲得を初頭スロットと継続スロットの関連から明らかにする。

2. 研究方法

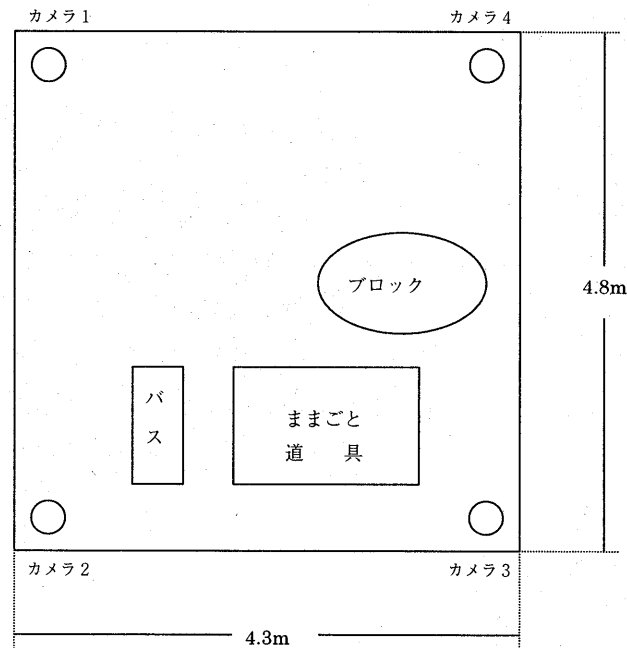
(1) 研究対象

研究対象は、新潟県上越市に在住する1歳0ヶ月児とその母親44組である。対象児の性別は、男児14名(31.8%)、女児30名(68.2%)である。対象児の出生順位は、第1子が29名(65.9%)、第2子が13名(29.5%)、第3子が2名(4.5%)である。対象児の家族形態は、27家族(61.4%)が核家族、17家族(38.6%)が拡大家族である。母の平均年齢は、29.0歳(SD 3.86)であり、最小値は21歳、最大値は38歳である。原則として、対象児の誕生日の前後2週間以内に、上越教育大学に設置した観察室で観察を行う。

(2) 観察室の状況

観察室の上部4隅にそれぞれビデオカメラを設置する(図Ⅱ-1)。映像をマルチビューアー(明栄MV-40D MULTI VIEWER)に取り込み、1秒単位のタイムレコードを挿入し、ビデオテープに収録する。使用した玩具は、ままごと道具1セット(河合製)、複数の人形の乗客を乗り降りさせることのできる大型バス1台(フィッシャー製)、B型ブロック1セット(若越製)の3種類である。ままごと道具セットの内容は、皿2種類(各5)、茶碗(5)、カップ(5)、湯のみ(5)、ふたつきのポット(1)、おたま(1)、スプーン(4)、フォーク(4)、これらを収納する棚(1)、包丁(1)、まな板(1)、電子レンジ(1)、ガスコンロ(1)、テーブル(1)となっている。皿や茶碗などの食器類は、棚に収納させた状態で置かれており、電子レンジ、ガスコンロ、まな板(上に包丁を載せておく)はテーブルの上に置かれている。これらは、母子のままごと遊びが自然に生起するように配慮する。母

子の入室後、「ご自由に遊んでいただいて結構です」と教示する。子どもが観察室内での遊びに十分満足したと思われるところで遊びを終了する。



図Ⅱ－１ 母子のままごと遊び観察室の状況

（３）映像の処理

ビデオテープに収録した映像を、デジタルビデオテープに収録後、コンピューター画像に取り込み、５秒単位の動画ファイルを作成する。５秒単位にファイルを作成したのは、母子の行為を文脈的に捉えるための単位時間として適切であることを過去のビデオ映像分析から経験的に判断したものである。なお、コンピューターへの画像の取り込みに関し松村京子氏からヒントを頂戴した。

（４）分析対象場面

母子のいずれかまたは両方がままごと道具に接触した時点及びままごとに関する発話や行為が表出された時点をままごと遊びの開始とみなす。また、ままごと遊びから完全に子どもの興味が離れた時点をままごと遊びの終了とする。この基準に基づきままごと遊びの開始点から終了までを分析対象場面とする。

（５）分析対象

ままごと遊びにおいて食べることや飲むことに関する遊びが表出されなかった母子及び

ままごと遊びの継続時間が極端に短い母子は、分析対象から除く。その結果、実際に分析対象とした母子の数は、1歳時では41組、2歳時では42組、3歳時では44組である。

(6) 分析カテゴリーの設定

分析カテゴリーの作成にあたっては、吉水(1989)のものを参考にしながら以下の手順により設定する。

1. 予備的研究の対象母子3組について、ままごと遊び中に母子によって表出された発話と行為に関するプロトコルを作成する。
2. それぞれの発話と行為について、その意味(例:切る, 食べる)を解釈する。
3. 表出された発話と行為について、その絶対数を数える。このとき、同じ発話や行為を繰り返し表出した場合は、繰り返しの数に関わらず1回と数える。
4. 3組の母子のままごと遊びにおいて10回以上にわたって表出した発話と行為について、それらを時系列的に並べなおしたものをメイン・スクリプトとする。ただし、「献立の決定」「いただきます」「ごちそうさま」「片付けをする」に関しては10回以下であるが、食に関するスクリプトにおいて重要な発話であると考えメイン・スクリプトに加える。
5. メイン・スクリプト以外で、食に関する時系列的手順に関する発話や行為については、サブ・スクリプトとする。
6. 以上の手順に基づき設定したカテゴリーのそれぞれをスロットと呼ぶこととする。

カテゴリーは、食べるに関するメイン・スロット 14 種(以下、食べるに関するスロットと記す)、飲むに関するメイン・スロット 13 種(以下、飲むに関するスロットと記す)、食べる飲むの区別が明確でないメイン・スロット 11 種(以下、曖昧スロットと記す)の計 38 種のメイン・スロットを設定する。また、時系列的手順を示すというよりもむしろ、それぞれのメイン・スロットに変化を付加し、展開を図るために貢献するスロット 45 種(以下、サブ・スロットと記す)を設定する。カテゴリーは、メイン・スロットとサブ・スロットを合わせて 83 種のスロットから構成されことになる。ただし、母親の場合には、食べるに関するスロット、飲むに関するスロット、曖昧スロットのいずれにおいても「作ることを指示する」スロットが表出されている。そのため母親のカテゴリーには、このカテゴリーを追加したため、食べるに関するスロット 15 種、飲むに関するスロット 14 種、曖昧スロット 12 種となり、メイン・スロットに関するカテゴリーの合計は 41 種となる。サブ・スロットは、子どもと同じ種類のスロットで 45 種である。結果的に母親のカテゴリーはメイン・スロット 41 種とサブ・スロット 45 種、計 86 種のスロットで構成されている。

以下にそれぞれの分析カテゴリーを示す。

A. 食べるに関するメイン・スロット

1. 献立の決定

何を作るのかについて、相談をしたり、決定したとき。

(例)「何つくろうか」「カレー作ろう」

2. 切る

包丁を持って手を床、テーブル、まな板等に対して上下、前後に動かしたとき。切ることを促すような発話や行為も含む。

(例)「これ切って」「コンコンコン」

ただし、その行為の前後で、包丁以外のものを持って同様の行為を行っている時は、包丁を持ってその行為を行っても「切る」とはしない。

3. 材料をナベ・フライパンなどに入れる

加熱をするナベ・フライパンに何かを入れる動作をしたとき。

ただし、ナベ・フライパンに入れる動作を行っていても、その後すぐに、「供する」「食べる」等の行為になったときには「材料をナベ・フライパンなどに入れる」とはしない。

4. 加熱（ガス）コンロにのせる

ガスコンロにナベ・フライパン等、材料を入れることの出来る調理器具をのせたとき。ただし、スプーンやフォーク、包丁をのせたときは、これに含まない。

5. 加熱（ガス）スイッチを入れる

ガスコンロにナベをのせた後、コンロの前についているスイッチに触れたとき。

6. 加熱（レンジ）レンジに入れる

レンジにカップ、湯のみ、皿、茶碗等、材料を入れることの出来る器を入れたとき。

ただし、スプーンやフォーク、包丁を入れたときは、これに含まない。

7. 加熱（レンジ）スイッチを入れる

レンジの中にカップ等、材料を入れることの出来るものを入れた後、右側についているスイッチに触れたとき。

8. 盛り付け

食べる目的のために、カップ、湯のみ、皿、茶碗にものを入れたり、入れたフリをしたとき。

9. 供する

「盛り付け」した器等を受け手（母親、人形など）に提示したとき。

食べることを促すような行為・発話が見られたとき。

(例)「どうぞ」「食べて」

10. いただきますという

「いただきます」と言ったとき。相手に「おいしい」を促したときも含む。

11. 食べる

食べ物が入っていると考えられる器やナベ、フライパンを口元に持っていったとき。

スプーンやフォークで、器等にあるものをすくって、口元に持っていったとき。

スプーンやフォークを口元に持っていったとき。ただし、その前後におもちゃを口に入れたことがある場合は、食べるとしない。

スプーンやフォークを持っていないが、すくう動作を行って、口元で持っていたとき。

12. おいしいという

「おいしい」と言ったとき。食べている（食べていた人）に「おいしい」を促したときも含む。

13. ごちそうさまという

「ごちそうさま」と言ったとき。食べていた人に「ごちそうさま」を促したときも含む。

14. 片付けをする

使用したナベ・フライパン、器等を棚にしまったとき。片付けを促したときも含む。

ただし、「片付け」を取り入れようとしているが、受け手が取り入れようとしていない場合、受け手側は「片付けをした」と見なさない。(例) 母が「片付けよう!!」と言ったのに対し、子が「ヤダ!!」と言った場合、スクリプトとして母の「片付けをする」にチェックをするが、子どもにはチェックしない。

B. 飲むに関するメイン・スロット

1. 飲み物の決定

何かを作るのかについて、相談をしたり、決定をしたとき。

(例)「お茶作ろう」「何か飲もうか」

2. 飲み物を準備する

材料の準備をするとき。(例) お茶を飲むため、お茶の葉を入れる。

ただし、加熱をしている場合は「加熱」(加熱ガスコンロにのせる・加熱ガススイッチを入れる・加熱レンジに入れる・加熱レンジスイッチを入れる)のスロットとしてチェックする。また、ポット等を準備しているときは、「道具の準備」のスロットとしてチェックする。

3. 加熱(ガス)コンロにのせる

ガスコンロにポット、カップ、湯のみ等飲み物を入れる、または入れていると思われる器をのせたとき。

ただし、スプーンやフォーク、包丁をのせたときは、これに含まない。

4. 加熱(ガス)スイッチを入れる

ガスコンロにポット等をのせた後、コンロの前についているスイッチに触れたとき。

5. 加熱(レンジ)レンジに入れる

レンジにカップ、湯のみ等、飲み物を入れることのできる器を入れたとき。

ただし、スプーンやフォーク、包丁を入れたときは、これに含まない。

6. 加熱(レンジ)スイッチを入れる

レンジの中にカップ等、材料を入れることのできる器を入れた後、右側についているスイッチに触れたとき。

7. 注ぐ

飲む目的のために、カップ、湯のみ、皿、茶碗にものを入れたり、入れたフリをしたとき。ポット以外の道具を用いた時でも、飲み物を入れた場合は、「注ぐ」とする。

8. 供する

「注いだ」器等を（母親、人形等）に提示したとき。

飲むことを促すような行為・発話が見られたとき

（例）「はいどうぞ」「これ飲んで」

9. いただきますという

いただきますと言ったとき。相手に「いただきます」を促したときも含む。

10. 飲む

飲み物が入っていると考えられる器やナベ・フライパンを口元に持っていったとき。

ただし、その前後におもちゃを口に入れることがある場合は、飲むとはしない。

11. おいしいという

「おいしい」と言ったとき。飲んでいる（飲んでいた）人に「おいしい」を促したときも含む。

12. ごちそうさまという

「ごちそうさま」と言ったとき。飲んでいた人に「ごちそうさま」を促したときも含む。

13. 片付けをする

使用した道具、器等を棚にしまったとき。相手に片付けを促したときも含む。

C. 曖昧メイン・スロット

1. 加熱（ガス）コンロにのせる

ガスコンロにポット、カップ、湯のみ等、食べ物・飲み物を入れる、または入れていると思われる器をのせたとき。

ただし、スプーンやフォーク、包丁をのせたときは、これに含まない。

2. 加熱（ガス）スイッチを入れる

ガスコンロにポット等をのせた後、コンロの前についているスイッチに触れたとき。

3. 加熱（レンジ）レンジに入れる

レンジにカップ、湯のみ等、食べ物・飲み物を入れることのできる器を入れたとき。

ただし、スプーンやフォーク、包丁を入れたときは、これに含まない。

4. 加熱（レンジ）スイッチを入れる

レンジの中にカップ等、材料を入れることのできる器を入れた後、右側についているスイッチに触れたとき。

5. 盛り付け／注ぐ

飲む目的のために、カップ、湯のみ、皿、茶碗にものを入れたり、入れたフリをしたとき。ポット以外の道具を用いた時でも、飲み物を入れた場合は、「注ぐ」とする。

6. 供する

「盛り付け」「注いだ」器等を（母親、人形等）に提示したとき。

飲むことを促すような行為・発話が見られたとき

（例）「はいどうぞ」「これ飲んで」

7. いただきますという

いただきますと言ったとき。相手に「いただきます」を促したときも含む。

8. 食べる／飲む

食べ物・飲み物が入っていると考えられる器やナベ・フライパンを口元に持っていったとき。

ただし、その前後におもちゃを口に入れることがある場合は、飲むとはしない。

9. おいしいという

「おいしい」と言ったとき。食べている（食べていた）・飲んでいる（飲んでいた）人に「おいしい」を促したときも含む。

10. ごちそうさまという

「ごちそうさま」と言ったとき。食べていた人・飲んでいた人に「ごちそうさま」を促したときも含む。

11. 片付けをする

使用した道具、器等を棚にしまったとき。相手に片付けを促したときも含む。

D. サブ・スロット

1. 買い物をする

買い物をするとき。買い物を促したときも含む。

2. 調味料 1

調理中に使うもの。(例) 煮物に醤油を入れる。

調味料（砂糖・塩など）について言及し、料理に入れる、またはそのフリをしたとき。

調味料を入れることを促したり、求めたりするとき。

3. 調味料 2

調理されたものに加えるもの。(例) コーヒーに砂糖を入れる。

調味料（砂糖・塩など）について言及し、料理に入れる、またはそのフリをしたとき。

調味料を入れることを促したり、求めたりするとき。

4. 道具の準備

使用する道具を準備しているとき。

(例) 棚からものをとる、ものを移動させる、ポットやなべにフタをする。

使用する道具について聞いたときも含む。

(例) 「どれを使うの？」

5. 料理の状態

料理が出来た・出来ないなどの、料理の状態に言及したとき。しかし、「はい、出来たよ。」と言って、供した場合は、料理の状態を示していないので、含まれない。

料理の状態をみる動作を行ったとき。

料理の状態について聞いたとき。

6. 料理の終了

料理が終了したことを伝えているとき。

「カレーできたよ。」

7. 受け手の確認

食べる相手について言及したとき。食べる相手について聞いたとき。

(例)「これ～ちゃんの分ね。」「これはだれにあげる?」

基本的には、「供する」の前後で出てくる。

(例) 子：はい、これお母さんに。→この場合、供すると受け手の確認を行ったものとし、この順で両方ともチェックする。

飲むかどうかを聞いているものはこれに含まれない。

(例) 母：「～ちゃん、これ飲む?」→この場合、飲むかどうかを聞いているのであって、作られたものや、作ろうという前提があつてそれをだれかの分としているわけではないので、「受け手の確認」をしているとみなさない。

8. 量

量(多い・少ない)について言及したとき。

量について聞いたとき。

(例)「もっとちょうだい。」「これぐらいでいいかな。」

9. 味

味(甘い・しょっぱい・辛い・にがいなど)について言及したとき。

味について聞いたとき。

(例)「これ甘いよ。」「甘いですか?」

10. 温度

温度(熱い・冷たいなど)について言及したとき。

温度について聞いたとき。

(例)「これ熱いよ。」「これ熱い?」

11. 乾杯

「乾杯」をしたとき。

乾杯しようと促したとき。

12. 洗う

器などを洗う動作がみられたとき。

器などを手でこするような動作がみられたとき。

13. 拭く

こぼれたものを拭くなどの発話がみられたとき。

手でテーブルや床をこするなど、拭いているような動作がみられたとき。

14. フタの操作

15. 食べ物の確認

「これ、なに?」などの質問及びこの質問に対して「イチゴ」などと応じたとき。

16. 飲物の確認

17. 材料の確認

18. 混ぜる 1

ナベなどの調理器具の中身を混ぜるとき。

19. 混ぜる 2

カップなど食器の中身を混ぜるとき。

20. 道具の確認

21. 食事の終了

「もう終わりなの？」などの質問やこの質問に対して「終わり」などと応じたとき。

22. 数

23. 満腹

24. 火を消す

25. 捨てる

26. 買い物

27. 材料の準備

28. 冷蔵庫で冷やす

29. なめる

30. 空腹

31. 落とす

32. 料理の確認

33. 調理法

34. ままごと外

スクリプトのスロットと同様の行為・発話でありながら、スクリプトの一部として成立しないものの。

(例) 前に行っていた行為とは関係なく、スプーンをなめる。その後の行為とも結びつかない。

35. バス

36. ブロック

37. バスの人形

38. おでかけ

39. 床の絵

40. 色

41. 座る

42. 発信器

43. アンケート

44. ぬいぐるみの人形

45. 不明

ままごと場面において、発話が聞き取れず、その意味がわからなかったとき。その場合最低2名によって検討し、それでもわからなかった場合不明とする。

ただし、母親のみに設定した作ることを指示するスロットに関しては以下のように規定する。

作ることを指示

食の SCRIPT の中の、ある一つのスロットを行うことを指示しているのではなく、「作る」ということに関わる、一連の発話と行為を促していると考えられるとき。

(例)「コーヒー入れて」

また、各スロットに関しては、それぞれのスロットを母子がどのような状況、つまり行為者の自主的な意図により表出されたスロットであるか、あるいは相手方からの働きかけによって表出されたスロットであるか、あるいはその他の状況で表出されたスロットであるかを明らかにするため、行為の状況を自発・受動・自発受動以外の3点から分析する。それぞれの基準を以下のように設定する。

1. 自発…SCRIPTに関わる行為、または発話が他方の行為、または発話を受けずに自分から進んで行なったとき。
2. 受動…一方の発話や行為や発話を受けて、他方が発話や行為を行なったとき。
3. 自発・受動以外…自発・受動の区別が明確でないとき。

基本的には、それぞれのスロットを最初に表出したときは「自発」とする。

例：コーヒーを飲む場面において

(1) 子：「砂糖いれて！」→母：砂糖を入れる

この場合は、子：調味料2；自発→母：調味料2；受動 とチェックされる。

(2) 子：「砂糖どこ？」→母：砂糖を入れる

この場合は、子：飲物の準備；自発→母：調味料2；自発 とチェックされる。

ここで、子は砂糖を「準備しようとしていた」と思われる。子どもの発話に対して母親は「調味料(砂糖)を入れる」ことを自発的に行なっているため、母親のスロットは自発とみなされる。

しかし、以下の場合は例外とする。

「供する」というスロットの後に、「いただきます」や「食べる」、「飲む」などの行為・発話が出されることは、食べることに関するSCRIPTにおいて必然的なことである。そのため、「供する」の後のこれらの行為・発話が出された場合には、受動として扱う。

例1. 子：「はいどうぞ」皿を母に差し出す→母：「いただきます」→子：「いただきます」

この場合、子：供する；自発→母：いただきますという；受動→子：いただきますという；受動とする。

(7) 分析方法

ままごと遊び場面の記録は、5秒単位のファイル画面を反復視聴することにより行う。カテゴリー用紙に、母子間でなされた行為・発話を先に述べたスロットに置き換え、順に記

録していく。2名の記録者が独立に記録した結果の一致率が93.3%に達するまで分析の練習を行う。その後、カテゴリー用紙をもとにして、プロトコル用紙に、各スロットが表出された順に記入する。ファイル画面の反復視聴を再び行ない、母子間のスロットにおいて、以下の関連がみられる場合に→を挿入する。→の数は、スロットの数と一致する。

一方の発話・行為に、他方が受容・応答する発話・行為を表出した場合

ただし、スロットの表出に起因するスロットが複数存在する場合は、それぞれのスロット間のすべてに対して→を挿入する。

例えば、子：「どうぞ」と言って母親に皿を差し出し、母：「スプーンちょうだい」と言う。子：母親にスプーンを渡す。母：子どもから差し出された皿のものを、渡されたスプーンで食べる、という一連の動作は、次のように→を挿入することになる。

下記の例の場合、母の「食べる」スロットは、子が皿を差し出す「供する」スロットに起因して表出されていると同時に、子がスプーンを差し出す「道具の準備」のスロットにも起因して表出されている。そのため、例示したように「食べる(受)」に対して2本の→が挿入されることになる。

n o	子	母
	食・供する (自)	道具の準備 (自)
	道具の準備 (受)	食べる (受)

複数のスロットが→で結ばれた一連のスロットは、スロット同士の関連及び因果関係を示す時系列的手順を表しているため、スクリプトとなる。

以下に →を挿入する基準を示す。

- ・一つの行為を母子が一緒に行っている場合。
- ・相手の行為・発話に促されて他方が行為・発話を表出したことが明らかな場合。
- ・相手が差し出したものを他方が食べ・飲む場合。
- ・相手が準備した道具やおもちゃを他方が受け取る場合。
(ただし、偶然的に触った場合は除く)
- ・相手が準備した道具やおもちゃ等を他方が使用して発話や行為を表出した場合。
- ・相手の行為・発話を他方が繰り返した場合。
- ・関連性のある会話を交わした場合。
- ・相手の同一の発話や行為から、複数の発話や行為を他方から表出させた場合は、各々の発話及び行為に対して→を挿入する。

注意点

- ・「不明」は、その行為の意味自体が明らかでないため、対象としない。
- ・内容的に関連性がある場合でも、表出された発話や行為が相手発話や行為と受動関係が認められない場合は→を挿入しない。

全データについてトリプルチェックを行う。不一致が生じた場合は、ファイル画面を3人で視聴し、一致を図る。

(8) データ処理

コンピューターに入力後、統計処理を行なう。表出頻度の算出にあたっては各カテゴリー(スロット)の実際の表出頻度をままごと遊びの継続時間(秒)で除し、その値に 1,000 を乗じた値を用いて分析を行う。

3. 結果と考察

分析対象とした母子のままごと遊びの平均継続時間、標準偏差、最小値、最大値及びレンジは以下のとおりである。

表Ⅱ－1 平均遊び継続時間、標準偏差、最小値、最大値、レンジ

年 齢	平均遊び継続時間 (標準偏差)	最 小 値	最 大 値	レ ン ジ
1 歳時 (N=41)	5 分 39 秒 (4.71)	23 秒	18 分 18 秒	17 分 55 秒
2 歳時 (N=42)	14 分 15 秒 (12.00)	1 分 11 秒	51 分 47 秒	50 分 36 秒
3 歳時 (N=44)	11 分 31 秒 (6.90)	1 分 49 秒	27 分 40 秒	25 分 51 秒

1 歳時ではままごと遊びが表出されなかった 2 組の母子及びままごと遊びの継続時間が 15 秒以下であった母子 1 組を除く。また、2 歳時にあつてはままごと遊びが表出されなかった 2 組の母子を除く。

分析に先立って、男女差・属性差について χ^2 検定を行ったところ、ほとんどのカテゴリーにおいて有意差が認められないことが明らかになったため、以下の分析ではデータを一括処理する。

A. スクリプトの表出形態について

ここでは、スクリプトにおける表出形態の差異は、各スクリプトを構成するスロットの数の違いによって捉えることとする。

(1) 各年齢時における変化

表A-1の表中の食発話とはメインスロットである食べることに関する初発スロットから開始されたスクリプトを意味する。同様に、飲発話は飲むに関する初発スロットから開始されたスクリプトを意味し、曖発話とは食べる及び飲むのいずれのスクリプトかが特定できない初発スロットから開始されたスクリプトを意味する。サブスクリプトとは、サブスロットに関する初頭スロットから開始されたスクリプトを意味する。

また、スクリプト2とは2種類のスロットから構成されているスクリプトを意味する。同様に、スクリプト3・スクリプト4・スクリプト5・スクリプト6・スクリプト7・スクリプト8など、スロットの語尾に続く数字はスクリプトを構成しているスロットの種類数を示している。

1) 1歳時における母子のスクリプト

表A-1に示すように、1歳時における子どものスクリプトの総表出数は414 (39.2%)、母親は643 (60.8%)であり、スクリプト総表出数は母子合わせて1,057となる。母親が初発者となるスクリプト(60.8%)の方が、子どもが初発者となるスクリプト(39.2%)よりも有意に多い ($\chi^2_{(1)} = 49.61$ $p < .01$)。しかしながら、1歳時においては、母子が初発者になる初発スロットに相手方が応答しなかったために、初発スロットのみで終結する発話や行為が相当数認められる。子どもでは532のスロットが初発スロットのみで終結しており、スクリプトの未成立比率が全初発スロットの56.2%を占めており、スロット成立比率(43.8%)よりも有意に高い比率となっている ($\chi^2_{(1)} = 14.71$ $p < .01$)。母親のスクリプトの未成立比率は48.1%であり、スロット成立比率(51.9%)との間に有意差は認められない。また、子どもと母親の全初発スロットに占める未成立スロットの比率を見ると、子どもは48.0% (532)であるのに対して母親は53.8% (596)であり、未成立スロットの比率は母親の場合に高い傾向が認められる ($\chi^2_{(1)} = 3.63$ $p < .10$)。母親の初発スロットが高い比率でスクリプト未成立となった理由は、子どもが母親の初発スロットに応答しなかったことに起因している。次に母子別に詳細に検討する。

まず、1歳児のスクリプトの表出形態における特徴について見る。

子どもが初発スロットとして表出した「食べる」「飲む」「曖昧」「サブ」の4種のスクリプトの総表出数間には有意差が認められる ($\chi^2_{(3)} = 362.13$ $p < .01$)。ライアンの名義水準を用いた多重比較を行った結果 ($\alpha = 0.05$)、4種のスクリプトの表出数は、サブスロットで始まるスクリプト > 食べる及び飲むに関するスロットで始まるスクリプト > 曖昧スロットで始まるスクリプトと有意に減少することが明らかになる。

また、それぞれのスクリプトの種類別にこれらを構成するスロットの表出数における差異を検討するため χ^2 検定を行う。その結果、食べるに関するスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(2)} = 88.75$ $p < .01$)、飲むに関するスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(2)} = 63.54$ $p < .01$)、曖昧スロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(2)} = 48.60$ $p < .01$)、サブスロットで始ま

表A-1 母子スクリプトの出現種類数と出現頻度(1歳時)

スクリプト初発者	1歳児	%	母親	%
食発話総スクリプト	61	14.7%	45	7.0%
飲発話総スクリプト	53	12.8%	48	7.5%
曖発話総スクリプト	30	7.2%	13	2.0%
サブ発話総スクリプト	270	65.2%	174	27.1%
スクリプト合計数	414	100.0%	643	100.0%
食発話スクリプト2	55	90.2%	25	55.6%
食発話スクリプト3	4	6.6%	18	40.0%
食発話スクリプト4	2	3.3%	1	2.2%
食発話スクリプト5	0	0.0%	1	2.2%
食発話総スクリプト	61	100.0%	45	100.0%
飲発話スクリプト2	45	93.8%	21	43.8%
飲発話スクリプト3	5	9.4%	26	54.2%
飲発話スクリプト4	3	5.7%	0	0.0%
飲発話スクリプト5	0	0.0%	1	2.1%
飲発話総スクリプト	53	100.0%	48	100.0%
曖発話スクリプト2	28	93.3%	8	61.5%
曖発話スクリプト3	1	3.3%	5	38.5%
曖発話スクリプト4	1	3.3%	0	0.0%
曖発話総スクリプト	30	90.7%	13	100.0%
サブ発話スクリプト2	245	90.7%	131	75.3%
サブ発話スクリプト3	16	5.9%	34	19.5%
サブ発話スクリプト4	9	3.3%	7	4.0%
サブ発話スクリプト5	0	0.0%	1	0.6%
サブ発話スクリプト6	0	0.0%	1	0.6%
サブ発話総スクリプト	270	100.0%	174	100.0%

るスクリプト ($\chi^2_{(2)}=400.68$ $p<.01$) のいずれにおいても有意差が認められることが明らかになる。そのため、それぞれのスクリプトに関してライアンの名義水準を用いた多重比較を行い ($\alpha=0.05$) 次の結果を得る。食べるに関するスロットで始まるスクリプトにおける表出数には、スロット2スクリプト>スロット3・4スクリプトという有意な関係があることが明らかになる。飲むに関するスロットで始まるスクリプトにおける表出数にも、スロット2スクリプト>スロット3・4スクリプトという有意な関係があることが明らかになる。曖昧スロットで始まるスクリプトにおける表出数にも、スロット2スクリプト>スロット3・4スクリプトという有意な関係があることが明らかになる。サブスロットで始まるスクリプトにおける表出数にも、スロット2スクリプト>スロット3・4スクリプトという有意な関係があることが明らかになる。このように「食べる」「飲む」「曖昧」「サブ」の4

種のいずれのロットで開始されるスクリプトであっても、1歳児が初発者となるスクリプトは2種類のロットで構成されているものが3種類以上のロットで構成されているスクリプトよりも有意に多く表出されることが明らかになる。

これらの結果は、1歳時において子どもから開始された発話や行為に対して母親が応答することで母子間に一往復のコミュニケーションが成立しているスクリプトである子ども⇄母親の方が、子ども⇄母親など、母子間に一往復半以上のコミュニケーションが母子間で成立しているスクリプトよりも有意に多く表出されることを示している。

次に母親のスクリプトの表出形態における特徴について見る。

母親が初発者となる4種のスクリプトの総表出数間に有意差が認められる ($\chi^2_{(3)} = 216.77$ $p < .01$)。ライアンの名義水準を用いた多重比較を行った結果 ($\alpha = 0.05$)、4種のスクリプト間には、サブロットで始まるスクリプト > 食べる及び飲むに関するロットで始まるスクリプト > 曖昧ロットで始まるスクリプト、と有意な差異があることが明らかになる。また、スクリプトの種類別にこれらを構成するロットの表出数における差異を検討するため χ^2 検定を行う。その結果、食べるに関するロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(2)} = 39.53$ $p < .01$)、飲むに関するロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(2)} = 21.87$ $p < .01$)、サブロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(2)} = 353.81$ $p < .01$) のいずれにおいても有意差が認められることが明らかになる。しかし、曖昧ロットで始まるスクリプトについてはロットの表出数間に有意差が認められないことが明らかになる。有意差が認められたものについてライアンの名義水準を用いた多重比較を行い ($\alpha = 0.05$) 次の結果を得る。食べるに関するロットで始まるスクリプトにおける表出には、ロット2スクリプト = ロット3スクリプト > ロット4以上のスクリプト、と2種類及び3種類のロットで構成されているスクリプトの方が、4種類以上のロットで構成されているスクリプトよりも有意に多く表出されることが明らかになる。飲むに関するロットで始まるスクリプトにおける表出にも、ロット2スクリプト = ロット3スクリプト > ロット4以上のスクリプト、と食べるに関するロットで始まるスクリプトと同様の傾向があることが明らかになる。サブロットで始まるスクリプトにおける表出には、ロット2スクリプト > ロット3スクリプト > スクリプト4スクリプト = スクリプト5スクリプト = スクリプト6スクリプト、という有意な関係があり、スクリプトを構成するロットの数が増えることでその表出数は明らかに減少することが明らかになる。食べると飲むに関するロットで開始されるスクリプトではスクリプトを構成するロット数が2種類のものと3種類のものの間に有意差が認められないことが明らかになる。ロット2スクリプトにおける母子の相互作用は、母親→子ども→母親で終結するものである。また、ロット3のスクリプトにおける母子の相互作用は、母親→子ども→母親→子どもで終結するものであり、一往復半のコミュニケーションが存在する相互作用である。つまり、ロットの種類が2と3の違いは、母親の発話・行為に子どもが応答し、その子どもの応答に母親が何らかの発話・行為を行っているか否かに起因している。母親が初発者である食べるおよび飲むに関する

スクリプトではスロットの種類数が2ないし3の間には有意差が認められないことが明らかになる。しかし、サブスロットで始まるスクリプトでは、スロットの種類数が2と3の間には有意な差異が認められることが明らかになる。このような初発スロットによる差が、スクリプトの構成の違いにどのような影響を与えているかは明らかでない。

次に、母子間におけるスクリプトの表出形態における特徴について比較検討を行う。

子ども及び母親の初発者別に食べる・飲む・曖昧・サブスロットのそれぞれが初発スロットとなる4種類のスクリップの総表出数における差異を検討するため、 χ^2 検定を行った結果、母子間の表出数には有意差が認められないことが明らかになる。次に初発スロットの種類別にスクリプトを構成するスロットの種類数について母子間における有意差検定を行う。その結果、食べるに関するスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(1)}=16.75$ $p<.01$)、飲むに関するスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(1)}=18.84$ $p<.01$)、曖昧スロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(1)}=6.72$ $p<.01$)、サブスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(2)}=21.28$ $p<.01$) のいずれにおいても母子間に有意差が認められることが明らかになる。そのため、それぞれのスクリプトに関して残差分析を行い次の結果を得る。

食べるに関するスロットで始まるスクリプトではスロット2のスクリプトの表出数は、母親よりも子どもの方で有意に多く、スロット3のスクリプトの表出は子どもよりも母親の方で有意に多いことが明らかになる。飲むに関するスロットで始まるスクリプトではスロット2のスクリプトの表出数は、子どもの方が母親よりも有意に多く、スロット3のスクリプトの表出数は母親の方が子どもより有意に多いことが明らかになる。曖昧スロットで始まるスクリプトではスロット2のスクリプトの表出数は、子どもの方が母親よりも有意に多く、スロット3のスクリプトの表出数は母親の方が子どもより有意に多いことが明らかになる。サブスロットで始まるスクリプトではスロット2のスクリプトの表出数は、子どもの方が母親よりも有意に多く、スロット3のスクリプトの表出数は母親の方が子どもより有意に多いことが明らかになる。スロット4の表出数に関しては母子間に有意差は認められない。

以上の結果は、初発スロットの種類に関わらず、2種類のスロットで構成されるスクリプトは子どもが初発者になる場合に多く、3種類のスロットで構成されるスクリプトは母親が初発者になる場合が多いことを示している。これは先にも指摘したように2種類のスロットで構成されているスクリプトとは、子ども→母親→子どもで終結するスロットである。また、3種類のスロットで構成されているスクリプトとは、母親→子ども→母親→子どもで終結するスロットである。このことからスクリプトの表出形態における差異は、母子のコミュニケーション過程における母親の関わる部署に起因していることが示唆される。

2) 2歳時における母子のスクリプト

表A-2に示すように、2歳時における子どものスクリプトの総表出数は1,213(65.4%)、母親は643(34.6%)であり、スクリプト総表出数は母子合わせて1,856となる。子どもが

表A-2 母子スクリプトの出現種類数と出現頻度(2歳時)

スクリプト初発者	2歳児	%	母親	%
食発話総スクリプト	289	23.8	147	22.9
飲発話総スクリプト	360	29.7	149	23.2
曖発話総スクリプト	27	2.2	19	3.0
サブ発話総スクリプト	537	44.3	328	51.0
スクリプト合計数	1213	100.0	643	100.0
食発話スクリプト2	218	75.4	76	51.7
食発話スクリプト3	51	17.6	50	34.0
食発話スクリプト4	14	4.8	10	6.8
食発話スクリプト5	3	1.0	10	6.8
食発話スクリプト6	3	1.0	1	0.7
食発話総スクリプト	289	100.0	147	100.0
飲発話スクリプト2	253	70.3	71	47.7
飲発話スクリプト3	65	18.1	59	39.6
飲発話スクリプト4	30	8.3	14	9.4
飲発話スクリプト5	6	1.7	3	2.0
飲発話スクリプト6	4	1.1	0	0.0
飲発話スクリプト7	1	0.3	1	0.7
飲発話スクリプト8	1	0.3	1	0.7
飲発話総スクリプト	360	100.0	149	100.0
曖発話スクリプト2	18	66.7	9	47.4
曖発話スクリプト3	9	33.3	9	47.4
曖発話スクリプト4	0	0.0	1	5.3
曖発話総スクリプト	27	100.0	19	100.0
サブ発話スクリプト2	451	81.4	211	64.3
サブ発話スクリプト3	56	10.1	82	25.0
サブ発話スクリプト4	32	5.8	14	4.3
サブ発話スクリプト5	7	1.3	18	5.5
サブ発話スクリプト6	6	1.1	2	0.6
サブ発話スクリプト7	1	0.2	1	0.3
サブ発話スクリプト8	0	0.0	0	0.0
サブ発話スクリプト9	1	0.2	0	0.0
サブ発話総スクリプト	554	100.0	328	100.0

初発者となるスクリプト(65.4%)の方が、母親が初発者となる(34.6%)よりも有意に多い($\chi^2_{(1)}=175.6$ $p<.01$)ことが明らかになる。

まず、2歳児のスクリプトの表出形態における特徴について見る。

子どもが初発者となり「食べる」「飲む」「曖昧」「サブ」の4種のスロットから開始されるスクリプトの総表出数間に有意差が認められる($\chi^2_{(3)}=443.12$ $p<.01$)。ライアンの名義

水準を用いた多重比較を行った結果 ($\alpha=0.05$), 4 種の初発スロットで始まるスクリプト間には, サブスロットで始まるスクリプト > 食べる及び飲むに関するスロットで始まるスクリプト > 曖昧スロットで始まるスクリプト, と表出数に有意な差異があることが明らかになる。また, それぞれのスクリプトの種類別にこれらを構成するスロット数における表出の差異を検討するため χ^2 検定を行う。その結果, 食べるに関するスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(4)}=581.91$ $p<.01$), 飲むに関するスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(6)}=985.32$ $p<.01$), 曖昧スロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(1)}=3.00$ $p<.10$), サブスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(6)}=2069.71$ $p<.01$) のいずれにおいても有意差が認められることが明らかになる。そのため, それぞれのスクリプトに関してライアンの名義水準を用いた多重比較を行い ($\alpha=0.05$) 次の結果を得る。食べるに関するスロットで始まるスクリプトの表出数には, スロット 2 スクリプト > スロット 3 スクリプト > スロット 4 スクリプト = スロット 5 スクリプト = スロット 6 スクリプト という有意な関係があり, スクリプトの構成スロット数が増加するに従い, 表出数が減少することが明らかになる。飲むに関するスロットで始まるスクリプトにおける表出数には, スロット 2 スクリプト > スロット 3 スクリプト > スロット 4 スクリプト > スロット 5 スクリプト = スロット 6 スクリプト = スロット 7 スクリプト = スロット 8 スクリプト, と食べるに関するスクリプトと類似しており, 構成スロット数が増加すると表出数が有意に減少する関係があることが明らかになる。曖昧スロットで始まるスクリプトにおける表出数には, スロット 2 スクリプト > スロット 3 スクリプトの間にのみ有意な関係があることが明らかになる。サブスロットで始まるスクリプトにおける表出数には, スロット 2 スクリプト > スロット 3 スクリプト > スロット 4 スクリプト > スロット 5 スクリプト = スロット 6 スクリプト = スロット 7 スクリプト = スロット 8 スクリプト という有意な関係があることが明らかになる。このように曖昧スロット以外のいずれのスロットで開始されるスクリプトにおいても, スクリプトの構成スロット数とスクリプトの表出数間には顕著な逆の関係があることが明らかになる。

次に母親のスクリプトの表出形態における特徴について見る。

母親が初発者となる 4 種のスクリプトの総表出数間に有意差が認められる ($\chi^2_{(3)}=301.04$ $p<.01$)。ライアンの名義水準を用いた多重比較を行った結果 ($\alpha=0.05$), 4 種のスクリプト間には, サブスロットで始まるスクリプト > 食べる及び飲むに関するスロットで始まるスクリプト > 曖昧スロットで始まるスクリプト, とスクリプトの種類によりその表出数に有意差があることが明らかになる。また, それぞれのスクリプトを構成するスロットの表出数における差異を検討するため χ^2 検定を行う。その結果, 食べるに関するスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(4)}=141.33$ $p<.01$), 飲むに関するスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(5)}=202.50$ $p<.01$), 曖昧スロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(2)}=6.73$ $p<.05$), サブスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(5)}=619.01$ $p<.01$) のいずれにおいても, 構成スロット数と表出数の間に有意差が認められることが明らかになる。有意差が認められたものについて, ライアンの名義水準を用いた多重比較を行い ($\alpha=0.05$) 次の結果を得る。食

べるに関するスロットで始まるスクリプトにおける表出数には、スロット2スクリプト=スロット3スクリプト>スロット4スクリプト=スロット5スクリプト>スロット6スクリプトという有意な関係があることが明らかになる。飲むに関するスロットで始まるスクリプトにおける表出数には、スロット2スクリプト=スロット3スクリプト>スロット4スクリプト>スロット5スクリプト=スロット6スクリプト=スロット7スクリプト=スロット8スクリプトという有意な関係があることが明らかになる。曖昧スロットで始まるスクリプトにおける表出数には、スロット2スクリプト=スロット3スクリプト>スロット4スクリプトという有意な関係があることが明らかになる。サブスロットで始まるスクリプトにおける表出数には、スロット2スクリプト>スロット3スクリプト>スクリプト4スクリプト=スクリプト5スクリプト>スクリプト6スクリプト=スクリプト7スクリプトという有意な関係があることが明らかになる。食べる・飲む・曖昧スロットで始まるスクリプトでは構成スロット数が2と3の間には表出数に有意差は認められず、構成スロット数が4以上の場合には表出数が明らかに減少する。しかし、サブスロットで始まるスクリプトの場合には、構成スロット数と表出数の間には他のスロットの場合よりも顕著な逆比例の関係があることが明らかになる。

次に、母子間におけるスクリプトの表出形態における特徴について比較検討を行う。

子ども及び母親が初発者となる初発スロット別にスクリプトの総表出数に関する差異を検討するため、 χ^2 検定を行った結果、有意差が認められることが明らかになる ($\chi^2_{(3)}=11.64$ $p<.01$)。そのため、残差分析を行い次の結果を得る。飲むに関するスロットで始まるスクリプトの総表出数は、子どもの方が母親よりも有意に多く、サブスロットで始まるスクリプトの総表出数は、母親の方が子どもよりも有意に多いことが明らかになる。しかし、食べるに関するスロットで始まるスクリプトの総表出数及び曖昧スロットで始まるスクリプトの総表出数には、母子間に有意差が認められないことが明らかになる。

次に初発スロットの種類別にスクリプトを構成するスロットの種類数について母子間における有意差検定を行う。その結果、食べるに関するスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(3)}=27.38$ $p<.01$)、飲むに関するスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(4)}=28.82$ $p<.01$)、サブスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(4)}=51.53$ $p<.01$) のいずれにおいても有意差が認められることが明らかになる。しかし、曖昧スロットで始まるスクリプトには母子間に有意差は認められないことが明らかになる。母子間に有意差が認められたスクリプトに関して残差分析を行い次の結果を得る。食べるに関するスロットで始まるスクリプトではスロット2のスクリプトの表出数は、子どもの方が母親よりも有意に多く、スロット3のスクリプトの表出数は母親の方が子どもよりも有意に多く、スロット5・6のスクリプトの表出数も母親の方が子どもよりも有意に多いことが明らかになる。また、スロット4のスクリプトに関しては母子間に有意差がないことが明らかになる。飲むに関するスロットで始まるスクリプトではスロット2のスクリプトの表出数は、子どもの方が母親よりも有意に多く、スロット3のスクリプトの表出数は母親の方が子どもよりも有意に多いことが明らかになる。

また、スロット4のスク립ト及びスロット6・7・8のスク립トに関しては母子間に有意差がないことが明らかになる。サブスロットで始まるスク립トではスロット2のスク립トの表出数は、子どもの方が母親よりも有意に多く、スロット3のスク립ト及びスロット5のスク립トの表出数は母親の方が子どもよりも有意に多いことが明らかになる。また、スロット4のスク립ト及びスロット6・7・9のスク립トに関しては母子間の表出数に有意差がないことが明らかになる。

以上の結果は、初発スロットの種類に関わらず、1歳時と同様に2種類のスロットで構成されるスク립トの表出数は子どもが初発者になる場合に多く、3種類のスロットで構成されるスク립トの表出数は母親が初発者になる場合が多いことを示している。これは先にも指摘したように子どもが初発者になる2種類のスロットで構成されているスク립トとは、子ども→母親→子どもで終結するスロットである。また、母親が初発者になる3種類のスロットで構成されているスク립トとは、母親→子ども→母親→子どもで終結するスロットである。このことからスク립トの表出形態における差異は、1歳時と同様にコミュニケーション過程における母親の関わる部署に起因していることが示唆される。

3) 3歳時における母子のスク립ト

表A-3に示すように、3歳時における子どものスク립トの総表出数は935(64.4%)、母親が517(35.6%)であり、スク립ト総表出数は母子合わせて1,452となっている。子どもが初発者となるスク립ト(64.4%)の方が、母親が初発者となる(35.6%)よりも有意に多い($\chi^2_{(1)}=120.33$ $p<.01$)ことが明らかになる。

まず、3歳児のスク립トの表出形態における特徴について見る。

子どもが初発者となる4種のスク립トの総表出数間に有意差が認められる($\chi^2_{(3)}=330.44$ $p<.01$)。ライアンの名義水準を用いた多重比較を行った結果($\alpha=0.05$)、4種のスク립ト表出数間には、サブスロットで始まるスク립ト>食べる及び飲むに関するスロットで始まるスク립ト>曖昧スロットで始まるスク립トという有意差があることが明らかになる。また、それぞれのスク립トの種類別にこれらを構成するスロットの表出数における差異を検討するため χ^2 検定を行う。その結果、食べるに関するスロットで始まるスク립ト($\chi^2_{(3)}=288.52$ $p<.01$)、飲むに関するスロットで始まるスク립ト($\chi^2_{(5)}=523.10$ $p<.01$)、曖昧スロットで始まるスク립ト($\chi^2_{(2)}=40.69$ $p<.01$)、サブスロットで始まるスク립ト($\chi^2_{(4)}=953.89$ $p<.01$)のいずれにおいても有意差が認められることが明らかになる。そのため、それぞれのスク립トに関してライアンの名義水準を用いた多重比較を行い($\alpha=0.05$)次の結果を得る。食べるに関するスロットで始まるスク립トにおける表出には、スロット2スク립ト>スロット3スク립ト>スロット4スク립ト=スロット5スク립ト・スロット8スク립トという有意な関係があることが明らかになる。飲むに関するスロットで始まるスク립トにおける表出には、スロット2スク립ト>スロット3スク립ト=スロット4スク립ト>スロット5スク립ト=スロ

表A-3 母子スクリプトの出現種類数と出現頻度（3歳時）

スクリプト初発者	3歳児	%	母親	%
食発話総スクリプト	236	25.2	135	26.1
飲発話総スクリプト	256	27.4	106	20.5
曖発話総スクリプト	26	2.8	19	3.7
サブ発話総スクリプト	417	44.6	257	49.7
スクリプト合計数	935	100.0	517	100.0
食発話スクリプト2	169	71.6	83	61.5
食発話スクリプト3	44	18.6	37	27.4
食発話スクリプト4	14	5.9	4	3.0
食発話スクリプト5	8	3.4	6	4.4
食発話スクリプト6	0	0.0	3	2.2
食発話スクリプト7	0	0.0	1	0.7
食発話スクリプト8	1	0.4	1	0.7
食発話総スクリプト	236	100.0	135	100.0
飲発話スクリプト2	175	68.4	58	54.7
飲発話スクリプト3	42	16.4	36	34.0
飲発話スクリプト4	28	10.9	6	5.7
飲発話スクリプト5	8	3.1	3	2.8
飲発話スクリプト6	1	0.4	2	1.9
飲発話スクリプト7	2	0.8	1	0.9
飲発話総スクリプト	256	100.0	106	100.0
曖発話スクリプト2	24	92.3	9	47.4
曖発話スクリプト3	1	3.8	7	36.8
曖発話スクリプト4	1	3.8	0	0.0
曖発話スクリプト5	0	0.0	2	10.5
曖発話スクリプト6	0	0.0	1	5.3
曖発話総スクリプト	26	100.0	19	100.0
サブ発話スクリプト2	333	79.8	167	65.0
サブ発話スクリプト3	55	13.2	52	20.2
サブ発話スクリプト4	19	4.6	18	7.0
サブ発話スクリプト5	7	1.7	16	6.2
サブ発話スクリプト6	3	0.7	0	0.0
サブ発話スクリプト7	0	0.0	3	1.2
サブ発話スクリプト8	0	0.0	1	0.4
サブ発話総スクリプト	417	100.0	257	100.0

ット6スクリプト=スロット7スクリプトという有意な関係があることが明らかになる。曖昧スロットで始まるスクリプトにおける表出には、スロット2スクリプト>スロット3スクリプト=スロット4スクリプトという有意な関係があることが明らかになる。サブスロットで始まるスクリプトにおける表出には、スロット2スクリプト>スロット3スクリプト

＞スロット 4 スクリプト＝スロット 5 スクリプト＝スロット 6 スクリプトという有意な関係があることが明らかになる。このように 3 歳時においても 1・2 歳時と同様に、いずれのスロットで開始されるスクリプトにおいても、スロット 2 と 3 の間に有意差があり、スロットの構成数によりスクリプトの表出数に顕著な差異があることが明らかになる。

次に母親のスクリプトの表出形態における特徴について見る。

母親が初発者となる 4 種のスクリプトの総表出数間に有意差が認められる ($\chi^2_{(3)} = 224.74$ $p < .01$)。ライアンの名義水準を用いた多重比較を行った結果 ($\alpha = 0.05$)、4 種のスクリプト間には、サブスロットで始まるスクリプト＞食べる及び飲むに関するスロットで始まるスクリプト＞曖昧スロットで始まるスクリプト、と有意差があることが明らかになる。また、それぞれのスクリプトの種類別にこれらを構成するスロットの表出数における差異について検討するため χ^2 検定を行う。その結果、食べるに関するスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(4)} = 179.74$ $p < .01$)、飲むに関するスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(5)} = 160.60$ $p < .01$)、サブスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(4)} = 953.89$ $p < .01$) のいずれにおいても有意差が認められることが明らかになる。ただし、曖昧スロットで始まるスクリプトには有意差が認められないことが明らかになる。有意差が認められたものについて、ライアンの名義水準を用いた多重比較を行い ($\alpha = 0.05$) 次の結果を得る。食べるに関するスロットで始まるスクリプトにおける表出数には、スロット 2 スクリプト＞スロット 3 スクリプト＞スロット 4 スクリプト＝スロット 5 スクリプト＝スロット 6 スクリプト＝スロット 7 スクリプト＝スロット 8 スクリプトという有意な関係があることが明らかになる。飲むに関するスロットで始まるスクリプトにおける表出には、スロット 2 スクリプト＝スロット 3 スクリプト＞スロット 4 スクリプト＝スロット 5 スクリプト＝スロット 6 スクリプト＝スロット 7 スクリプトという有意な関係があることが明らかになる。サブスロットで始まるスクリプトにおける表出には、スロット 2 スクリプト＞スロット 3 スクリプト＞スクリプト 4 スクリプト＝スクリプト 5 スクリプト＞スクリプト 7 スクリプト＝スクリプト 8 スクリプト、と有意な関係があることが明らかになる。

このことから母親が初発者になるスクリプトではスロットの構成数の違いは、食べるに関するスクリプト及びサブスロットに関するスクリプトでは、構成数が $2 > 3 > 4$ と増えるに従い表出数が顕著に減少するが、飲むに関するスクリプトでは構成数が 2 と 3 の間に有意差は認められない。このような初発スロットの違いによる差異が何に起因するかは明確でない。

次に、母子間におけるスクリプトの表出形態における特徴について比較検討を行う。

子ども及び母親が初発者となる 4 種類のスクリプトの総表出数に関する差異を検討するため、 χ^2 検定を行った結果、有意差が認められることが明らかになる ($\chi^2_{(3)} = 9.14$ $p < .05$)。そのため、残差分析を行い次の結果を得る。飲むに関するスロットで始まるスクリプトの総表出数は、子どもの方が母親よりも有意に多く、サブスロットで始まるスクリプトの総表出数は、母親の方が子どもよりも有意に多い傾向が認められることが明らかにな

る。しかし、食べるに関するスロットで始まるスクリプトの総表出数及び曖昧スロットで始まるスクリプトの総表出数には、母子間の表出に有意差が認められないことが明らかになる。

次に初発スロットの種類別にスクリプトを構成するスロットの種類数について母子間における有意差検定を行う。その結果、食べるに関するスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(4)}=11.84$ $p<.05$), 飲むに関するスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(3)}=15.40$ $p<.01$), 曖昧スロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(1)}=11.33$ $p<.01$), サブスロットで始まるスクリプト ($\chi^2_{(4)}=22.15$ $p<.01$) のいずれにおいても有意差が認められることが明らかになる。これらの結果に付き残差分析を行い次の結果を得る。食べるに関するスロットで始まるスクリプトではスロット2のスクリプトの表出数は、子どもの方が母親よりも有意に多く、スロット3のスクリプトの表出数は母親の方が子どもより有意に多く、スロット6以上のスクリプトの表出数は母親の方が子どもより有意に多いことが明らかになる。また、スロット4のスクリプト及びスロット5のスクリプトに関しては母子間に有意差がないことが明らかになる。飲むに関するスロットで始まるスクリプトではスロット2のスクリプトの表出数は、子どもの方が母親よりも有意に多く、スロット3のスクリプトの表出数は母親の方が子どもより有意に多いことが明らかになる。また、スロット4のスクリプト及びスロット5・6・7のスクリプトに関しては母子間に有意差がないことが明らかになる。曖昧スロットで始まるスクリプトではスロット2のスクリプトの表出数は、子どもの方が母親よりも有意に多いことが明らかになる。サブスロットで始まるスクリプトではスロット2のスクリプトの表出数は、子どもの方が母親よりも有意に多いことが明らかになる。スロット3のスクリプト及びスロット5のスクリプトの表出は母親の方が子どもより有意に多いことが明らかになる。また、スロット4及びスロット6以上のスクリプトに関しては母子間に有意差がないことが明らかになる。

以上の結果は、初発スロットの種類に関わらず、2種類のスロットで構成されるスクリプトは子どもが初発者になる場合に多く表出されることが明らかになる。また、母親が初発者になる場合、3種類のスロットで構成されるスクリプトは母親の方に多く表出されるという結果は、1歳時及び2歳時に共通する結果といえる。しかし、3歳時に始めて見出された2つの結果がある。1つは、食べるに関するスクリプトにおいてスロット数が6、つまり、母親→子ども→母親→子ども→母親→子ども→母親と6本の矢印で継続されるスクリプトが、子ども→母親→子ども→母親→子ども→母親のスクリプトよりも多く表出されることが明らかになったことである。他の1つは、サブに関するスクリプトにおいてスロット数が5、つまり、母親→子ども→母親→子ども→母親→子どもと5本の矢印で継続されるスクリプトが、子ども→母親→子ども→母親→子ども→母親のスクリプトよりも多く表出されることが明らかになったことである。このように継続されるスロット数が増加することに関しては、子どもの言語能力の発達により母親のスロットを継続することができるようになったことと、子どものスロットに応答する母親のかかわりが非常に大きいことが推察さ

れる。このことから、スクリプトの表出形態における差異には、子どもの言語能力と母親のかかわりが大きく関与していることが示唆される。

(2) 年齢間における変化

1) 子どもについて

子どもが初発者になるスクリプトの初発スロットの種類別総表出数における1歳時から3歳時間の差異を検討するため χ^2 検定を行った結果、有意差が認められることが明らかになる($\chi^2_{(6)}=105.76$ $p<.01$)。残差分析を行った結果、次のことが明らかになる。

食べるに関するスロットで始まるスクリプトの総表出数は、1歳時よりも3歳時で有意に多く、飲むに関するスロットで始まるスクリプトの総表出数は、1歳時よりも2歳時で有意に多く、曖昧スロットで始まるスクリプトの総表出数は、2歳時よりも1歳時で有意に多く、サブスロットで始まるスクリプトの総表出数は、2・3歳時よりも1歳時で有意に多いことが明らかになる。次に各スクリプトを構成するスロット数別に表出数について年齢差を検討する。食べるに関するスロットで始まるスクリプトにおいて年齢間に有意差が認められる($\chi^2_{(4)}=9.66$ $p<.05$)。残差分析の結果、スロット2のスクリプトの表出数は3歳時より1歳時の方が有意に多く、スロット3のスクリプトの表出数は1歳時の方が少ない傾向が認められることが明らかになる。飲むに関するスロットで始まるスクリプトにおいて年齢間に有意差が認められないことが明らかになる。曖昧スロットで始まるスクリプトにおいて年齢間に有意差が認められる($\chi^2_{(2)}=9.47$ $p<.01$)。残差分析の結果、スロット2のスクリプトの表出数は2歳時より1歳時の方が有意に多い傾向が認められ、スロット3のスクリプトの表出数では2歳時の方が1歳時より有意に多いことが明らかになる。サブスロットで始まるスクリプトにおいて年齢間に有意差が認められる($\chi^2_{(4)}=18.12$ $p<.01$)。残差分析の結果、スロット2のスクリプトの表出数は3歳時より1歳時の方が有意に多い傾向が認められ、スロット3のスクリプトの表出数では3歳時の方が1歳時より有意に多く、スロット4のスクリプトの表出数では2歳時の方が1歳時より有意に多いことが明らかになる。

以上の結果から食べるに関するスクリプト及び飲むに関するスクリプトにおける総表出数は子どもの年齢が増すにつれ顕著に増加する傾向が認められる。しかし、曖昧スクリプトとサブスクリプトは1歳時に多く表出され、子どもの年齢が増すにつれて減少する傾向が認められる。このような減少がなぜ生じるのかについて考える。曖昧スクリプトは、食べる及び飲む意図が不明確なスクリプトである。このスクリプトが子どもの年齢が増すにつれ減少するということは、認知的発達に伴い子どもの行為の意図が明確になることが大きな要因として考えられる。また、サブスクリプトの減少に関しては、もともとサブスロットはままごと遊びを展開するための主要な時系列手順(メインスロット)ではないことが起因していると考えられる。サブスロットから開始されるスクリプトが子どもの年齢に伴い減少するということは子ども自身がままごと遊びのメインスロットの理解が進み、食

べる及び飲むスロットから開始されるスクリプトが増大し、サブスロットから開始されるスクリプトが減少したものと推察される。スクリプトを構成するスロット数に関しては飲むに関するスクリプトにおいては顕著な年齢差は認められなかったが、食べるに関するスクリプト及び曖昧スクリプト、サブスクリプトのいずれにおいても子どもの年齢に伴って構成スロット数が増加することを示しており、子どもの認知的発達に関与が大きいものと考えられる。飲むスクリプトに関して年齢に伴うスロットの増加が顕著に認められなかった理由については明らかではない。これらの結果から子どもが初発者になるスクリプトの表出形態における年齢的变化については、飲むこと以外のスロットで始まるスクリプトの表出形態に関して、子どもの年齢が増すに連れ構造が複雑化するなど有意な形態的变化を示すことが明らかになる。

2) 母親について

母親が初発者になるスクリプトの初発スロットの種類別総表出数における1歳時から3歳時間の差異を検討するため χ^2 検定を行った結果、有意差が認められることが明らかになる($\chi^2_{(6)}=19.12$ $p<.01$)。残差分析を行った結果、次のことが明らかになる。

食べるに関するスロットで始まるスクリプトの総表出数は、1歳時よりも3歳時で有意に多く、飲むに関するスロットで始まるスクリプトの総表出数は、1歳時よりも2歳時で有意に多い傾向があり、サブスロットで始まるスクリプトの総表出数は、3歳時よりも1歳時で有意に多いことが明らかになる。曖昧スロットで始まるスクリプトの総表出数には、有意な年齢差が認められないことが明らかになる。

次に各スクリプトを構成するスロット数別に表出数について年齢差を検討する。食べるに関するスロットで始まるスクリプトにおける年齢間に有意差が認められない。飲むに関するスロットで始まるスクリプトにおいて年齢間に有意傾向が認められる($\chi^2_{(4)}=8.39$ $p<.10$)。残差分析の結果、スロット3のスクリプトの表出数は1歳時の方が有意に多く、スロット4以上のスクリプトの表出数では1歳時の方が有意に少ないことが明らかになる。曖昧スロットで始まるスクリプトにおいて年齢間に有意差が認められない。サブスロットで始まるスクリプトにおいて年齢間に有意差が認められる($\chi^2_{(8)}=16.29$ $p<.01$)。残差分析の結果、スロット2のスクリプトの表出数は1歳時の方が有意に多く、スロット3のスクリプトの表出数では2歳時の方が有意に多い傾向があり、スロット5のスクリプトの表出数では1歳時の方が有意に少ない傾向が認められることが明らかになる。

以上の結果から母親の場合も子どもの場合と同様に食べると飲むに関するスクリプトの総表出数は子どもの年齢の増加に伴って上昇する傾向が顕著に認められることが明らかになる。しかし、サブスロットで始まるスクリプトの表出数は1歳時の方で多く、子どもの年齢の増加に伴って減少する傾向が顕著に認められる。また、曖昧スクリプトに関しては子どもの年齢に伴う有意差は認められない。母親の場合は曖昧スクリプトの表出そのものが少ないことに起因している。スクリプトを構成する数に関しては子どもの年齢が増すに

したがって増加する傾向が顕著に認められ、子どもの年齢が増すに連れスクリプトの構造が複雑になってゆくことが明らかになる。子どもの年齢的上昇に伴う母親が初発者となるスクリプトの表出形態における変化は、子どもが初発者となる場合と同様に、複雑化してゆくことが明らかになる。

B. 母子のロット表出人数における年齢差

表B-1及び2は、各ロットを表出した子どもと母親の人数を示している。1歳時の人数は41名、2歳時42名、3歳時44名である。有意差検定に χ^2 検定を使用する。表出人数の少ないものに関しては直接確率計算を行う。なお、 χ^2 検定で有意差が認められたロットについて残差分析を行い、表出者数が有意に多い数値にアミガケ表示している。

表中のロットの種類欄に記載されている括弧内の「自」は、ロットが自発的に表出されたことを示している。また、「受」は、相手からの働きかけに応じて受動的に表出されたロットであることを示している。さらに、「他」は、自発・受動以外の表出されたロットであることを示している。

(1) 子どものロット表出人数における年齢差

1) 食べるに関するロット表出人数について

① 自発：表B-1は、各ロットに対する各年齢時の子どもの表出人数を示したものである。1歳時ではもっとも多くの子どもの表出したロットは食べるであり14名(34.1%)が表出している。次に多いのが切るの4名(9.8%)である。2歳時でもっとも多くの子どもの表出したロットは食べるであり18名(42.9%)が表出している。ついで、供する(17名, 40.5%)、切る(14名, 33.3%)、レンジに入れる(10名, 23.8%)となっている。3歳時でもっとも多くの子どもの表出したロットは供するであり21名(47.7%)が表出している。ついで、盛り付け(14名, 31.8%)、献立の決定(12名, 27.3%)、切る(12名, 27.3%)、片付け(11名, 25.0%)となっている。1歳時には食べるロットに集中しており、スクリプトの獲得状況が不明確な状態にある。ところが、2歳時には食べるロットと供するロットが高い表出率を示し、両ロット間におけるスクリプトの獲得の可能性が想定される。さらに、3歳時には1・2歳時に見られた食べるロットへの集中化は認められず、他者へのかかわりを前提とするロットである供するロットが最も高い比率を示すとともに、献立の決定など自己の行為の目標明示に関わるロットの表出率も上昇するなど、スクリプトの獲得が進んでいる様子が窺える。次に詳細に子どもの年齢に伴う変化について検討する。

表B-1に示すようにロットの表出人数は、子どもの年齢が上がるにつれ増加するとともに、表出されるロットの種類数も増加する傾向が認められる。 χ^2 検定の結果、14項目中13項目に年齢間に有意差及び有意傾向が認められる。有意な年齢差が認められなかったロットは、「レンジのスイッチを入れる(自)」のみである。有意な年齢差が認められたロットについて残差分析・直接確率計算結果に基づき検討する。

表B-1 子どものスロットの表出人数

スロットの種類	1歳時の表出者数		2歳時の表出者数		3歳時の表出者数	
	人数	%	人数	%	人数	%
食べるに関する自発スロット						
献立の決定 (自)	0	0.0%	4	9.5%	12	27.3%
切る (自)	4	9.8%	14	33.3%	12	27.3%
材料をナベ等に入れる (自)	0	0.0%	7	16.7%	6	13.6%
食・ガスコンロにのせる (自)	0	0.0%	4	9.5%	10	22.7%
食・コンロのスイッチを入れる (自)	0	0.0%	5	11.9%	8	18.2%
食・レンジに入れる (自)	0	0.0%	10	23.8%	6	13.6%
食・レンジのスイッチを入れる (自)	1	2.4%	3	7.1%	2	4.5%
盛り付け (自)	3	7.3%	11	26.2%	14	31.8%
食・供する (自)	3	7.3%	17	40.5%	21	47.7%
食・いただきますという (自)	0	0.0%	5	11.9%	2	4.5%
食べる (自)	14	34.1%	18	42.9%	9	20.5%
食・おいしいという (自)	0	0.0%	7	16.7%	8	18.2%
食・ごちそうさまという (自)	0	0.0%	6	14.3%	5	11.4%
食・片付け (自)	3	7.3%	6	14.3%	11	25.0%
食べるに関する受動スロット						
献立の決定 (受)	0	0.0%	0	0.0%	12	27.3%
切る (受)	1	2.4%	0	0.0%	8	18.2%
材料をナベ等に入れる (受)	0	0.0%	5	11.9%	4	9.1%
食・ガスコンロにのせる (受)	0	0.0%	6	14.3%	9	20.5%
食・コンロのスイッチを入れる (受)	0	0.0%	1	2.4%	1	2.3%
食・レンジに入れる (受)	1	2.4%	3	7.1%	4	9.1%
食・レンジのスイッチを入れる (受)	0	0.0%	2	4.8%	2	4.5%
盛り付け (受)	0	0.0%	6	14.3%	10	22.7%
食・供する (受)	0	0.0%	9	21.4%	6	13.6%
食・いただきますという (受)	1	2.4%	2	4.8%	1	2.3%
食べる (受)	9	22.0%	14	33.3%	14	31.8%
食・おいしいという (受)	0	0.0%	10	23.8%	2	4.5%
食・ごちそうさまという (受)	0	0.0%	2	4.8%	2	4.5%
食・片付け (受)	0	0.0%	6	14.3%	6	13.6%
飲み物に関する自発スロット						
飲み物の決定 (自)	0	0.0%	4	9.5%	12	27.3%
飲み物の準備 (自)	2	4.9%	6	14.3%	15	34.1%
飲・ガスコンロにのせる (自)	0	0.0%	3	7.1%	3	6.8%
飲・コンロにのせる (自)	0	0.0%	4	9.5%	3	6.8%
飲・レンジに入れる (自)	0	0.0%	13	31.0%	5	11.4%
飲・レンジのスイッチを入れる (自)	0	0.0%	2	4.8%	4	9.1%
注ぐ (自)	5	12.2%	35	83.3%	28	63.6%
飲・供する (自)	1	2.4%	28	66.7%	31	70.5%
飲・いただきますという (自)	0	0.0%	1	2.4%	3	6.8%
飲む (自)	10	24.4%	26	61.9%	15	34.1%
飲・おいしいという (自)	0	0.0%	4	9.5%	8	18.2%
飲・ごちそうさまという (自)	0	0.0%	0	0.0%	3	6.8%
飲・片付け (自)	3	7.3%	8	19.0%	6	13.6%

表B-1の続き

スロットの種類	1歳時の表出者数		2歳時の表出者数		3歳時の表出者数	
	人数	%	人数	%	人数	%
飲むに関する受動のスロット						
飲み物の決定 (受)	1	2.4%	2	4.8%	5	11.4%
飲み物の準備 (受)	0	0.0%	1	2.4%	2	4.5%
飲・ガスコンロにのせる (受)	0	0.0%	0	0.0%	2	4.5%
飲・コンロにのせる (受)	0	0.0%	1	2.4%	2	4.5%
飲・レンジに入れる (受)	0	0.0%	2	4.8%	1	2.3%
飲・レンジのスイッチを入れる (受)	0	0.0%	2	4.8%	1	2.3%
飲・注ぐ (受)	5	12.2%	23	54.8%	19	43.2%
飲・供する (受)	0	0.0%	13	31.0%	12	27.3%
飲・いただきますという (受)	0	0.0%	1	2.4%	1	2.3%
飲む (受)	9	22.0%	15	35.7%	15	34.1%
飲・おいしいという (受)	0	0.0%	6	14.3%	3	6.8%
飲・片付け (受)	7	17.1%	2	4.8%	5	11.4%
飲食が曖昧な自発スロット						
暖・ガスコンロにのせる (自)	0	0.0%	6	14.3%	1	2.3%
暖・レンジに入れる (自)	2	4.9%	3	7.1%	2	4.5%
暖・レンジのスイッチを入れる (自)	1	2.4%	4	9.5%	1	2.3%
暖・盛り付け／注ぐ (自)	1	2.4%	1	2.4%	1	2.3%
暖・食べる／飲む (自)	1	2.4%	2	4.8%	3	6.8%
暖・いただきますという (自)	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
暖・飲む (自)	1	2.4%	0	0.0%	0	0.0%
暖・おいしいという (自)	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
暖・ごちそうさまという (自)	0	0.0%	0	0.0%	1	2.3%
暖・片付け (自)	5	12.2%	6	14.3%	10	22.7%
飲食が曖昧な受動スロット						
暖・飲む (受)	1	2.4%	1	2.4%	0	0.0%
暖・片付け (受)	5	12.2%	8	19.0%	10	22.7%
サブスロットに関する自発スロット						
調味料を入れる 1 (自)	0	0.0%	1	2.4%	3	6.8%
調味料を入れる 2 (自)	0	0.0%	1	2.4%	7	15.9%
道具の準備 (自)	26	63.4%	38	90.5%	39	88.6%
料理の状態 (自)	1	2.4%	12	28.6%	19	43.2%
料理の終了 (自)	0	0.0%	6	14.3%	6	13.6%
受け手の確認 (自)	0	0.0%	9	21.4%	8	18.2%
量 (自)	0	0.0%	4	9.5%	3	6.8%
味 (自)	0	0.0%	1	2.4%	6	13.6%
温度 (自)	2	4.9%	17	40.5%	9	20.5%
乾杯 (自)	0	0.0%	6	14.3%	2	4.5%
洗う (自)	0	0.0%	3	7.1%	2	4.5%
作ることを指示 (食べ物) (自)	0	0.0%	0	0.0%	1	2.3%
作ることを指示 (飲物) (自)	0	0.0%	2	4.8%	1	2.3%
作ることを指示 (その他) (自)	0	0.0%	0	0.0%	1	2.3%
フタの操作 (自)	7	17.1%	19	45.2%	17	38.6%
食べ物の確認 (自)	0	0.0%	8	19.0%	9	20.5%

表B-1の続き

スロットの種類	1歳時の表出者数		2歳時の表出者数		3歳時の表出者数	
	人数	%	人数	%	人数	%
飲み物の確認 (自)	0	0.0%	9	21.4%	5	11.4%
材料の確認 (自)	0	0.0%	1	2.4%	11	25.0%
混ぜる1 (自)	5	12.2%	11	26.2%	11	25.0%
混ぜる2 (自)	10	24.4%	10	23.8%	5	11.4%
道具の確認 (自)	0	0.0%	16	38.1%	13	29.5%
数 (自)	0	0.0%	1	2.4%	6	13.6%
捨てる (自)	0	0.0%	1	2.4%	0	0.0%
買い物 (自)	0	0.0%	0	0.0%	1	2.3%
材料の準備 (自)	0	0.0%	0	0.0%	10	22.7%
冷蔵庫で冷やす (自)	0	0.0%	0	0.0%	1	2.3%
なめる (自)	0	0.0%	0	0.0%	1	2.3%
空腹 (自)	0	0.0%	0	0.0%	2	4.5%
サブスロットに関する受動スロット						
調味料を入れる1 (受)	0	0.0%	0	0.0%	2	4.5%
調味料を入れる2 (受)	0	0.0%	0	0.0%	4	9.1%
道具の準備 (受)	20	48.8%	25	59.5%	31	70.5%
料理の状態 (受)	0	0.0%	7	16.7%	7	15.9%
料理の終了 (受)	0	0.0%	3	7.1%	0	0.0%
受け手の確認 (受)	0	0.0%	9	21.4%	0	0.0%
量 (受)	0	0.0%	0	0.0%	4	9.1%
味 (受)	0	0.0%	0	0.0%	5	11.4%
温度 (受)	1	2.4%	13	31.0%	11	25.0%
乾杯 (受)	0	0.0%	12	28.6%	1	2.3%
洗う (受)	0	0.0%	4	9.5%	3	6.8%
拭く (受)	0	0.0%	1	2.4%	3	6.8%
作ることを指示 (飲物) (受)	0	0.0%	0	0.0%	2	4.5%
フタの操作 (受)	6	14.6%	11	26.2%	10	22.7%
食べ物の確認 (受)	1	2.4%	12	28.6%	16	36.4%
飲み物の確認 (受)	0	0.0%	14	33.3%	19	43.2%
材料の確認 (受)	0	0.0%	5	11.9%	12	27.3%
混ぜる1 (受)	2	4.9%	0	0.0%	6	13.6%
混ぜる2 (受)	3	7.3%	6	14.3%	0	0.0%
道具の確認 (受)	0	0.0%	12	28.6%	11	25.0%
数 (受)	0	0.0%	0	0.0%	6	13.6%
材料の準備 (受)	0	0.0%	0	0.0%	2	4.5%
冷蔵庫で冷やす (受)	0	0.0%	0	0.0%	1	2.3%
調理の確認 (受)	0	0.0%	0	0.0%	1	2.3%
サブスロットに関するその他のスロット						
拭く (他)	0	0.0%	0	0.0%	1	2.3%

残差分析・直接確率計算の結果、表出者数が有意に多いものを示す。

献立の決定の表出人数は、1歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($\chi^2_{(2)}=14.87$ $p<.01$)。切るの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($\chi^2_{(2)}=6.88$ $p<.05$)。材料をナベなどに入れるの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2・3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($p=.01$, $p=.03$)。ガスコンロにのせるの表出人数は、1歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($\chi^2_{(2)}=11.32$ $p<.01$)。ガスコンロのスイッチを入れるの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で多い傾向があり、3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($p=.055$, $p=.006$)。レンジに入れるの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($\chi^2_{(2)}=10.74$ $p<.01$)。盛り付けの表出人数は、1歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($\chi^2_{(2)}=8.03$ $p<.05$)。供するの表出人数は、1歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($\chi^2_{(2)}=11.32$ $p<.01$)。いただきますというの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多い傾向が認められる ($p=.055$)。食べるの表出人数は、3歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出される傾向が認められる ($\chi^2_{(2)}=5.02$ $p<.10$)。おいしいというの表出人数は、1歳時より2・3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($p=.01$, $p=0.006$)。ごちそうさまというの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($p=.026$)。片付けの表出人数は、1歳時で有意に少ない傾向があり、3歳時で有意に多くの子どもによって表出される傾向がある ($\chi^2_{(2)}=5.10$ $p<.10$)。

これらの結果を各年齢間の差としてまとめると次のようになる。

1歳時と2歳時で表出人数に顕著な差が認められるスロットは、「切る(1<2)」「材料をナベ等に入れる(1<2=3)」「ガスコンロのスイッチを入れる(1<2=3)」「レンジに入れる(1<2)」「いただきますという(1<2)」「おいしいという(1<2=3)」「ごちそうさまという(1<2)」の7種のスロットである。1歳時と3歳時で顕著な差が認められるスロットは、「献立の決定(1<3)」「材料をナベ等に入れる(1<2=3)」「ガスコンロにのせる(1<3)」「ガスコンロのスイッチを入れる(1<2=3)」「盛り付け(1<3)」「供する(1<3)」「おいしいという(1<2=3)」「片付け(1<3)」の8種のスロットである。2歳時と3歳時で顕著な差が認められるスロットは、「食べる(2>3)」のみである。

以上の結果から、スロットを表出する子どもの人数は、1歳時と2歳時及び1歳時と3歳時の間に多様なスロットにおいて顕著な増加が認められ、有意差が認められたスロットの複数のものは2歳時と3歳時で共通していることが明らかになる。それらのスロットは、「材料をナベに入れる」「ガスコンロのスイッチを入れる」「おいしいという」の3種である。また、表出人数において1歳時と2歳時には有意差が認められるが1歳時と3歳時には有意差が認められないスロットは、「切る」「レンジに入れる」「いただきますという」「ごちそうさまという」4種である。前述した3種のスロットとこの4種のスロットを合

わせた7種のスロットは1歳時と2歳時の間で顕著に表出人数が増大したスロットである。逆に、1歳時と2歳時には有意差が認められないが1歳時と3歳時に有意差が認められるスロットは、「献立の決定」「ガスコンロにのせる」「盛り付け」「供する」「片付け」の5種である。これらの5種のスロットは2歳時から3歳時にかけて漸増するスロットと考えられる。これらの結果から2歳時には「いただきますという」「おいしいという」「ごちそうさまという」という食べる行為そのものに付随する文化的な行為である感謝・賞賛のスロット及び調理器具などの操作にかかわる行為が獲得の中心に置かれていることが示唆される。この結果は、1歳から2歳児の実際の食事場面を観察し、母親は15ヶ月頃から積極的に「おいしい」という言葉かけを行い、25ヶ月過ぎには子ども自身が「おいしい」を発話する頻度が高くなると指摘する外山ら(1990b)の結果とも一致している。子どものままごと遊びに子どもが日常的に体験している生活を反映するものであることが明らかになる。

このことから2歳時では食べるに関するスロットは全体としてのまとまりを持つというよりも調理に関するスロットで構成されるスクリプトと食べることに付随するスロットにより構成されるスクリプトというように分断されたスクリプト構造(内田1982, 無藤1985)になっていることが示唆される。一方、3歳時では「献立の決定」のスロットから「片付け」のスロットまで、食べる行為そのものからはかなり時系列的には離れたスロットが1歳時より多く表出されるようになっている。特に、「献立の決定」のスロットは子ども自身が意図的にままごと遊びを展開する指標にもなるスロットであり、このスロットが表出できるということは食べることにに関して時系列的見通しとしての表象であるスクリプトの獲得が推察される。また、これらのスロットについて表出人数に2歳時と3歳時の間に有意差は認められないが、3歳時で確実にスクリプトの構造化が進んでいることが推察される。さらに、2歳時と3歳時に有意差が認められた「食べる」スロットが、他のスロットと異なり子どもの年齢の上昇に伴い有意に減少する結果とを勘案すると、2歳時より3歳時で食べるスロットが減少する原因として、子どもが獲得したスロットの種類の増加に伴い自発的なスロットの表出が「食べる」スロットに集中していたものから「食べる」スロットにおける脱中心化が生じていることが示唆される。このことは、1歳時の中心的なスロットは「食べる」であり、2歳時には食べる行為に付随する文化的な行為である感謝・賞賛のスロットが獲得され、3歳時には食べるに関するスクリプトの構造化がさらに進むことから推察できる。

この結果は、スクリプトの構造化が生理的な食べることを核にして進行するという無藤(1992)の指摘と一致するものと考えられる。しかし、2歳時の子どもが「いただきますという」「おいしいという」「ごちそうさまという」のスロットを表出することを持って、これらのスロットに込められている文化的意味を理解していると考えすることは子どもの認知的発達からみて無理があるように思われる。この意味では箕浦(1990)が指摘するようにスロットの獲得過程においても認知的・行動的・情動的反応様式の3つの反応様式を想定する必要があるように思われる。この観点に立てば、2歳時は行動反応様式の段階にあると考えることが妥当であろう。吉水(1989)は、2歳0ヶ月時から3歳0ヶ月時までの1年

間にわたり母子1組のままごと遊びを継続研究し、2歳前期はスクリプトの基本構造形成期であり、中期は前期に形成された大枠のスクリプトをベースに、子ども自身のイメージで分化した事象を取り込んでゆくスクリプト構造の分化期であり、後期は事象を自在に操作可能なスクリプト構造の自由化期と特徴付けて、2歳前期と後期ではスロットの構造が大きく変化することを指摘している。吉水の2歳前期とは本研究の2歳時にほぼ相応し、後期とは3歳時にほぼ相応する。しかし、本結果からは、吉水の指摘するスクリプト構造における変化は2歳時と3歳時の間よりも、むしろ1歳時と2歳時の間に生じているように思われる。このスクリプトの構造の変化が、子どもの言語能力の発達と大きなかかわりを持つことから1歳時と2歳時の間で生じるように考えられるがさらに検討する必要がある。

② 受動：受動のスロットでは1・2・3歳時ともに食べるが最も高い比率を示している。この結果から母親から子どもに対して食べるスロットを引き出すような働きかけがなされているものと思われる。

受動のスロットにおける年齢差を検討した結果、14項目中8項目に有意差及び有意傾向が認められ、他の6項目には有意差は認められない。有意差の認められなかったスロットは「コンロのスイッチを入れる」「レンジに入れる」「レンジのスイッチを入れる」「いただきますという」「食べる」「ごちそうさまという」の6項目である。

次に有意な年齢差が認められた項目について詳細に検討する。

献立の決定を1歳時及び2歳時には表出した子どもはいないが、3歳時には表出する子どもが出てくることで両年齢間には有意差が認められる ($p=.0002$, $p=.03$)。切るの表出人数は、1・2歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($p=.03$, $p=.005$)。材料をナベ等に入れるの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出される傾向が認められる ($p=.055$)。ガスコンロにのせるの表出人数は、1歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くなる ($\chi^2_{(2)}=8.89$ $p<.05$)。盛り付けの表出人数は、1歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($\chi^2_{(2)}=10.11$ $p<.01$)。供するの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($\chi^2_{(2)}=9.36$ $p<.01$)。おいしいというの表出人数は、1・3歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($p=.001$, $p=.012$)。片付けの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2・3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($p=.026$, $p=.026$)。

これらの結果を各年齢間の差としてまとめると次のようになる。

1歳時と2歳時で顕著な差が認められるスロットは、「材料をナベ等に入れる(1<2)」「供する(1<2)」「おいしいという(1=3<2)」「片付け(1<2=3)」の3種のスロットである。1歳時と3歳時で顕著な差が認められるスロットは、「献立の決定(1=2<3)」「切る(1=2<3)」「ガスコンロにのせる(1<3)」「盛り付け(1<3)」「片付け(1<2=3)」の5種のスロットである。2歳時と3歳時で顕著な差が認められるスロットは、「献立の決定(1=2<3)」「切る(1=2<3)」「おいしいという(1=3<2)」の3種のスロットである。

受動のロットは、母親の働きかけに対する応答として表出されるロットである。子どもが自ら自発的に表出する自発のロットに比較して有意な年齢差が認められるロットの種類は少ない。相手との関連の中でロットを表出することの難しさがあるものと思われる。また、表出人数における年齢差は、1歳時と2歳時の間に偏ることなく、2歳時と3歳時の間にも認められることも自発ロットとの大きな差異である。つまり、自発的に表出するロットは状況とのからみや母親との関係の中で表出されるロットではなく、子ども自身の思いの発露として表出されるロットである。一方、受動のロットは母親の働きかけによって引き出されるものであり、表出そのものが子どもの主体的意図とのかかわりなしに表出されるものでもある。このことを勘案すると、今回見出された自発と受動のロットにおける差異の要因として、自発による表出人数の方が受動による表出人数よりもその場の状況による規制が少ないことで表出がより容易であるものと推察される。これらの結果で特に注目されるのは、「おいしいという」ロットを2歳時は1歳時よりも多く受動のロットとして表出しているということである。このロットを受動のロットとして表出するということは、味覚に伴うロットを他者と共有することが可能になっていること意味している。また、「おいしいという」ことは、単に味覚としての感覚だけではなく、快適な情動を伴う体験を含んでいるロットでもある。このように考えると2歳時には五感に関連するロットは情動的反応様式が可能となっているものと推察される。つまり、子どもは日常的にものを食べる状況で生理的欲求を満足させた結果として快適状況に立ち至ることが可能となる体験を蓄積しているものと考えられる。それゆえ、味覚に関する受動のロットの表出が促進されやすいことが推察される。しかしながら、3歳時に減少することについて、どのように考えるべきかについて、この結果からは明らかではない。

2) 飲むに関するロット表出人数について

① 自発：表B-1に示すように1歳時では飲むが最も高い表出率を示している(10名, 24.4%)。2歳時で注ぐが最も高い比率を示し(35名, 83.3%)、ついで供する(28名, 66.7%)、飲む(26名, 61.9%)といずれも高い表出率を示している。3歳時では供するが最も高く(31名, 70.5%)、ついで注ぐ(28名, 63.6%)、飲む(15名, 34.1%)、飲み物の準備(15名, 34.1%)となっている。いずれの年齢時においても、先に検討した食べるに関する自発のロットの表出率に比較しかなり高い比率を示している。特に2歳時では注ぐ、供する、飲むのロットがスクリプトとして獲得されている可能性が推察される。このように多くの子どもに表出された理由の1つにままごと道具のポットが子どもの関心を引いた可能性も考えられる。ポットそのものが子どもの関心を喚起し、その操作を引き起こしたという事実は、子ども自身が日常生活においてポットの機能を理解していたということを物語っている。このことから本研究の対象年齢の子どものままごと遊びには、子どもの日常生活における経験が反映されやすいことが示唆される。

次に自発のロットの表出人数における年齢差について詳細に検討する。 χ^2 検定を行っ

た結果、13 項目中 7 項目に各年齢間の表出人数に有意差及び有意傾向が認められ、他の 6 項目には有意な年齢差は認められないことが明らかになる。表出人数に有意な年齢差が認められなかった項目は、「ガスコンロにのせる」「コンロのスイッチを入れる」「レンジのスイッチを入れる」「いただきますという」「ごちそうさまという」「片付け」である。

次に有意差のあったものについてみる。

飲み物の決定の表出人数は、1 歳時で有意に少なく、3 歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($\chi^2_{(2)}=14.87$ $p<.01$)。飲みものの準備の表出人数は、1 歳時で有意に少なく、3 歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($\chi^2_{(2)}=12.83$ $p<.01$)。レンジに入れるの表出人数は、1 歳時で有意に少なく、2 歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($\chi^2_{(2)}=16.77$ $p<.01$)。注ぐの表出人数は、1 歳時で有意に少なく、2 歳時に有意に多く表出され、3 歳時では有意に多く表出される傾向が認められる ($\chi^2_{(2)}=44.96$ $p<.01$)。供するの表出人数は、1 歳時で有意に少なく、2 及び 3 歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($\chi^2_{(2)}=48.89$ $p<.01$)。飲むの表出人数は、1 歳時で有意に少なく、2 歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($\chi^2_{(2)}=13.18$ $p<.01$)。おいしいというの表出人数は、1 歳時で有意に少なく、3 歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($p=.005$)。

これらの結果を各年齢間の差としてまとめると次のようになる。

1 歳時と 2 歳時で顕著な差が認められるスロットは、「レンジに入れる(1<2)」「注ぐ(1<2)」「供する(1<2=3)」「飲む(1<2)」の 4 種のスロットである。1 歳時と 3 歳時で顕著な差が認められるスロットは、「飲み物の決定(1<3)」「飲みものの準備(1<3)」「注ぐ(1<2=3)」「供する(1<2=3)」「おいしいという(1<3)」の 5 種のスロットである。2 歳時と 3 歳時の間に有意差が認められる項目はない。

飲むに関するスロットの表出を見ると、2 歳時では「注ぐ」「供する」「飲む」と時系列的に連続するスロットを表出する子どもの人数が増加している。このことから飲むに関するスロットでも「飲む」とことと時間的に近い関係にあるスロットが獲得されやすいことが推察される。また、3 歳時では「飲み物の決定」に関するスロットを表出する子どもの数が 2 歳時より有意に増加している。これは、先に食べるに関するスクリプトにおいても指摘したように、子どもがある方向性を持って、つまり、時系列的な表象であるスクリプトの下に行為の表出が可能になってきていることを示唆しているものと思われる。

② 受動：受動スロットにおいても 1・2・3 歳のいずれにおいて飲むと注ぐが高い表出率を示している。有意な年齢差が認められたスロットは、13 項目中 4 項目である。また、1・2・3 歳のいずれの年齢でも表出されなかった項目は「ごちそうさまという」のスロットである。次に有意差のあった項目について検討する。

注ぐの表出人数は、1 歳時で有意に少なく、2 歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($\chi^2_{(2)}=17.22$ $p<.01$)。供するの表出人数は、1 歳時で有意に少なく、2 歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($\chi^2_{(2)}=15.02$ $p<.01$)。おいしいとい

うの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($p=.026$)。片付けの表出人数は、2歳時で有意に少なく、1歳時で有意に多くの子どもによって表出される傾向がある ($p=.088$)。表出人数における有意な年齢差は、すべて1歳時と2歳時の間で認められ、1歳時と3歳時の間及び2歳時と3歳時の間では認められない。これらの結果で特に注目されるのは、飲むに関するスロットにおいても食べるに関するスロットと同様に「おいしいという」スロットを2歳時は1歳時よりも多く受動のスロットとして表出しているということである。

3) 曖昧に関するスロット表出人数について

曖昧に関するスロット表出人数は、食べること及び飲むことに関するスロットに比較して少ない。このことはスロットの表出がかなり明確な意図の下でなされていることを示している。

食べるか飲むか明白でない曖昧のスロットは、14項目中10項目が自発的に表出され、2項目が母親の働きかけを受けて受動的に表出されたものである。これらの内、表出人数に有意な年齢差が認められたスロットは「ガスコンロにのせる」である。1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもが表出し、3歳時で有意に少ない傾向がある ($p=.026$, $p=.055$)。

4) サブスロットに関するスロット表出人数について

① 自発：道具の準備のスロットがいずれの年齢でも高い比率を占めている。これはままごと遊びであることに起因するものと考えられる。また、ふたの操作のスロットも高い比率を示している。これは主にポットのふたが操作の対象となっている。先に飲むに関するスロットで検討したように、多くの子どもがポットに関心を示している。ポットのふたを押さえずに注ぐ動作を行うとふたが落ちてしまうという構造になっていたため、注ぐたびにふたが落ち、ふたを操作する頻度が増大したことに起因している。その他、混ぜる、温度、料理の状態など、ふりを前提に成り立つスロットが高い表出率を示している。

次に自発スロットの表出における年齢差を見るために χ^2 検定を行った結果、28項目中14項目の表出人数に有意な年齢差及び有意傾向が認められ、他の14項目には有意差は認められないことが明らかになる。

有意な年齢差が認められた項目について検討する。

たとえば、コーヒーに砂糖を入れるなど、調理されたものに調味料を加えるスロットである「調味料を入れる2」の表出人数は、1歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの子どもに表出され、2歳時で有意に少ない傾向がある ($p=.012$, $p=.058$)。道具の準備の表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($\chi^2_{(2)}=12.40$ $p<.01$)。料理の状態の表出人数は、1歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている ($\chi^2_{(2)}=19.07$ $p<.01$)。料理の終了の表出人数は、

1歳時で有意に少なく、2及び3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($p=.026$, $p=.026$)。受け手の確認の表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($\chi^2_{(2)}=9.55$ $p<.01$)。温度の表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($\chi^2_{(2)}=15.39$ $p<.01$)。乾杯の表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($p=.026$)。ふたの操作の表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($\chi^2_{(2)}=8.03$ $p<.05$)。食べ物の確認の表出人数は、表出人数が1歳時の方で有意に少なく、3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($\chi^2_{(2)}=9.39$ $p<.01$)。飲み物の確認の表出人数は、表出人数が1歳時の方で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($\chi^2_{(2)}=9.72$ $p<.01$)。材料の確認の表出人数は、1歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($p=.0005$, $p=.0035$)。道具の確認の表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($\chi^2_{(2)}=18.80$ $p<.01$)。数の表出人数は、1歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($p=.026$)。材料の準備の表出人数は、1及び2歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($p=.0011$)。

表出人数に関するこれらの結果を各年齢間の差としてまとめると次のようになる。

1歳時と2歳時の表出人数に顕著な差が認められるスロットは、「道具の準備(1<2)」「料理の終了(1<2)」「受け手の確認(1<2)」「温度(1<2)」「乾杯(1<2)」「ふたの操作(1<2)」「飲み物の確認(1<2)」「道具の確認(1<2)」の8種のスロットであり、いずれも2歳時の方で有意に多くの子どもに表出している。1歳時と3歳時の表出人数に顕著な差が認められるスロットは、「調味料を入れる(1<3)」「料理の状態(1<3)」「料理の終了(1<3)」「食べ物の確認(1<3)」「材料の確認(1<3)」「数(1<3)」「材料の準備(1<3)」の7種のスロットであり、いずれも3歳時の方で有意に多くの子どもに表出している。2歳時と3歳時の表出人数に顕著な差が認められるスロットは、「材料の確認」のみである。

以上の結果は、2歳時では「道具の準備」「ふたの操作」「道具の確認」など、ものに関連するスロット及び「乾杯」「受けての確認」など、具体的行為が伴うスロットの種類が多く表出されており、「料理の終了」「温度」「飲み物の確認」「食べ物の確認」など、具体的イメージを描いていることが前提となるスロットの種類が少ない。また、3歳時のスロットは、「料理の終了」「調味料を入れる」「料理の状態」「食べ物の確認」「材料の確認」など調理に関するスロットと「数」のスロットであり、いずれも具体的イメージを描いていることが前提となるスロットが表出されている。つまり、2歳時ではふり遊びとは言いながらも実際に手に触れ、目で確認できるもの(たとえば、ナベなど)に関するスロット類が多く表出されている。一方、3歳時では実在しない「調味料を入れる」など、イメージである表象に関するスロット類が表出されている。このことから子どものスロットの獲得の過程は、具体物に関連したスロットから表象に関するスロットへと進むことが示唆される。

② 受動：受動スロットにおいては道具の準備以外のスロットでは、食べ物の確認、飲み物の確認のスロットが年齢とともに増加を示している。これらは、母親が子どものイメージ形成を促すようなスロットによる働きかけが多いことに起因しているものと思われる。年齢間の有意差を検討するため χ^2 検定を行った結果、13項目の表出人数に有意な年齢差が認められ、11項目の表出人数に有意な年齢差が認められない。有意差が認められた項目について検討する。

道具の準備の表出人数は、1歳時の方で有意に少なく、3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($\chi^2_{(2)}=9.72$ $p<.01$)。料理の状態の表出人数は、1歳時の方で有意に少ない($\chi^2_{(2)}=7.51$ $p<.05$)。受け手の確認の表出人数は、1・3歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($p=.0024$, $p=.0003$)。味の表出人数は、1・2歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの子どもによって表出される傾向が認められる($p=.0559$, $p=.0556$)。温度の表出人数は、1歳時の方で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($\chi^2_{(2)}=11.87$ $p<.01$)。乾杯の表出人数は、1・3歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($p=.0001$, $p=.0006$)。食べ物の確認の表出人数は、1歳時の方で有意に少なく、3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($\chi^2_{(2)}=15.03$ $p<.01$)。飲み物の確認の表出人数は、1歳時の方で有意に少なく、3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($\chi^2_{(2)}=22.33$ $p<.01$)。材料の確認の表出人数は、1歳時の方で有意に少なく、3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($\chi^2_{(2)}=13.73$ $p<.01$)。調理している過程でナベの中の材料などを混ぜる「混ぜる1」の表出人数は、2歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($p=.026$)。コーヒーなどカップの中のを混ぜるなどの「混ぜる2」の表出人数は、3歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($p=.011$)。道具の確認の表出人数は、1歳時の方で有意に少なく、2歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($\chi^2_{(2)}=13.57$ $p<.01$)。数の表出人数は、1・2歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの子どもによって表出されている($p=.0264$, $p=.0261$)。

これらの結果を各年齢間の差としてまとめると次のようになる。

1歳時と2歳時で顕著な差が認められるスロットは、「受け手の確認(1<3<2)」「温度(1<2)」「乾杯(1=3<2)」「道具の確認(1<2)」の4種のスロットである。1歳時と3歳時で顕著な差が認められるスロットは、「味(1=2<3)」「食べ物の確認(1<3)」「飲み物の確認(1<3)」「材料の確認(1<3)」「数(1=2<3)」の5種のスロットである。2歳時と3歳時で顕著な差が認められるスロットは、「受け手の確認(1=3<2)」「味(1=2<3)」「乾杯(1=3<2)」「混ぜる1(2<3)」「混ぜる2(3<2)」「数(1=2<3)」の6種である。

以上の結果から受動のスロットにおいても自発のスロットと同様に、具体的なものに関するスロットから表象に関するスロットへと、子どもの年齢的增加に伴って変化してゆくことが明らかになる。

(2) 母親のロット表出人数と子どもの年齢との関係

1) 食べるに関するロットについて

① 自発：表B-2は、各ロットに対する各年齢時の母親の表出人数を示したものである。母親は子どもの1歳時には14項目中13項目のロットを表出し、2歳時・3歳時には14すべてのロットを表示している。1歳時に最も多くの母親が表出したロットは食べるであり、10名(24.4%)が表出している。次で切るの9名(22.0%)である。2歳時で最も多くの母親が表出したロットは供するであり19名(45.2%)が表出している。次いでおいしいという(18名, 42.9%), 盛り付け(17名, 40.5%), 食べる(15名, 35.7%)となっている。3歳時で最も多くの母親が表出したロットは供するであり、15名(34.1%)が表出している。ついでガスコンロにのせる(14名, 31.8%), 献立の決定(13名, 29.5%), 食べる(13名, 29.5%)となっている。1歳時には食べる及び切るロットが高い比率を占めているが、盛り付け・供する、食べる・おいしいという、切る・ガスコンロにのせる、など隣接するロットが高い比率を示している。3歳時には特定のロットへの表出における偏りは、2歳時に比較して目立たなくなる傾向が認められる。次にさらに詳細に子どもの年齢に伴う変化について検討するため χ^2 検定を行った結果、14項目中10項目のロットのいずれかの年齢間に有意差及び有意傾向が認められることが明らかになる。表出人数に有意な年齢差が認められなかったロットは、「切る」「コンロのスイッチを入れる」「レンジのスイッチを入れる」「食べる」である。表出人数に有意な年齢差が認められたロットについて検討する。

献立の決定の表出人数は、1歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの母親によって表出されている($\chi^2_{(2)}=11.29$ $p<.01$)。材料をナベ等に入れるの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの母親に表出される($p=.011$)。ガスコンロにのせるの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの母親によって表出されている($\chi^2_{(2)}=11.81$ $p<.01$)。レンジに入れるの表出人数は、1歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの母親に表出される傾向が認められる($p=.057$)。盛り付けの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの母親によって表出されている($\chi^2_{(2)}=17.21$ $p<.01$)。供するの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの母親によって表出されている($\chi^2_{(2)}=7.62$ $p<.05$)。いただきますというの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの母親によって表出されている($p=.088$)。おいしいというの表出人数は、1歳時で有意に少ない傾向があり、2歳時で有意に多くの母親によって表出されている($\chi^2_{(2)}=11.59$ $p<.01$)。ごちそうさまというの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの母親によって表出される傾向がある($p=.057$)。片付けの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの母親によって表出される傾向がある($p=.067$)。表出人数における年齢差に関するこれらの結果を各年齢間の差としてまとめると次のようになる。

1歳時と2歳時で顕著な差が認められるロットは、「材料をナベ等に入れる(1<2)」「ガ

表B-2 母親のスポットの表出人数

ス ロ ッ ト の 種 類	1 歳時の表出者数		2 歳時の表出者数		3 歳時の表出者数	
	人数	%	人数	%	人数	%
食べるに関する自発スポット						
献立の決定 (自)	1	2.4%	7	16.7%	13	29.5%
切る (自)	9	22.0%	13	31.0%	10	22.7%
材料をナベ等に入れる (自)	0	0.0%	7	16.7%	3	6.8%
食・ガスコンロにのせる (自)	2	4.9%	14	33.3%	14	31.8%
食・コンロのスイッチを入れる (自)	1	2.4%	2	4.8%	1	2.3%
食・レンジに入れる (自)	1	2.4%	4	9.5%	7	15.9%
食・レンジのスイッチを入れる (自)	1	2.4%	3	7.1%	2	4.5%
盛り付け (自)	1	2.4%	17	40.5%	11	25.0%
食・供する (自)	7	17.1%	19	45.2%	15	34.1%
食・いただきますという (自)	2	4.9%	8	19.0%	3	6.8%
食べる (自)	10	24.4%	15	35.7%	13	29.5%
食・おいしいという (自)	6	14.6%	18	42.9%	7	15.9%
食・ごちそうさまという (自)	1	2.4%	7	16.7%	6	13.6%
食・片付け (自)	3	7.3%	10	23.8%	6	13.6%
食べるに関する受動スポット						
献立の決定 (受)	0	0.0%	3	7.1%	11	25.0%
切る (受)	1	2.4%	10	23.8%	4	9.1%
材料をナベ等に入れる (受)	0	0.0%	3	7.1%	2	4.5%
食・ガスコンロにのせる (受)	0	0.0%	1	2.4%	2	4.5%
食・コンロのスイッチを入れる (受)	0	0.0%	2	4.8%	4	9.1%
食・レンジに入れる (受)	0	0.0%	4	9.5%	3	6.8%
食・レンジのスイッチを入れる (受)	1	2.4%	1	2.4%	1	2.3%
盛り付け (受)	0	0.0%	9	21.4%	8	18.2%
食・供する (受)	0	0.0%	4	9.5%	4	9.1%
食・いただきますという (受)	1	2.4%	10	23.8%	9	20.5%
食べる (受)	7	17.1%	20	47.6%	24	54.5%
食・おいしいという (受)	0	0.0%	7	16.7%	8	18.2%
食・ごちそうさまという (受)	0	0.0%	4	9.5%	3	6.8%
食・片付け (受)	3	7.3%	6	14.3%	9	20.5%
飲むに関する自発スポット						
飲み物の決定 (自)	0	0.0%	3	7.1%	7	15.9%
飲み物の準備 (自)	1	2.4%	1	2.4%	3	6.8%
飲・ガスコンロにのせる (自)	2	4.9%	1	2.4%	3	6.8%
飲・コンロのスイッチを入れる (自)	0	0.0%	1	2.4%	3	6.8%
飲・レンジに入れる (自)	0	0.0%	3	7.1%	1	2.3%
飲・レンジのスイッチを入れる (自)	0	0.0%	4	9.5%	0	0.0%
注ぐ (自)	10	24.4%	31	73.8%	21	47.7%
飲・供する (自)	11	26.8%	27	64.3%	25	56.8%
飲・いただきますという (自)	3	7.3%	7	16.7%	5	11.4%
飲む (自)	5	12.2%	14	33.3%	18	40.9%
飲・おいしいという (自)	9	22.0%	23	54.8%	13	29.5%
飲・ごちそうさまという (自)	1	2.4%	6	14.3%	7	15.9%
飲・片付け (自)	1	2.4%	5	11.9%	4	9.1%

表B-2の続き

スロットの種類	1歳時の表出者数		2歳時の表出者数		3歳時の表出者数	
	人数	%	人数	%	人数	%
飲むに関する受動スロット						
飲み物の決定 (受)	0	0.0%	4	9.5%	9	20.5%
飲み物の準備 (受)	2	4.9%	3	7.1%	5	11.4%
飲・ガスコンロにのせる (受)	0	0.0%	1	2.4%	0	0.0%
飲・コンロのスイッチを入れる (受)	0	0.0%	1	2.4%	0	0.0%
飲・レンジに入れる (受)	0	0.0%	6	14.3%	2	4.5%
飲・レンジのスイッチを入れる (受)	0	0.0%	0	0.0%	1	2.3%
注ぐ (受)	4	9.8%	29	69.0%	18	40.9%
飲・供する (受)	0	0.0%	11	26.2%	12	27.3%
飲・いただきますという (受)	1	2.4%	9	21.4%	15	34.1%
飲む (受)	3	7.3%	31	73.8%	33	75.0%
飲・おいしいという (受)	0	0.0%	4	9.5%	4	9.1%
飲・ごちそうさまという (受)	0	0.0%	2	4.8%	1	2.3%
飲・片付け (受)	2	4.9%	7	16.7%	2	4.5%
飲食が曖昧な自発スロット						
暖・ガスコンロにのせる (自)	1	2.4%	0	0.0%	0	0.0%
暖・レンジに入れる (自)	1	2.4%	0	0.0%	0	0.0%
暖・レンジのスイッチを入れる (自)	1	2.4%	1	2.4%	0	0.0%
暖・供する (自)	1	2.4%	0	0.0%	0	0.0%
暖・いただきますという (自)	1	2.4%	0	0.0%	0	0.0%
暖・飲む／食べる (自)	0	0.0%	1	2.4%	0	0.0%
暖・おいしいという (自)	0	0.0%	1	2.4%	0	0.0%
暖・ごちそうさまという (自)	1	2.4%	0	0.0%	2	4.5%
暖・片付け (自)	7	17.1%	11	26.2%	12	27.3%
飲食が曖昧な受動スロット						
暖・レンジに入れる (受)	2	4.9%	0	0.0%	1	2.3%
暖・レンジのスイッチを入れる (受)	1	2.4%	0	0.0%	1	2.3%
暖・食べる／飲む (受)	0	0.0%	1	2.4%	1	2.3%
暖・飲む／食べる (受)	0	0.0%	2	4.8%	0	0.0%
暖・おいしいという (受)	0	0.0%	1	2.4%	1	2.3%
暖・片付け (受)	5	12.2%	11	26.2%	10	22.7%
サブスロットに関する自発スロット						
調味料を入れる1 (自)	0	0.0%	0	0.0%	3	6.8%
調味料を入れる2 (自)	0	0.0%	0	0.0%	5	11.4%
道具の準備 (自)	27	65.9%	38	90.5%	36	81.8%
料理の状態 (自)	0	0.0%	15	35.7%	14	31.8%
料理の終了 (自)	1	2.4%	8	19.0%	0	0.0%
受け手の確認 (自)	0	0.0%	14	33.3%	10	22.7%
量 (自)	0	0.0%	3	7.1%	7	15.9%
味 (自)	0	0.0%	3	7.1%	9	20.5%
温度 (自)	3	7.3%	19	45.2%	16	36.4%
乾杯 (自)	1	2.4%	13	31.0%	2	4.5%
洗う (自)	0	0.0%	5	11.9%	4	9.1%
拭く (自)	0	0.0%	1	2.4%	5	11.4%
作ることを指示 (食べ物) (自)	0	0.0%	8	19.0%	9	20.5%
作ることを指示 (飲み物) (自)	0	0.0%	6	14.3%	11	25.0%

表B-2の続き

スロットの種類	1歳時の表出者数		2歳時の表出者数		3歳時の表出者数	
	人数	%	人数	%	人数	%
フタの操作 (自)	9	22.0%	21	50.0%	13	29.5%
食べ物の確認 (自)	2	4.9%	19	45.2%	32	72.7%
飲み物の確認 (自)	3	7.3%	19	45.2%	23	52.3%
材料の確認 (自)	0	0.0%	7	16.7%	12	27.3%
混ぜる1 (自)	2	4.9%	5	11.9%	8	18.2%
混ぜる2 (自)	0	0.0%	13	31.0%	4	9.1%
道具の確認 (自)	9	22.0%	22	52.4%	21	47.7%
食事の終了 (自)	1	2.4%	1	2.4%	0	0.0%
数 (自)	0	0.0%	2	4.8%	6	13.6%
満腹 (自)	0	0.0%	1	2.4%	1	2.3%
火を消す (自)	0	0.0%	1	2.4%	0	0.0%
材料の準備 (自)	0	0.0%	0	0.0%	4	9.1%
冷蔵庫で冷やす (自)	0	0.0%	0	0.0%	1	2.3%
空腹 (自)	0	0.0%	0	0.0%	1	2.3%
落とす (自)	1	2.4%	0	0.0%	0	0.0%
料理の確認 (自)	1	2.4%	0	0.0%	1	2.3%
サブスロットに関する受動スロット						
調味料を入れる1 (受)	0	0.0%	0	0.0%	2	4.5%
調味料を入れる2 (受)	0	0.0%	1	2.4%	6	13.6%
道具の準備 (受)	20	48.8%	34	81.0%	34	77.3%
料理の状態 (受)	1	2.4%	11	26.2%	14	31.8%
料理の終了 (受)	0	0.0%	3	7.1%	5	11.4%
受け手の確認 (受)	0	0.0%	6	14.3%	6	13.6%
量 (受)	0	0.0%	3	7.1%	2	4.5%
味 (受)	0	0.0%	1	2.4%	5	11.4%
温度 (受)	2	4.9%	17	40.5%	9	20.5%
乾杯 (受)	0	0.0%	7	16.7%	2	4.5%
洗う (受)	0	0.0%	2	4.8%	2	4.5%
作ることを指示 (飲み物) (受)	0	0.0%	1	2.4%	0	0.0%
作ることを指示 (その他) (受)	0	0.0%	0	0.0%	1	2.3%
フタの操作 (受)	7	17.1%	12	28.6%	16	36.4%
食べ物の確認 (受)	0	0.0%	6	14.3%	8	18.2%
飲み物の確認 (受)	0	0.0%	8	19.0%	5	11.4%
材料の確認 (受)	0	0.0%	1	2.4%	10	22.7%
混ぜる1 (受)	3	7.3%	2	4.8%	5	11.4%
混ぜる2 (受)	4	9.8%	8	19.0%	1	2.3%
道具の確認 (受)	0	0.0%	0	0.0%	12	27.3%
数 (受)	0	0.0%	1	2.4%	6	13.6%
捨てる (受)	2	4.9%	1	2.4%	0	0.0%
買い物 (受)	0	0.0%	0	0.0%	1	2.3%
材料の準備 (受)	0	0.0%	0	0.0%	5	11.4%
冷蔵庫で冷やす (受)	0	0.0%	0	0.0%	1	2.3%
なめる (受)	0	0.0%	0	0.0%	1	2.3%
空腹 (受)	0	0.0%	0	0.0%	1	2.3%

残差分析・直接確率計算の結果、表出者数が有意に多いものを示す。

スコンロにのせる(1<2)」「盛り付け(1<2)」「供する(1<2)」「いただきますという(1<2)」「おいしいという(1<2)」「ごちそうさまという(1<2)」「片付け(1<2)」の8種のロットである。1歳時と3歳時に表出人数において顕著な差が認められるロットは、「献立の決定(1<3)」「レンジに入れる(1<3)」の2種のロットである。

2歳時に多く表出される「いただきますという」「おいしいという」「ごちそうさまという」は、子どもにおいても2歳時に多く表出されるロットである。これらの食べることに関する感謝・賞賛を意味するロットは母親自身も2歳時に多く表出しており、生活文化としての食べることに関する感謝・賞賛の生活様式を伝えようとする母親の意図性が窺われる。外山ら(1990b)は、1歳児と2歳児の実際の食事場面を観察し、「いただきます」「ごちそうさま」を「けじめ」発言としている。このけじめ発話を母親が行う頻度は22ヶ月前と25ヶ月後では25ヶ月後に有意に高まることを見出している。この結果は、本研究において明らかになった『母親は1歳時よりも2歳時におけるままと遊びで「いただきますという」「おいしいという」「ごちそうさまという」の感謝・賞賛ロットを多く表出する』という結果と一致するものであるといえる。このことから母親自身も、日常生活における子どもとのかかわりにおける生活様式をかなり明確にままと遊びに反映させていることが窺える。

② 受動：受動のロットでは、2・3歳時に食べるロットが高い比率を示しており、子どもからの働きかけが食べるロットを引き出すものであることを示唆している。年齢差を検討するため χ^2 検定を行った結果、14項目中6項目のロットの表出人数において有意差及び有意傾向が認められ、他の8項目には有意差は認められない。表出人数に有意差の認められなかったロットは「材料をナベ等に入れる」「ガスコンロにのせる」「コンロのスイッチを入れる」「レンジに入れる」「レンジのスイッチを入れる」「供する」「ごちそうさまという」「片付け」である。

表出人数に有意差のあった項目について検討する。

献立の決定の表出人数は、1歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの母親によって表出されている($\chi^2_{(2)}=14.48$ $p<.01$)。切るの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの母親によって表出されている($\chi^2_{(2)}=9.57$ $p<.01$)。盛り付けの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの母親によって表出されている($\chi^2_{(2)}=9.55$ $p<.01$)。いただきますの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの母親によって表出されている($\chi^2_{(2)}=8.26$ $p<.05$)。食べるの表出人数は、1歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの母親によって表出されている($\chi^2_{(2)}=13.85$ $p<.01$)。おいしいというの表出人数は、1歳時で有意に少ない($\chi^2_{(2)}=8.15$ $p<.05$)。

これらの結果を各年齢間の差としてまとめると次のようになる。

1歳時と2歳時で顕著な差が認められるロットは、「切る(1<2)」「盛り付け(1<2)」「いただきますという(1<2)」の3種のロットである。1歳時と3歳時で表出人数に顕著な差が認められるロットは、「献立の決定(1<3)」「食べる(1<3)」の2種のロットである。2歳

時と3歳時で表出人数に顕著な差が認められるスロットは見出されない。

この結果から母親の受動のスロットでは、表出人数において有意な年齢差が認められるスロットの種類が少ないことが明らかになる。

2) 飲むに関するスロットについて

① 自発:表B-2に示すように上位4位に該当するスロットはいずれの年齢時においても、供する、注ぐ、おいしいという、飲むであり、食べるに関する結果と大きく異なっている。これらの隣接するスロット間にスクリプトが獲得され、2対のスクリプトの結合によって、飲むことを核にしたスクリプトの獲得が進むことが示唆される。年齢間の差異を検討するため χ^2 検定を行った結果、表出人数に13項目中6項目に有意差及び有意傾向が認められ、他の8項目には有意差は認められないことが明らかになる。表出人数に有意差が認められなかった項目は、「飲み物の準備」「ガスコンロにのせる」「コンロのスイッチを入れる」「レンジに入れる」「レンジのスイッチを入れる」「いただきますという」「片付け」である。

次に表出人数に有意差のあったスロットについて検討する。

飲み物の決定の表出人数は、1歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの母親によって表出されている($p=.0123$)。注ぐの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの母親によって表出されている($\chi^2_{(2)}=20.31$ $p<.01$)。供するの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの母親によって表出されている($\chi^2_{(2)}=13.04$ $p<.01$)。飲むの表出人数は、1歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの母親によって表出されている($\chi^2_{(2)}=9.01$ $p<.05$)。おいしいというの表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの母親によって表出されている($\chi^2_{(2)}=10.78$ $p<.01$)。ごちそうさまというの表出人数は、1歳時で有意に少ない傾向がある($\chi^2_{(2)}=4.60$ $p<.10$)。

これらの結果を各年齢間の差としてまとめると次のようになる。

1歳時と2歳時で表出人数に顕著な差が認められるスロットは、「注ぐ(1<2)」「供する(1<2)」「おいしいという(1<2)」の3種のスロットである。1歳時と3歳時で表出人数に顕著な差が認められるスロットは、「飲み物の決定(1<3)」「飲む(1<3)」の2種のスロットである。2歳時と3歳時の間に有意差が認められる項目は見出されない。

以上の結果から母親の飲むに関するスロットにおける表出人数に注目すると、「おいしいという」スロットは2歳時に多くの母親によって表出されていることが明らかになる。外山ら(1990b)の実際の幼児の食事場面での観察結果によると、母親は21から22ヶ月児の子どもに「おいしいね」の言葉かけを最も多く行っており、その以前の年齢の子どもへの声かけの頻度において有意差があることを見出している。本研究における母親の自発の飲むに関するスロットの結果とまさに一致するものである。食べるスクリプトと同様に本結果からも、母親と子どものままと遊びには母子の日常生活における生活様式が反映されていることが確認されることが明らかになる。

② 受動：1 歳時には顕著な特徴は認められないが、2・3 歳時には飲む及び注ぐスロットの表出率が高い値を示している。年齢差を検討するため χ^2 検定を行った結果、表出人数に 13 項目中 6 項目に子どもの年齢による差異が認められ、残りの 7 項目には有意差は認められない。

次に表出人数に有意な年齢差のあったスロットについて検討する。

飲み物の決定の表出人数は、1 歳時で有意に少なく、3 歳時の方で有意に多くの母親に表出される ($p=.0025$)。レンジに入れるの表出人数は、1 歳時で有意に少なく、2 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($p=.025$)。注ぐの表出人数は、1 歳時で有意に少なく、2 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($\chi^2_{(2)}=30.36 \quad p<.01$)。供するの表出人数は、1 歳時で有意に少なく、2・3 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($\chi^2_{(2)}=13.40 \quad p<.01$)。いただきますの表出人数は、1 歳時で有意に少なく、3 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($\chi^2_{(2)}=13.56 \quad p<.01$)。飲むの表出人数は、1 歳時で有意に少なく、2・3 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($\chi^2_{(2)}=50.16 \quad p<.01$)。

これらの結果を各年齢間の差としてまとめると次のようになる。

表出人数において 1 歳時と 2 歳時で顕著な差が認められるスロットは、「レンジに入れる (1<2)」「注ぐ (1<2)」「供する (1<2)」「飲む (1<2)」の 4 種のスロットである。1 歳時と 3 歳時で顕著な差が認められるスロットは、「飲み物の決定 (1<3)」「供する (1<3)」「いただきますという (1<3)」「飲む (1<3)」の 4 種のスロットである。表出人数において 2 歳時と 3 歳時の間に有意差が認められる項目は見出されない。

母親は、2 歳時で「注ぐ」「供する」「飲む」など時系列的に連続するスロットを受動スロットとして表出している。また、3 歳時では「供する」「いただきますという」「飲む」など時系列的に連続するスロットを受動スロットとして表出している。このような母親の受動スロットは、子どもの自発スロットに対する応答として表出されているものである。2 歳時においても 3 歳時においても「飲む」ことを核にしたスクリプトの獲得が子どもに進んでいることが推察される。

3) 曖昧に関するスロットについて

食べることにに関するスロット、飲むことにに関するスロットに比較してスロットの表出人数が少ない。自発及び受動のいずれの表出スロットにおいても表出人数に有意な差異は認められない。

4) サブスロットについて

① 自発：表 B-2 は、1 歳時に比較し 2・3 歳時に母親は多様なスロットを表出して子どもに働きかけていることを示している。年齢差を検討するため χ^2 検定を行った結果、30 項目中 20 項目の表出人数に有意な年齢差及び有意傾向が認められ、他の 10 項目には表出

人数における有意差は認められないことが明らかになる。

表出人数において有意な年齢差が認められた項目について検討する。

調味料を入れる 2 は、1 歳時で有意に少なく、3 歳時で有意に多くの母親によって表出される傾向があり ($p=.0559$)、2 歳時で有意に少なく、3 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($p=.0022$)。道具の準備の表出人数は、1 歳時で有意に少なく、2 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($\chi^2_{(2)}=7.94$ $p<.05$)。料理の状態の表出人数は、1 歳時で有意に少なく、2・3 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($\chi^2_{(2)}=18.10$ $p<.01$)。料理の終了の表出人数は、1・3 歳時で有意に少なく、2 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($p=.029$, $p=.002$)。受け手の確認の表出人数は、1 歳時で有意に少なく、2 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($\chi^2_{(2)}=15.68$ $p<.01$)。量の表出人数は、1 歳時で有意に少なく、3 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($p=.0123$)。味の表出人数は、1 歳時で有意に少なく、3 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($p=.0025$)。温度の表出人数は、1 歳時で有意に少なく、2 歳時に有意に多くの母親に表出される ($\chi^2_{(2)}=15.56$ $p<.01$)。乾杯の表出人数は、1・3 歳時で有意に少なく、2 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($\chi^2_{(2)}=19.28$ $p<.01$)。洗うの表出人数は、1 歳時で有意に少なく、2 歳時で有意に多くの母親によって表出される傾向が認められる ($p=.055$)。拭くの表出人数は、1 歳時で有意に少なく、3 歳時で有意に多くの母親によって表出される傾向が認められる ($p=.055$)。作ることを指示(食べ物)の表出人数は、1 歳時で有意に少なく、3 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($\chi^2_{(2)}=9.39$ $p<.01$)。作ることを指示(飲み物)の表出人数は、1 歳時で有意に少なく、3 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($\chi^2_{(2)}=11.48$ $p<.01$)。フタの操作の表出人数は、1 歳時で有意に少ない傾向があり、2 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($\chi^2_{(2)}=7.84$ $p<.05$)。食べ物の確認の表出人数は、1 歳時で有意に少なく、3 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($\chi^2_{(2)}=40.49$ $p<.01$)。飲み物の確認の表出人数は、1 歳時で有意に少なく、3 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($\chi^2_{(2)}=21.38$ $p<.01$)。材料の確認の表出人数は、1 歳時で有意に少なく、3 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($\chi^2_{(2)}=12.55$ $p<.01$)。混ぜる 1 の表出人数は、1 歳時より 3 歳時で有意に多くの母親によって表出される傾向が認められる ($p=.090$)。混ぜる 2 の表出人数は、1 歳時で有意に少なく、2 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($\chi^2_{(2)}=18.21$ $p<.01$)。道具の確認の表出人数は、1 歳時で有意に少なく、2 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($\chi^2_{(2)}=9.22$ $p<.01$)。数の表出人数は、1 歳時より 3 歳時で有意に多くの母親によって表出されている ($p=.026$)。

表出人数に有意な年齢差のあったものをまとめると次のようになる。

1 歳時と 2 歳時で表出人数に顕著な年齢差が認められるスロットは、「道具の準備(1<2)」「料理の状態(1<2)」「料理の終了(1<2)」「受け手の確認(1<2)」「温度(1<2)」「乾杯(1<2)」「洗う(1<2)」「フタの操作(1<2)」「混ぜる 2(1<2)」「道具の確認(1<2)」の 10 種のスロットである。

る。1歳時と3歳時で顕著な年齢差が認められるスロットは、「調味料を入れる(1<3)」「料理の状態(1<3)」「量(1<3)」「味(1<3)」「拭く(1<3)」「作ることを指示(食べ物)(1<3)」「作ることを指示(飲み物)(1<3)」「食べ物の確認(1<3)」「飲み物の確認(1<3)」「材料の確認(1<3)」「混ぜる1(1<3)」「数(1<3)」の12種のスロットである。表出人数において2歳時と3歳時で顕著な年齢差が認められるスロットは、「料理の終了」「乾杯」の2種である。

以上の結果から母親は、2歳時には具体的行為が伴うスロットと表象に関するスロットの両方を子どもへの働きかけのスロットとして使用している。一方、3歳時には母親は子どもに働きかけるスロットとして多様な表象に関するスロットを有意に多く使用するようになる。この変化は、子ども自身が表象を使つたごっこ遊びが可能になったことに起因していると思われる。

② 受動：年齢差を検討するため χ^2 検定を行った結果、表出人数における有意な年齢は15項目に認められ、12項目には有意な年齢差が認められないことが明らかになる。

次に表出人数において有意な年齢差が認められたスロットについて検討する。

調味料を入れる2の表出人数は、1歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの母親によって表出されている($p=.0264$)。2歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの母親によって表出される傾向が認められる($p=.055$)。道具の準備の表出人数は、1歳時の方で有意に少なく、2歳時で有意に多くの母親によって表出されている($\chi^2_{(2)}=12.10$ $p<.01$)。料理の状態の表出人数は、1歳時の方で有意に少なく、3歳時で有意に多くの母親によって表出されている($\chi^2_{(2)}=12.51$ $p<.01$)。料理の終了の表出人数は、1歳時の方で有意に少なく、3歳時で有意に多くの母親によって表出される傾向がある($p=.0559$)。受け手の確認の表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの母親によって表出される傾向がある($p=.055$)。温度の表出人数は、1歳時の方で有意に少なく、2歳時で有意に多くの母親によって表出されている($\chi^2_{(2)}=15.39$ $p<.01$)。乾杯の表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの母親によって表出されている($p=.011$)。フタの操作の表出人数は、1歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの母親によって表出される傾向がある($p=.0539$)。食べ物の確認の表出人数は、1歳時の方で有意に少なく、3歳時で有意に多くの母親によって表出されている($\chi^2_{(2)}=7.83$ $p<.05$)。飲み物の確認の表出人数は、1歳時で有意に少なく、2歳時で有意に多くの母親によって表出されている($p=.005$)。材料の確認の表出人数は、1・2歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの母親によって表出されている($p=.001$, $p=.007$)。混ぜる2の表出人数は、3歳時2歳時で有意に多くの母親によって表出されている($p=.0138$)。道具の確認の表出人数は、1・2歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの母親によって表出されている($p=.0002$, $p=.0002$)。数の表出人数は、1歳時で有意に少なく、3歳時の方で有意に多くの母親に表出され、2歳時で有意に少なく、3歳時の方で有意に多くの母親に表出される傾向が認められる($p=.0264$, $p=.055$)。材料の準備の表出人数は、1・2歳時で有意に少なく、3歳時で有意に多くの母親によって表出される傾向が認められる($p=.0559$)。

表出人数において有意な年齢差のあったものをまとめると次のようになる。

表出人数において 1 歳時と 2 歳時で顕著な差が認められるスロットは、「道具の準備(1<2)」「受け手の確認(1<2)」「温度(1<2)」「乾杯(1<2)」「飲みものの確認(1<2)」の 5 種のスロットである。1 歳時と 3 歳時で顕著な差が認められるスロットは、「調味料を入れる(1<3)」「料理の状態(1<3)」「料理の終了(1<3)」「フタの操作(1<3)」「食べ物の確認(1<3)」「材料の確認(1<3)」「道具の確認(1<3)」「数(1<3)」「材料の準備(1<3)」の 9 種のスロットである。2 歳時と 3 歳時で顕著な差が認められるスロットは、「調味料を入れる 2 (2<3)」「材料の確認(2<3)」「まぜる 2 (2<3)」「道具の確認(2<3)」「数(2<3)」「材料の準備(2<3)」の 6 種である。

以上の結果は、子どもの働きかけに応答する母親の受動のスロットは 2 歳時には自発と異なり具体的行為に関するスロットが比較的多く表出されている。一方、3 歳時では自発のスロットと同様に表象に関するスロットで応答することが多く、子どもの働きかけに対して母親が表出するスロットは子どもの発達の捉え方によって異なっているものと推察される。

母親と子どものままごと遊びにおける母親のかかわりを母親が表出するスロットに注目して検討した結果、1 歳時と 2 歳時、及び 1 歳時と 3 歳時の間には顕著な差異が認められ、基本的に母親の表出スロットは自発であれ、受動であれ子どもの年齢の増加に伴ってスロットの表出者数が増加することが認められることが明らかになる。しかし、2 歳時と 3 歳時にはそれほど顕著な差が見出されないことが明らかになる。吉水(1989)が、2 歳 0 ヶ月時から 3 歳 0 ヶ月時までの 1 年間にわたり母子 1 組のままごと遊びを継続研究している。その結果によると、2 歳前期はスクリプトの基本構造形成期であり、中期は前期に形成された大枠のスクリプトをベースに、子ども自身のイメージで分化した事象を取り込んでゆくスクリプト構造の分化期であり、後期は事象を自在に操作可能なスクリプト構造の自由化期と特徴付けている。吉水の 2 歳前期は本研究の 2 歳時にはほぼ相応し、後期は 3 歳時にはほぼ相応する。本結果では、サブスロットの表出に注目すると、2 歳時には子どもも母親も具体的な行為に関するスロットを表出しており、3 歳時には子どもも母親も表象に関するスロットを表出し傾向が認められる。このようなスロット表出における特徴が、吉水の指摘するスクリプト構造化に関与するものであるか否かについては慎重に検討する必要がある。

C. 母子の初頭スロットと継続スロットの関連

スクリプトの獲得について明らかにするため母子の初頭スロットと継続スロットの関連について検討する。

(1) 初頭スロットと継続スロットの定義

スクリプトにおいて子どももしくは母親から表出された発話や行為が、相手方の何らかの発話や行為を引き出した場合、引き出された発話や行為を継続スロットとし、継続スロ

ットを引き出す効果を持ったスロットを初頭スロットとする。

つまり、初頭スロットとは必ず継続スロットを引き出す効果を果たしたスロットを指す。それゆえ、一方から表出されたスロットに対して他方が何らかのスロットを表出しなかった場合は、一方が表出したスロットが継続スロットを引き出すことができなかったと見なし、この場合はこのスロットを初頭スロットと見なさないこととする。下記の例に示すように 3 以上のスロットで構成されているスクリプトの場合は、継続スロットは同時に初頭スロットとみなされることになる。それゆえ、例示した 5 種のスロットで構成されているスクリプトの場合には、4 つの初頭スロットと 4 つの継続スロットで成り立っていることになる。

例：スロット 5 で構成されているスクリプトの場合

- 第 1 スロット→第 2 スロット→第 3 スロット→第 4 スロット→第 5 スロット
- ①初頭スロット→継続スロット
 - ②初頭スロット→継続スロット
 - ③初頭スロット→継続スロット
 - ④初頭スロット→継続スロット

(2) 子どもの初頭スロットと母親の継続スロットの関連

1) 1 歳時

表 C-1 は、子どもが表出した初頭スロットに対して母親が継続スロットを表出した種類数を表示している。表中のスロットは母親の表出した初頭スロットを示し、種類数欄の数値は母親の初頭スロットに対して子どもが継続したスロットの種類数を示し、種類数欄の「0」は子どもの初頭スロットに対して母親の継続スロットが表出されなかったことを示している。また、種類数の欄に数値が記載されていないスロットは子どもから初頭スロットが表出されなかったことを示している。子どもが表出した初頭スロットの種類の総表出数は、45 種である。これらに対して母親が継続したスロットを表出した種類の総表出数は、33 種(71.1%)である。自発・受動・その他のスロット別に子どもが表出した初頭スロットに対して母親が継続スロットを表出した比率を継続率として算出する。子どもが表出した自発スロットに対する母親の継続率は 95.8%，受動スロットの継続率は 64.7%，その他のスロットの継続率は 0%である。子どもの表出する受動スロットに対する母親のスロットの継続率は、自発スロットに対する継続率に比較し有意に低い ($\chi^2_{(1)}=6.81$ $p<.01$)。このように低い理由として受動のスロットは、母親の働きかけである初頭スロットに対して子どもが受動的に応答したスロットである。つまり、母親の初頭スロットに対して子どもが受動スロットで応じることで、母子間に一往復の応答的なコミュニケーションが成立

[illegible]

することになり、コミュニケーション状況自体が完結性を有しているために、母親が子どもの受動スロットに対して継続スロットを表出する必要性がなかったことが推察される。

子どもの初頭スロットに対して母親が表出した継続スロットの中で最も高い表出率を示したものをまとめたのが表C-2である。子どもの初頭スロットに対して母親の継続スロットの表出率が同じ場合はそれらを併記してある。

たとえば、表中の子どもの初頭スロットとして表出された「盛り付け(自)」スロットに対する母親の継続スロットで最大表出率を示したものは「道具の準備(自)」及び「飲みものの確認(自)」であり、それらの表出率が33.3%であることを示している。

子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロットのタイプについて次の3点から検討する。

- (1) 子どもの初頭スロットとまったく同じスロットを繰り返した「同一スロット」であるか
- (2) 子どもの初頭スロットと異なるスロットを表出し、かつそれらのスロットがスクリプトとして時系列的な配列に基づいたスロットとは言えない「異種スロット」であるか
- (3) 子どもの初頭スロットと母親の継続スロットが時系列的関係を保持したスロットであり、継続スロットが表出されることによりスクリプト構造が時系列的に複雑化することに貢献する「進行スロット」であるか

これら3タイプの初頭スロットと継続スロットの関係を具体的事例により次に示す。これらの関係は、いずれの年齢においても同一の意味を有している。

同一スロット関係：同一スロットとは、相互模倣的なスロットであり、初頭スロットと同一のスロットを継続スロットとして表出することは、スロットを表出する両者に受容的な応答関係が成立している感覚を与えるのに効果的なスロットと考えられる。これは、コミュニケーションの原型でもある原初的コミュニケーション(鯨岡 1997)と類似の機能を有するものである。

例1 子どもの「切る(自)」初頭スロットに対して母親も同一スロットである「切る(自)」の継続スロットを表出する場合。

例2 子どもの「レンジのスイッチを入れる(自)」初頭スロットに対して母親も同一スロットである「レンジのスイッチを入れる(自)」の継続スロットを表出する場合。

異種スロット関係：異種スロットは、初頭スロットと継続スロットの関係が時系列的・因果的關係において飛躍や矛盾があるものであり、スロットを表出する両者の間に必ずしも状況的・意味的に共有関係が認められないものを意味する。

例1 子どもの「食べる(自)」初頭スロットに対して母親は異種スロットである「ままごと外(自)」の継続スロットを表出する場合。

例2 子どもの「飲み物の準備(自)」初頭スロットに対して母親は異種スロットである「道具の準備(自)」の継続スロットを表出する場合。

表C-2 1歳時の子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロットの最大%

初頭スロット (子)	%	継続スロット (母)
切る (自)	14.3	切る (自)
食・レンジのスイッチを入れる (自)	100.0	食・レンジのスイッチを入れる (受)
盛り付け (自)	33.3	道具の確認 (自)
	33.3	飲み物の確認 (自)
食・供する (自)	75.0	食べる (受)
食べる (自)	51.2	ままごと外 (自)
食・片付け (自)	100.0	食・片付け (受)
食・レンジに入れる (受)	100.0	食・レンジのスイッチをを入れる (自)
食・レンジのスイッチを入れる (受)	50.0	料理の状態 (自)
食・いただきますという (受)	100.0	食・いただきますという (受)
食べる (受)	24.6	ままごと外 (自)
飲み物の準備 (自)	50.0	道具の準備 (自)
注ぐ (自)	58.3	注ぐ (受)
飲む (自)	25.0	飲・おいしいという (自)
飲・片付け (自)	50.0	飲・片付け (受)
飲・注ぐ (受)	25.0	飲む (自)
飲む (受)	8.3	飲む (自)
	8.3	飲む (他)
	8.3	飲み物の確認 (自)
暖・レンジに入れる (自)	70.0	暖・レンジに入れる (受)
暖・レンジのスイッチを入れる (自)	100.0	暖・レンジのスイッチを入れる (受)
暖・盛り付け／注ぐ (自)	100.0	暖・いただきますという (自)
暖・供する (自)	100.0	飲む (自)
暖・片付け (自)	68.4	暖・片付け (受)
暖・食べる／飲む (受)	100.0	飲む (受)
暖・片付け (受)	11.1	ままごと外 (自)
	11.1	飲・片付け (自)
道具の準備 (自)	46.3	道具の準備 (受)
料理の状態 (自)	100.0	料理の状態 (受)
温度 (自)	100.0	温度 (受)
フタの操作 (自)	68.7	フタの操作 (受)
混ぜる 1 (自)	44.4	混ぜる 1 (受)
混ぜる 2 (自)	33.3	混ぜる 2 (受)
捨てる (自)	100.0	捨てる (受)
道具の準備 (受)	5.9	道具の確認 (自)
温度 (受)	100.0	温度 (自)
混ぜる 2 (受)	20.0	ままごと外 (自)

進行スロット関係：進行スロットは、スクリプトに基づいて先の見通しを持って表出されるスロットであり、スロットを表出する両者の間に状況的にも意味的にも共有関係が認められることが要件となる。また、「供する」→「食べる」のスクリプトでは、一方が「供する」役割を取り、他方が「供される」役割を取っており、このような役割の分化も図られていることも要件となる。

例1 子どもの「供する(自)」初頭スロットに対して母親は「食べる(自)」の継続スロットを表出する場合。

例2 子どもの「レンジに入れる(受)」初頭スロットに対して母親は「レンジのスイッチを入れる(自)」の継続スロットを表出する場合。

次に子どもが表出した34種の初頭スロットに対して母親が表出した最大表出%を占めた継続スロットは35種である。継続スロットの値が、子どもの表出数より大きな値を示すのは同一の初頭スロットに対して複数の継続スロットが同じ表出率を示すものがあることに起因する。表出された継続スロットの内訳を見ると、同一スロットは20種類(57.1%)、異種スロットが9種類(25.7%)、進行スロットが6種類(17.1%)となっている。つまり、母親が表出した継続スロットの約2/3は、子どもの初頭スロットと同一のスロットであり、残りの約1/3は子どもの初頭スロットと異なるスロットであることが明らかになる。これら3タイプのスロット数について χ^2 検定を行った結果、有意差が認められることが明らかになる($\chi^2_{(2)}=11.15$ $p<.01$)。残差分析を行った結果、1歳時の子どもの初頭スロットに対して母親は、「同一スロット」で継続することが有意に多く、「進行スロット」で継続することが有意に少ないことが明らかになる。母親の表出する継続スロットが、同一スロットである比率が高いことは、ままごと遊びを行っている子どもと母親の間には状況、行為、状態の共有化が図られている感覚を強く生じさせる効果を生み出し、結果的に一緒に遊んでいるという一体感が母子間に生じているものと推察される。

次に食べる・飲む・曖昧・サブスロット別と自発・受動別に子どもの初頭スロットと母親の継続スロットの関連について検討する。「異種スロット」と「進行スロット」に含まれる表出スロットの種類数が少ないため、この2つのスロットを合わせて「総異種スロット」として検討する。同一スロットと総異種スロット間に有意差が認められたのは自発のサブスロットのみである。自発のサブスロットにおいて子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロットは、「同一スロット」の方が「総異種スロット」より有意に多いことが明らかになる($p=0.0156$)。つまり、自発のサブスロットにおいては、母親は子どもの初頭スロットと同一スロットで応答していることが多いことが明らかになる。

子どものスクリプトが複雑化するためには母親が進行スロットで継続することの意味は大きい。そこで、母親が表出した「進行スロット」について検討する。供する(子)→食べる(母)、レンジに入れる(子)→レンジのスイッチを入れる(母)、飲む(子)→おいしいという(母)、注ぐ(子)→飲む(母)、注ぐ(子)→いただきます(母)、供する(子)→飲む(母)の6種のスクリプトの獲得が認められる。進行スロットを発生させた子どもの初頭スロットに注目すると「注ぐ」「供する」「飲む」の3種類のスロットに対して母親が進行スロットを表出していることが明らかになる。次に、表出率の高いものから検討する。供する(子)→飲む(母)のスクリプト、注ぐ(子)→いただきます(母)のスクリプト、レンジに入れる(子)→レンジのスイッチを入れる(母)のスクリプトは、いずれも表出された初頭スロットに対して時系列的関係において先に隣接するスロットを表出しており、その表出率は100%である。ついで、供する(子)→食べる(母)のスクリプトが75%と高い表出率を示している。飲む(子)→おいしいという(母)のスクリプトは25%、注ぐ(子)→飲む(母)のスクリプトは25%と

なっている。この結果から子どもの「供する」と「注ぐ」スロットに対して母親は特定の進行スロットを表出している。なぜこの2種のスロットが100%の進行スロットを表出したのであろうか？ ①供する→飲む, ②注ぐ→いただきます, この2つを比較すると②のスキriptでは「供する」のスロットが省略されているスキriptといえる。これは, 子どもの注ぐという行為の「意味」を母親が汲んで, 進行させたスキriptと考えられる。①のスキriptでは, まさに文化的手順を時系列的に体験したものであり, ②のスキriptは文化的意味を汲み取って応答したものである。母親が子どものスロットに応答する場合, このような2つの応答形式でかかわっていることが示唆される。このような柔軟な対応を示す母親の進行スロットにより子どもは多くの文化的強化を受けていることが明らかになる。

以上の結果から子どもが表出する初頭スロットに対して母親は同一のスロットを継続スロットとして表出することで子どものスロットに承認を与える効果があり, このことが初頭スロットを表出した子どもの行為を強化する機能を有することが考えられる。特に, 供する, 注ぐのスロットに関しては時系列的に先に隣接するスロットで継続することが明らかになる。

2) 2歳時

表C-3は, 子どもが表出した初頭スロットに対して母親が継続スロットを表出した種類数を表示している。表中のスロットは母親の表出した初頭スロットを示し, 種類数欄の数値は母親の初頭スロットに対して子どもが継続したスロットの種類数を示し, 種類数欄の「0」は子どもの初頭スロットに対して母親の継続スロットが表出されなかったことを示している。また, 種類数欄の数値が記載されていないスロットは, 子どもから初頭スロットとして表出されなかったことを示している。子どもが表出した初頭スロットの種類の総表出数は, 99 種である。これらに対して母親が継続したスロットを表出した種類の総表出数は, 88 種(88.9%)である。自発・受動・その他のスロット別に子どもが表出した初頭スロットに対して母親が継続スロットを表出した比率を継続率として算出する。子どもが表出した自発スロットに対する母親の継続率は 98.2%, 受動スロットの継続率は 80.9%, その他のスロットの継続率は 0%である。子どもの表出する受動スロットに対する母親のスロットの継続率は, 自発スロットに対する継続率に比較し有意に低い ($\chi^2_{(1)} = 8.60$ $p < .01$)。受動のスロットに対する継続率は 1 歳時に比べて 2 歳時で有意に高い傾向が認められ ($\chi^2_{(1)} = 2.88$ $p < .10$), 母親がスキriptの構造化に貢献していることが認められる。

表C-4は, 子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロットのうち最も高い比率を示したスロットを示している。子どもが表出した 88 種の初頭スロットに対して母親が表出した最大表出%の継続スロットは 94 種である。その内訳を見ると, 同一スロットが 48 種類(51.1%), 異種スロットが 33 種類(35.1%), 進行スロットが 13 種類(13.8%)となって

表C-3 2歳時の子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロットの種類数

	自 発	種類数	受 動	種類数	そ の 他	種類数
食べる	供する 盛り付け 切る 食べる レンジに入れる 材料をナベ等に入れる ガスコンロにのせる コンロのスイッチを入れる 片付け いただきますという レンジのスイッチを入れる ごちそうさまという おいしいという 献立の決定	21 16 14 11 8 7 6 6 5 4 3 3 2 1	供する 盛り付け 食べる 切る 材料をナベ等に入れる ガスコンロにのせる レンジに入れる レンジのスイッチを入れる いただきますという おいしいという ごちそうさまという 片付け 献立の決定	8 7 5 3 3 1 1 1 1 1 1 1 0	献立の決定 切る 材料をナベ等に入れる ガスコンロにのせる コンロのスイッチを入れる レンジに入れる レンジのスイッチを入れる 盛り付け 供する いただきますという 食べる おいしいという ごちそうさまという 片付け	
飲む	注ぐ 供する 飲む レンジに入れる ガスコンロにのせる 片付け 飲物の準備 コンロのスイッチを入れる 飲物の決定 おいしいという レンジのスイッチを入れる いただきますという ごちそうさまという	21 17 14 7 4 4 3 3 2 2 1 1 1	供する 注ぐ 飲む おいしいという 片付け 飲物の決定 レンジに入れる 飲物の準備 コンロのスイッチを入れる レンジのスイッチを入れる いただきますという ガスコンロにのせる ごちそうさまという	10 8 4 2 2 1 1 0 0 0 0 0 0	飲物の決定 飲物の準備 ガスコンロにのせる コンロのスイッチを入れる レンジに入れる レンジのスイッチを入れる 注ぐ 供する いただきますという 飲む おいしいという ごちそうさまという 片付け	
曖昧	供する レンジに入れる レンジのスイッチを入れる 盛り付け／注ぐ おいしいという 片付け コンロのスイッチを入れる いただきますという 食べる／飲む ごちそうさまという	4 3 1 1 1 1	片付け 食べる／飲む コンロのスイッチを入れる レンジに入れる レンジのスイッチを入れる 盛り付け／注ぐ 供する いただきますという おいしいという ごちそうさまという	3 1	レンジのスイッチを入れる コンロのスイッチを入れる レンジに入れる 盛り付け／注ぐ 供する いただきますという 食べる／飲む おいしいという ごちそうさまという 片付け	0
サブ	道具の準備 フタの操作 料理の終了 混ぜる 1 受け手の確認 温度 飲物の確認 食べ物の確認 混ぜる 2 道具の確認	35 9 7 6 4 4 4 3 3 3	道具の準備 飲物の確認 料理の状態 フタの操作 食べ物の確認 乾杯 洗う 道具の確認 受け手の確認 温度	12 9 5 5 5 3 3 3 2 2	買い物をする 調味料を入れる 1 調味料を入れる 2 道具の準備 料理の状態 料理の終了 受け手の確認 量 味 温度	

表C-3の続き

自 発		種類数	受 動		種類数	そ の 他		種類数
料理の状態	2	拭く	1	乾杯				
量	2	混ぜる 1	1	洗う				
乾杯	2	混ぜる 2	1	拭く				
作ることを指示 (飲物)	2	数	1	作ることを指示 (食物)				
調味料を入れる 2	1	料理の終了	0	作ることを指示 (飲物)				
味	1	味	0	作ることを指示 (その他)				
洗う	1	作ることを指示 (飲物)	0	フタの操作				
材料の確認	1	材料の確認	0	食べ物の確認				
数	1	買い物をする		飲物の確認				
捨てる	1	調味料を入れる 1		材料の確認				
調味料を入れる 1	0	調味料を入れる 2		混ぜる 1				
		量		混ぜる 2				

いる。つまり、母親が表出した継続スロットの約半数は、子どもの初頭スロットと同一のスロットであり、他の半数は子どもの初頭スロットと異なるスロットであることが明らかになる。同一スロット、異種スロット、進行スロットの3タイプのスロット数について χ^2 検定を行った結果、有意差が認められることが明らかになる ($\chi^2_{(2)}=30.05$ $p<.01$)。残差分析を行った結果、2歳時の子どもの初頭スロットに対して母親は、「同一スロット」で継続することが有意に多く、「進行スロット」で継続することが有意に少ないことが明らかになり、1歳時と同様の傾向が認められる。

次に食べる・飲む・曖昧・サブスロット別に子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロットにおける3タイプとの関連を見る。種類数が少ないため「異種スロット」と「進行スロット」を合わせて「総異種スロット」として検討する。自発の食べるに関する子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロットは、「同一スロット」と「総異種スロット」に有意差はない。受動の食べるに関する子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロットは、「同一スロット」と「総異種スロット」に有意差はない。自発の飲むに関する子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロットは、「同一スロット」と「総異種スロット」に有意差はない。自発のサブスロットに関する子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロットは、「同一スロット」の方が「総異種スロット」より有意に多い ($p=.0002$)。次に母親が表出した進行スロットについて検討する。

供する(子)→食べる(母)、食べる(子)→おいしいという(母)、切る(子)→材料をナベに入れる(母)、材料をナベに入れる(子)→ガスコンロにのせる(母)、レンジに入れる(子)→レンジのスイッチを入れる(母)、ごちそうさまという(子)→片付ける(母)、供する(子)→飲む(母)、飲む(子)→おいしいという(母)、乾杯(子)→飲む(母)、注ぐ(子)→食べる／飲む(母)、供する(子)→食べる／飲む(母)、の11種類のスクリプトを表出している。残り2種類は自発と受動で同じものが2種類表出されている(例：供する(子)→飲む(母)スクリプト)。

1歳時に比較して母親の継続スロットの種類が約2倍に増加している。また、子どもの表

表C-4 2歳時の子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロットの最大値 (%)

初頭スロット (子)	%	継続スロット (母)
献立の決定 (自)	92.3	献立の決定 (受)
切る (自)	42.0	切る (受)
材料をナベ等に入れる (自)	50.1	ままごと外 (自)
食・ガスコンロにのせる (自)	28.6	食べ物の確認 (自)
食・コンロのスイッチを入れる (自)	22.2	温度 (自)
食・レンジに入れる (自)	20.0	食・レンジに入れる (受)
食・レンジのスイッチを入れる (自)	60.0	料理の状態 (自)
盛り付け (自)	27.3	盛り付け (受)
食・供する (自)	37.9	食べる (受)
食・いただきますという (自)	60.0	食・いただきますという (受)
食べる (自)	31.2	食・おいしいという (自)
食・おいしいという (自)	92.3	食・おいしいという (受)
食・ごちそうさまという (自)	69.1	食・ごちそうさまという (受)
食・片付けをする (自)	57.1	食・片付けをする (受)
切る (受)	31.3	材料をナベ等に入れる (自)
材料をナベ等に入れる (受)	37.5	食・ガスコンロにのせる (自)
食・ガスコンロにのせる (受)	22.2	食べ物の確認 (自)
食・レンジに入れる (受)	80.0	食・レンジのスイッチを入れる (自)
食・レンジのスイッチを入れる (受)	66.7	温度 (自)
盛り付け (受)	8.7	食・いただきますという (自)
	8.7	ままごと外 (自)
食・供する (受)	15.4	食・供する (自)
食・いただきますという (受)	33.3	食・いただきますという (受)
食べる (受)	11.1	食・おいしいという (自)
食・おいしいという (受)	14.3	食・おいしいという (受)
食・ごちそうさまという (受)	50.0	食・片付けをする (自)
食・片付けをする (受)	10.0	食・片付けをする (受)
飲物の決定 (自)	87.5	飲物の決定 (受)
飲物の準備 (自)	44.4	飲物の準備 (受)
飲・ガスコンロにのせる (自)	44.4	飲・供する (自)
飲・コンロのスイッチを入れる (自)	39.9	料理の終了 (自)
飲・レンジに入れる (自)	33.3	飲・レンジに入れる (受)
飲・レンジのスイッチを入れる (自)	50.0	料理の状態 (自)
注ぐ (自)	42.7	注ぐ (受)
飲・供する (自)	38.4	飲む (受)
飲・いただきますという (自)	100.0	飲む (自)
飲む (自)	29.7	飲む (受)
飲・おいしいという (自)	83.3	飲・おいしいという (受)
飲・ごちそうさまという (自)	100.0	飲・ごちそうさまという (受)
飲・片付けをする (自)	71.4	飲・片付けをする (受)
飲物の決定 (受)	50.0	道具の準備 (自)
飲・レンジに入れる (受)	50.0	ままごと外 (自)
注ぐ (受)	13.8	フタの操作 (自)
飲・供する (受)	13.0	飲む (受)
飲む (受)	15.8	飲・おいしいという (自)
飲・おいしいという (受)	12.5	飲・いただきますという (自)
飲・片付けをする (受)	16.7	注ぐ (自)
	16.7	洗う (自)

表C-4の続き

初頭スロット (子)	%	継続スロット (母)
暖・レンジに入れる (自)	50.0	ままごと外 (自)
暖・レンジのスイッチを入れる (自)	100.0	温度 (自)
暖・盛り付け／注ぐ (自)	50.0	暖・食べる／飲む (受)
暖・供する (自)	42.9	暖・食べる／飲む (受)
暖・おいしいという (自)	100.0	暖・おいしいという (受)
暖・片付けをする (自)	83.3	暖・片付けをする (受)
暖・食べる／飲む (受)	100.0	食・供する (自)
暖・片付けをする (受)	20.0	暖・片付けをする (受)
調味料を入れる 2 (自)	100.0	調味料を入れる 2 (受)
道具の準備 (自)	48.1	道具の準備 (受)
料理の状態 (自)	84.2	料理の状態 (受)
料理の終了 (自)	40.0	料理の終了 (受)
受け手の確認 (自)	77.2	受け手の確認 (受)
量 (自)	75.0	量 (受)
味 (自)	100.0	味 (受)
温度 (自)	89.3	温度 (受)
乾杯 (自)	70.0	乾杯 (受)
洗う (自)	75.0	洗う (受)
作ることを指示 (飲物) (自)	50.0	作ることを指示 (飲物) (受)
	50.0	飲・供する (自)
フタの操作 (自)	10.0	フタの操作 (受)
食べ物の確認 (自)	72.7	食べ物の確認 (受)
飲物の確認 (自)	66.7	飲物の確認 (受)
材料の確認 (自)	100.0	材料の確認 (受)
混ぜる 1 (自)	17.6	盛り付け (自)
混ぜる 2 (自)	56.5	混ぜる 2 (受)
道具の確認 (自)	85.7	道具の確認 (受)
数 (自)	100.0	数 (受)
捨てる (自)	100.0	捨てる (自)
道具の準備 (受)	9.7	注ぐ (自)
料理の状態 (受)	7.7	料理の状態 (自)
	7.7	温度 (自)
	7.7	食べる (自)
	7.7	料理の状態 (自)
	7.7	食べ物の確認 (自)
受け手の確認 (受)	8.7	受け手の確認 (受)
温度 (受)	4.3	温度 (受)
	4.3	料理の終了 (自)
乾杯 (受)	10.0	飲む (自)
洗う (受)	22.2	洗う (受)
拭く (受)	25.0	道具の確認 (自)
フタの操作 (受)	11.1	フタの操作 (受)
食べ物の確認 (受)	8.7	食べる (受)
飲物の確認 (受)	12.0	作ることを指示 (飲物) (自)
混ぜる 1 (受)	100.0	盛り付け (自)
混ぜる 2 (受)	14.3	飲・供する (自)
道具の確認 (受)	10.0	注ぐ (自)
	10.0	道具の準備 (自)
数 (受)	50.0	数 (自)

出する初頭スロットに対して母親が時系列的に先に隣接するスロットで継続することで子どもは、スロットの時系列的連なりを体験する機会が多くなることを意味している。スクリプトの視点から見た場合、調理に関するスロットは「切る」「材料をナベに入れる」「レンジに入れる」の3種類であり、飲食に関するスロットは「注ぐ」「供する」「食べる」「飲む」「乾杯」「ごちそうさまという」6種類である。この2歳時の結果は、子どものスクリプトの獲得は調理と飲食の2つの時点で強化される状況で母親と子どものままと遊びが展開されていることを示している。

3) 3歳時

表C-5は、子どもが表出した初頭スロットに対して母親が継続スロットを表出した種類数を表示している。表中のスロットは母親の表出した初頭スロットを示し、種類数欄の数値は母親の初頭スロットに対して子どもが継続したスロットの種類数を示し、種類数欄の「0」は子どもの初頭スロットに対して母親の継続スロットが表出されなかったことを示している。また、種類数欄の数値が記載されていないスロットは、子どもから初頭スロットとして表出されなかったことを示している。子どもが表出した初頭スロットの種類総表出数は、110種である。これらに対して母親が継続したスロットを表出した種類の総表出数は、95種(86.4%)である。自発・受動・その他のスロット別に子どもが表出した初頭スロットに対して母親が継続スロットを表出した比率を継続率として算出する。子どもが表出した自発スロットに対する母親の継続率は98.3%、受動スロットの継続率は73.5%、その他のスロットの継続率は0%である。子どもの表出する受動スロットに対する母親のスロットの継続率は、自発スロットに対する継続率に比較し有意に低い($\chi^2_{(1)}=14.89$ $p<.01$)。このように低い理由として1歳時において指摘したコミュニケーションにおける完結性が考えられる。

表C-6は、子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロットのうち最も高い比率を示したスロットを示している。子どもが表出した95種の初頭スロットに対して母親が表出した最大表出%の継続スロットは121種である。母親の継続スロットに注目して、その内訳を見ると、同一スロットが58種類(47.9%)、異種スロットが48種類(39.7%)、進行スロットが15種類(12.4%)となっている。つまり、母親が表出した継続スロットの約48%は、子どもの初頭スロットと同一のスロットであり、残りの52%は子どもの初頭スロットと異なるスロットであることが明らかになる。これら3タイプのスロット数について χ^2 検定を行った結果、有意差が認められることが明らかになる($\chi^2_{(2)}=30.05$ $p<.01$)。残差分析を行った結果、3歳時の子どもの初頭スロットに対して母親は、「同一スロット」で継続することが有意に多く、「異種のスロット」で継続することは有意に多い傾向が認められ、また「進行スロット」で継続することが有意に少ないことが明らかになる。これら3タイプのスロットについて子どもの年齢による変化を見るため χ^2 検定を行った結果、「同一スロット」及び「異種スロット」に関しては有意な年齢差が認められないことが明らかになる。

表C-5 3歳時の子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロットの種類数

	自 発	種類数	受 動	種類数	そ の 他	種類数
食べる	供する 盛り付け 食べる 切る ガスコンロにのせる レンジに入れる おいしいという コンロのスイッチを入れる ごちそうさまという 片付け 材料をナベ等に入れる 献立の決定 いただきますという レンジのスイッチを入れる	16 9 7 6 6 5 5 4 4 4 3 2 2 1	食べる 献立の決定 盛り付け 切る 供する 片付け 材料をナベ等に入れる コンロのスイッチを入れる レンジに入れる レンジのスイッチを入れる ガスコンロにのせる いただきますという おいしいという ごちそうさまという	9 5 5 4 3 2 1 1 1 1 0 0 0 0	献立の決定 切る 材料をナベ等に入れる ガスコンロにのせる コンロのスイッチを入れる レンジに入れる レンジのスイッチを入れる 盛り付け 供する いただきますという 食べる おいしいという ごちそうさまという 片付け	
飲む	注ぐ 供する 飲む 飲物の準備 レンジに入れる おいしいという 飲物の決定 片付け ごちそうさまという コンロのスイッチを入れる レンジのスイッチを入れる いただきますという ガスコンロにのせる	15 11 10 8 6 5 4 4 3 2 2 2 1	飲む 供する 飲物の決定 注ぐ 飲物の準備 ガスコンロにのせる レンジのスイッチを入れる おいしいという コンロのスイッチを入れる レンジに入れる いただきますという 片付け ごちそうさまという	9 4 3 3 1 1 1 1 0 0 0 0 0	飲物の決定 飲物の準備 ガスコンロにのせる コンロのスイッチを入れる レンジに入れる レンジのスイッチを入れる 注ぐ 供する いただきますという 飲む おいしいという ごちそうさまという 片付け	
曖昧	レンジに入れる ごちそうさまという レンジのスイッチを入れる 盛り付け／注ぐ 片付け ガスコンロにのせる コンロのスイッチを入れる 供する いただきますという 食べる／飲む おいしいという	2 2 1 1 1 0 0 0 0 0 0	片付け ガスコンロにのせる コンロのスイッチを入れる レンジに入れる レンジのスイッチを入れる 盛り付け／注ぐ 供する いただきますという 食べる／飲む おいしいという ごちそうさまという	2	ガスコンロにのせる コンロのスイッチを入れる レンジに入れる レンジのスイッチを入れる 盛り付け／注ぐ 供する いただきますという 食べる／飲む おいしいという ごちそうさまという 片付け	
サブ	道具の準備 混ぜる 2 調味料を入れる 2 調味料を入れる 1 料理の状態 料理の終了 受け手の確認 味 フタの操作	27 9 7 5 5 4 4 4 4	道具の準備 道具の確認 飲物の確認 洗う 材料の確認 混ぜる 1 調味料を入れる 2 料理の状態 食べ物の確認	12 11 10 5 4 4 3 3 3	拭く 買い物をする 調味料を入れる 1 調味料を入れる 2 道具の準備 料理の状態 料理の終了 受け手の確認 量	0

表C-5の続き

自 発	種類数	受 動	種類数	そ の 他	種類数
食べ物の確認	4	受け手の確認	2	味	
飲物の確認	4	フタの操作	2	温度	
混ぜる 1	4	混ぜる 2	2	乾杯	
材料の準備	4	量	1	洗う	
温度	3	味	1	作ることを指示 (食物)	
洗う	3	温度	1	作ることを指示 (飲物)	
材料の確認	3	乾杯	1	作ることを指示 (他)	
道具の確認	3	数	1	フタの操作	
数	3	調味料を入れる 1	0	食べ物の確認	
量	2	拭く	0	飲物の確認	
空腹	2	作ることを指示 (飲物)	0	材料の確認	
乾杯	1	材料の準備	0	混ぜる 1	
作ることを指示 (食物)	1	冷蔵庫で冷やす	0	混ぜる 2	
作ることを指示 (飲物)	1	料理の確認	0	道具の確認	
作ることを指示 (その他)	1	床の絵	0	食事の終了	
買い物	1	買い物をする		数	
冷蔵庫で冷やす	1	料理の終了		満腹	
なめる	1	作ることを指示 (食物)		火を消す	

しかし「進行スロット」に関しては年齢間に有意な傾向が認められることが明らかになる ($\chi^2_{(2)}=5.78$ $p<.10$)。そこで、残差分析を行った結果、1歳時の母親の継続スロットの中で「進行スロット」の表出は有意に少ない傾向があり、3歳時では「進行スロット」の表出は有意に多く表出されることが明らかになる。つまり、子どもの初頭スロットに対して母親が表出する継続スロットは子どもの年齢が増すにしたがって「進行スロット」の表出が有意に多くなる傾向が認められることが明らかになる。

次に食べる・飲む・曖昧・サブスロット別に子どもの初頭スロットと母親の継続スロットの関連を見る。種類数が少ないため「異種スロット」と「進行スロット」を合わせて「総異種スロット」として検討する。自発の食べるに関する子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロットは、「同一スロット」の方が「総異種スロット」より有意に多い傾向が見られる ($p=.0768$)。自発の飲むに関する子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロットは、「同一スロット」・「異総種スロット」に有意差は認められない。自発のサブに関する子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロットは、「同一スロット」の方が「総異種スロット」より有意に多い ($p=.0009$)。受動のサブに関する子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロットは、「総異種スロット」の方が「同一スロット」より有意に多い ($p=.0005$)。

次に母親が表出した進行スロットについてみる。

供する(子)→食べる(母), いただきますという(子)→食べる(母), 献立の決定(子)→道具の準備(母), 食べる(子)→おいしいという(母), 供する(子)→飲む(母), ガスコンロにのせる(子)→コンロのスイッチを入れる(母), 注ぐ(子)→飲む(母), 供する(子)→飲む(母), 飲む(子)→おいしいという(母), 飲む(子)→ごちそうさまという(母), 飲む(子)→注ぐ(母), ごちそうさまという(子)→おいしいという(母), 洗う(子)→拭く(母), 乾杯(子)→飲む(母),

表C-6 3歳時の子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロットの最大%

初頭スロット (子)	%	継続スロット (母)
献立の決定 (自)	79.2	献立の決定 (受)
切る (自)	20.0	切る (受)
	20.0	材料の確認(自)
材料をナベ等に入れる (自)	25.0	材料をナベ等に入れる (受)
食・ガスコンロにのせる (自)	20.0	食・ガスコンロにのせる (受)
	20.0	献立の決定 (自)
食・コンロのスイッチを入れる (自)	41.7	食・コンロのスイッチを入れる (受)
食・レンジに入れる (自)	20.0	食・レンジに入れる (受)
食・レンジのスイッチを入れる (自)	50.0	食・レンジのスイッチを入れる (受)
盛り付け (自)	22.9	盛り付け (受)
食・供する (自)	46.1	食べる (受)
食・いただきますという (自)	66.7	食べる (受)
食べる (自)	31.6	食べる (受)
食・おいしいという (自)	73.3	食・おいしいという (受)
食・ごちそうさまという (自)	57.1	食・ごちそうさまという (受)
食・片付け (自)	60.0	食・片付け (受)
献立の決定 (受)	16.7	道具の準備 (自)
切る (受)	20.0	材料の確認 (自)
材料をナベ等に入れる (受)	25.0	道具の準備 (自)
食・コンロのスイッチを入れる (受)	50.0	温度(自)
食・レンジに入れる (受)	25.0	食・レンジに入れる (受)
食・レンジのスイッチを入れる (受)	50.0	料理の状態 (自)
盛り付け (受)	11.8	盛り付け (受)
	11.8	料理の状態 (自)
	11.8	食べ物の確認 (自)
食・供する (受)	25.0	食・供する (受)
食べる (受)	9.3	食・おいしいという (自)
食・片付け (受)	8.3	フタの操作(自)
飲み物の決定 (自)	71.4	飲み物の決定 (受)
飲み物の準備 (自)	22.7	飲み物の準備 (受)
飲・ガスコンロにのせる (自)	4.5	飲み物の確認(自)
飲・コンロのスイッチを入れる (自)	50.0	道具の準備(自)
飲・レンジに入れる (自)	28.6	飲・レンジに入れる (受)
飲・レンジのスイッチを入れる (自)	40.0	飲・レンジのスイッチを入れる (受)
	40.0	料理の状態(自)
注ぐ (自)	44.2	注ぐ (受)
飲・供する (自)	44.5	飲む (受)
飲・いただきますという (自)	50.0	飲・いただきますという(自)
	50.0	飲・いただきますという (受)
飲む (自)	32.4	飲む (受)
飲・おいしいという (自)	40.0	飲・おいしいという (受)
飲・ごちそうさまという (自)	33.3	飲・おいしいという(自)
	33.3	飲・ごちそうさまという (受)
	33.3	作ることを指示 (飲物) (自)
飲・片付け (自)	28.6	飲・片付け (受)
飲み物の決定 (受)	25.0	道具の準備 (自)
飲み物の準備 (受)	33.3	ままごと外 (自)

表C-6の続き

初頭スロット (子)	%	継続スロット (母)
飲・ガスコンロにのせる (受)	50.0	飲・コンロのスイッチを入れる (自)
飲・レンジのスイッチを入れる (受)	50.0	温度(自)
飲・注ぐ (受)	18.2	飲む(自)
飲・供する (受)	35.7	飲む (受)
飲む (受)	4.3	飲・おいしいという(自)
	4.3	飲・ごちそうさまという(自)
	4.3	注ぐ (自)
	4.3	飲む (自)
	4.3	飲む (受)
	4.3	味 (自)
	4.3	温度 (自)
	4.3	拭く (自)
	4.3	ままごと外 (自)
飲・おいしいという (受)	33.3	飲・おいしいという (受)
暖・レンジに入れる (自)	50.0	フタの操作(自)
暖・レンジのスイッチを入れる (自)	100.0	暖・レンジのスイッチを入れる (受)
暖・盛り付け／注ぐ (自)	100.0	食べ物の確認(自)
暖・食べる／飲む (自)	28.6	食べる(受)
	28.6	飲む (受)
	28.6	道具の準備(自)
暖・ごちそうさまという (自)	50.0	暖・おいしいという (受)
暖・片付け (自)	94.1	暖・片付け (受)
暖・片付け (受)	26.7	暖・片付け (受)
調味料を入れる 1 (自)	42.9	調味料を入れる 1 (受)
調味料を入れる 2 (自)	42.4	調味料を入れる 2 (受)
道具の準備 (自)	47.6	道具の準備 (受)
料理の状態 (自)	73.1	料理の状態 (受)
料理の終了 (自)	62.5	料理の終了 (受)
受け手の確認 (自)	69.2	受け手の確認 (受)
量 (自)	66.7	量 (受)
味 (自)	80.0	味 (受)
温度 (自)	78.9	温度 (受)
乾杯 (自)	100.0	乾杯 (受)
洗う (自)	50.0	拭く (自)
作ることを指示 (食べ物) (自)	50.0	献立の決定(自)
作ることを指示 (飲物) (自)	100.0	注ぐ (自)
作ることを指示 (その他) (自)	100.0	作ることを指示 (その他) (受)
フタの操作 (自)	62.5	フタの操作 (受)
食べ物の確認 (自)	80.0	食べ物の確認 (受)
飲み物の確認 (自)	40.0	飲み物の確認 (受)
材料の確認 (自)	81.8	材料の確認 (受)
混ぜる 1 (自)	31.6	混ぜる 1 (受)
混ぜる 2 (自)	9.1	飲・供する(自)
道具の確認 (自)	81.8	道具の確認 (受)
数 (自)	66.7	数 (受)
買い物 (自)	100.0	買い物 (受)
材料の準備 (自)	50.0	材料の準備 (受)

表C-6の続き

初頭スロット (子)	%	継続スロット (母)
冷蔵庫で冷やす (自)	100.0	冷蔵庫で冷やす (受)
なめる (自)	100.0	なめる (受)
空腹 (自)	50.0	献立の決定 (自)
	50.0	空腹 (受)
調味料を入れる 2 (受)	28.6	混ぜる 2 (自)
道具の準備 (受)	7.7	食べる (受)
	7.7	道具の確認 (自)
料理の状態 (受)	7.1	盛り付け (自)
	7.1	食・供する (自)
	7.1	道具の準備 (自)
受け手の確認 (受)	12.5	飲・供する (自)
	12.5	数 (自)
量 (受)	25.0	飲・供する (自)
味 (受)	11.1	温度 (自)
温度 (受)	6.3	飲む (自)
乾杯 (受)	100.0	飲む (自)
洗う (受)	25.0	食・片付け (自)
フタの操作 (受)	10.0	フタの操作 (受)
	10.0	ままごと外 (自)
食べ物の確認 (受)	3.4	食べ物の確認 (受)
	3.4	食べる (自)
	3.4	食べる (受)
飲み物の確認 (受)	19.4	飲む (受)
材料の確認 (受)	8.3	材料の確認 (受)
混ぜる 1 (受)	14.3	食・レンジに入れる (自)
	14.3	食・ガスコンロにのせる (自)
	14.3	道具の準備 (自)
	14.3	ままごと外 (自)
混ぜる 2 (受)	37.5	飲む (自)
道具の確認 (受)	14.8	盛り付け (受)
数 (受)	10.0	数 (受)

洗う(子)→片付ける(母)の15種のスクリプトが表示されている。

これら15種のスクリプトにおける子どもの初頭スロットに注目すると、調理に関するものは「献立の決定」「ガスコンロにのせる」の2種であり、飲食に関するものは「注ぐ」「供する」「乾杯」「いただきますという」「食べる」「飲む」「ごちそうさまという」の7種であり、片付けに関するものは「洗う」が表出されている。また母親が表出した継続スロットに注目すると調理に関するものは「道具の準備」「コンロのスイッチを入れる」の2種、飲食に関するものは「注ぐ」「食べる」「飲む」「おいしいという」「ごちそうさまという」の5種、片付けに関するものは「拭く」「片付ける」の2種である。これら子どもの初頭スロットと母親の継続スロットは、メインスロットとして設定した14種のスロットのうちの9種のスロットを表出していることになる。

この結果は、先に「進行スロット」は年齢差に有意な傾向が認められ、3歳時は増加する傾

向があることを指摘したことの内実を示している。3歳時では子どものスクリプトの獲得は調理と飲食と片付けの3つの時点に関して強化がされる状況で母親と子どものままごと遊びが展開していることを示唆している。

以上の結果をまとめると、母親が1歳から3歳の子どもとままごと遊びを行う場面では、表C-1, 3, 5に示したように子どもが自発的に表出したスロットに対して、多様なスロットを表出しながら遊びに関わっていることが明らかになる。また、1歳時、2歳時、3歳時に子どもから表出される初頭スロットに対する母親の継続スロットの表出の仕方の特徴があることが明らかになる。1歳時では子どもが表出するスロットの種類数が少ないこともあり、母親の表出スロットにそれほど顕著な偏りが見られないことが特徴を言える。2歳時では食べる・飲むに関するスクリプトの後半部分に相当する、いただきますをいうスロットから片づけのスロットまでに含まれるスロットに対して、母親は子どもが表出した初頭スロットと同じスロットを継続スロットとして表出することが多いことが特徴となっている。3歳時では食べる・飲むに関するスクリプトを構成するすべてのスロットである献立の決定(飲み物の決定)のスロットから片付けのスロットまでのほとんどのスロットに対して同一スロットで子どもに応答するようになっていることが大きな特徴である。このことから母親は子どもが自発的に表出するスロットと同じスロットで応答することで、受容的なコミュニケーション環境を作り出していることが明らかになる。つまり、母親は、ままごと遊びを楽しさと、変化をつけるために多様なスロットを表出して遊びに加わっている。しかし、子どもが表出するスロットに対して新奇なスロットを表出することで、子どもの表出するスロットと母親が表出する新奇なスロットを結合させることよりも、子どもがすでに獲得しているスロットの定着を促すようなかわりを子どもに対して行っていることが示唆される。このような母親のかかわりを文化化の視点から見ると、日常生活で子どもが体験していることを子どもがままごと遊び場面に表出した場合には、それらを定着化することに主眼を置いたかわりをしているものと推察される。

(3) 母親の初頭スロットと子どもの継続スロットの関連

1) 1歳時

表C-7は、母親が表出した初頭スロットに対して子どもが継続スロットを表出した種類数を表示している。表中のスロットは母親の表出した初頭スロットを示し、種類数欄の数値は母親の初頭スロットに対して子どもが継続したスロットの種類数を示し、種類数欄の「0」は母親の初頭スロットに対して子どもが継続スロットを表出なかったことを示している。また、種類数欄の数値が記載されていないスロットは、母親から初頭スロットとして表出されなかったことを示している。母親が表出した初頭スロットの種類総表出数は、57種である。これらに対して子どもが継続したスロットを表出した種類の総表出数は、31種(54.4%)である。自発・受動・その他のスロット別に母親が表出した初頭スロットに対して子どもが継続スロットを表出した比率を継続率とし

表C-7 1歳時の母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロットの種類数

	自 発	種類数	受 動	種類数	そ の 他	種類数
食べる	供する 切る 食べる コンロのスイッチを入れる ガスコンロにのせる 盛り付け いただきますという おいしいという 献立の決定 レンジに入れる レンジのスイッチを入れる ごちそうさまという 材料をナベ等に入れる 片付け	6 5 4 3 2 1 1 1 0 0 0 0 0 0 0	食べる レンジのスイッチを入れる 切る 片付け いただきますという レンジに入れる 盛り付け 材料をナベ等に入れる コンロのスイッチを入れる 献立の決定 ごちそうさまという 供する ガスコンロにのせる おいしいという	2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	献立の決定 切る 材料をナベ等に入れる ガスコンロにのせる コンロのスイッチを入れる レンジに入れる レンジのスイッチを入れる 盛り付け 供する いただきますという 食べる おいしいという ごちそうさまという 片付け	1
飲む	供する 注ぐ いただきますという 飲物の準備 ガスコンロにのせる 飲む おいしいという 片付け ごちそうさまという 飲物の決定 コンロのスイッチを入れる レンジに入れる レンジのスイッチを入れる	7 4 2 1 1 1 1 1 1 0 0 0 0 0	飲物の準備 注ぐ いただきますという 飲む 片付け 飲物の決定 ガスコンロにのせる コンロのスイッチを入れる レンジに入れる レンジのスイッチを入れる 供する おいしいという ごちそうさまという	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	注ぐ 飲む 飲物の決定 飲物の準備 ガスコンロにのせる コンロのスイッチを入れる レンジに入れる レンジのスイッチを入れる 供する いただきますという おいしいという ごちそうさまという 片付け	0 0
曖昧	片付け ガスコンロにのせる 供する 食べる／飲む レンジに入れる レンジのスイッチを入れる いただきますという ごちそうさまという コンロのスイッチを入れる 盛り付け／注ぐ おいしいという	5 1 1 1 0 0 0 0 0 0 0	片付け レンジに入れる レンジのスイッチを入れる ガスコンロにのせる コンロのスイッチを入れる 盛り付け／注ぐ 供する いただきますという 食べる／飲む おいしいという ごちそうさまという	1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	ガスコンロにのせる コンロのスイッチを入れる レンジに入れる レンジのスイッチを入れる 盛り付け／注ぐ 供する いただきますという 食べる／飲む おいしいという ごちそうさまという 片付け	
サブ	道具の準備 フタの操作 食べ物の確認 混ぜる 1 道具の確認 料理の終了 温度 乾杯 飲物の確認 食事の終了 落とす 料理の確認	7 1 1 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0	道具の準備 混ぜる 1 混ぜる 2 料理の状態 温度 フタの操作 捨てる 買い物をする 調味料を入れる 1 調味料を入れる 2	3 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	買い物をする 調味料を入れる 1 調味料を入れる 2 道具の準備 料理の状態 料理の終了 受けての確認 量 味 温度 乾杯 洗う	

て算出する。母親が表出した自発スロットに対する子どもの継続率は 73.5%，受動スロットの継続率は 25.0%，その他のスロットの継続率は 33.3%である。母親の表出する受動スロットに対する子どものスロットの継続率は、自発スロットに対する継続率に比較し有意に低い ($\chi^2_{(1)} = 12.01$ $p < .01$)。このように低い理由として子どもの 1 歳時において指摘した受動スロットにおけるコミュニケーションの完結性が考えられる。

表 C-8 は、母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロットのうち最も高い比率を示したスロットを示している。母親が表出した 31 種の初頭スロットに対して子どもが表出した最大%を示した継続スロットは 33 種である。その内訳を見ると、同一スロットが 16 種類(48.5%)，異種スロットが 16 種類(48.5%)，進行スロットが 1 種類(3.0%)となっている。つまり、子どもが表出した継続スロットの約半数は、母親の初頭スロットと同一のスロットであり、残りの半数が母親の初頭スロットと異なるスロットであることが明らかになる。子どもに認められた「進行スロット」とは、供する(母)→飲む(子)のスキプトの飲むスロットである。これら同一スロット・異種スロット・進行スロットの 3 タイプのスロット数について χ^2 検定を行った結果、有意差が認められることが明らかになる ($\chi^2_{(2)} = 21.53$ $p < .01$)。残差分析を行った結果、1 歳時の母親の初頭スロットに対して子どもは、「同一スロット」及び「異種スロット」で継続することが有意に多く、「進行スロット」で継続することは有意に少ないことを示している。母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロットの多くは、相互模倣的に表出されると推察される母親の初頭スロットと同じスロットであるとともに、母親の初頭スロットとは直接的な時系列的関連をもたない異種スロットであり、1 歳時ではスキプトの獲得がいまだ十分になされてない状況にあることが示唆される。

これら 3 タイプのスロットの表出に関して 1 歳時の子どもの初頭スロットと母親の継続スロット及び母親の初頭スロットと子どもの継続スロットについて比較するため χ^2 検定を行う。同一スロットによる継続に関しては母親と子どもの間に有意差が認められない。しかし、異種スロットに関しては有意差が認められることが明らかになる ($\chi^2_{(1)} = 4.08$ $p < .05$)。つまり、異種スロットの表出率は、子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロットが異種スロットである場合 (25.7%) よりも、母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロットの方 (48.5%) で有意に高いことが明らかになる。このことから、異種スロットで継続する比率は、母親よりも子どもの方が有意に高いことが明らかになる。異種スロットの例として、母親の「切る(自)」スロットに対して子どもが「ままごと外」のスロットで応じた場合の「ままごと外」、母親の「供する(自)」に対して子どもが「片付け(自)」で応じた場合の「片付け」などが指摘できる。このように子どもが表出する継続スロットが母親の初頭スロットとの関係性が明確でないスロットの表出が多いことが明らかになる。異種スロットの中には、母親の「おいしいという(自)」初頭スロットに対して子どもが「供する(自)」継続スロットを表出するなど、閉じた循環型の時系列的関係性が窺えるスロットも含まれている。しかし、このような循環型の

表C-8 1歳時の母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロットの最大%

初頭スロット (母)	%	継続スロット (子)
切る (自)	26.3	ままごと外 (自)
食・ガスコンロにのせる (自)	50.0	食・道具の準備 (自)
食・コンロのスイッチを入れる (自)	50.0	食・コンロのスイッチを入れる (自)
	50.0	食・コンロのスイッチを入れる (他)
盛り付け (自)	100.0	盛り付け (他)
食・供する (自)	25.0	暖・片付け (自)
食・いただきますという (自)	50.0	食・いただきますという (受)
食べる (自)	69.2	食べる (受)
食・おいしいという (自)	7.7	食べる (自)
食べる (受)	6.7	食べる (受)
	6.7	食べる (自)
	5.2	食・供する (自)
飲み物の準備 (自)	100.0	飲み物の準備 (受)
飲・ガスコンロにのせる (自)	100.0	飲む (自)
注ぐ (自)	38.9	注ぐ (受)
飲・供する (自)	30.0	ままごと外 (自)
	30.0	飲む (受)
飲・いただきますという (自)	66.7	飲む (自)
飲む (自)	20.0	混ぜる2 (自)
飲・おいしいという (自)	7.7	飲・供する (自)
飲・片付け (自)	100.0	飲・片付け (受)
暖・ガスコンロにのせる (自)	100.0	暖・ガスコンロにのせる (他)
暖・供する (自)	50.0	道具の準備 (自)
暖・食べる／飲む (自)	100.0	混ぜる2 (受)
暖・片付け (自)	50.0	暖・片付け (受)
暖・片付け (受)	7.7	暖・片付け (受)
道具の準備 (自)	56.5	道具の準備 (受)
フタの操作 (自)	66.7	フタの操作 (受)
食べ物の確認 (自)	50.0	食べ物の確認 (受)
混ぜる1 (自)	100.0	混ぜる1 (受)
道具の確認 (自)	6.3	道具の準備 (自)
道具の準備 (受)	1.8	飲む (自)
	1.8	暖・食べる／飲む (自)
	1.8	注ぐ (自)
混ぜる1 (受)	42.9	道具の準備 (自)
混ぜる2 (受)	14.3	混ぜる2 (受)

異種スロットの表出頻度はそれほど多くはない。

次に進行スロットについて母子の比較を行う。進行スロットで継続する比率は、子どもの初頭スロットに対して母親が継続スロットを表出する方(17.1%)が、母親の初頭スロットに対して子どもが継続スロットを表出する場合(3.0%)よりも有意に高い傾向が認められる ($p=.0539$)。この結果は、初頭スロットとの関係性の中でスロットを継続して表出することの難しさを示している。1歳時の子どもは飲食に関するスクリプト獲得の前段階にあるものと推察され、この時期には進行スロットを表出することよりも母子

間で同一のロットを相互模倣的に表出させることの意味が大きいものと思われる。

2) 2歳時

表C-9 2歳時の母親の初頭ロットに対する子どもの継続ロットの種類数

	自 発	種類数	受 動	種類数	そ の 他	種類数
食べる	供する ガスコンロにのせる 盛り付け 食べる ごちそうさまという 献立の決定 切る 材料をナベ等に入れる おいしいという 片付け レンジに入れる いただきますという コンロのスイッチを入れる レンジのスイッチを入れる	12 8 7 6 6 4 4 4 4 4 2 2 1 1	食べる 盛り付け 片付け 献立の決定 切る 供する いただきますという おいしいという 材料をナベ等に入れる ガスコンロにのせる コンロのスイッチを入れる レンジに入れる レンジのスイッチを入れる ごちそうさまという	4 3 3 2 1 1 1 1 0 0 0 0 0 0 0	献立の決定 食べる 切る 材料をナベ等に入れる ガスコンロにのせる コンロのスイッチを入れる レンジに入れる レンジのスイッチを入れる 盛り付け 供する いただきますという おいしいという ごちそうさまという 片付け	1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
飲む	供する おいしいという 注ぐ 飲む 飲物の決定 いただきますという レンジのスイッチを入れる ごちそうさまという 片付け レンジに入れる 飲物の準備 ガスコンロにのせる コンロのスイッチを入れる	16 7 6 5 3 3 2 2 2 0 0 0 0 0	注ぐ 飲む 供する 飲物の決定 ガスコンロにのせる レンジに入れる ごちそうさまという 片付け 飲物の準備 コンロのスイッチを入れる いただきますという おいしいという レンジのスイッチを入れる	6 6 4 1 1 1 1 1 1 0 0 0 0 0	飲む 飲物の決定 飲物の準備 ガスコンロにのせる コンロのスイッチを入れる レンジに入れる レンジのスイッチを入れる 注ぐ 供する いただきますという おいしいという ごちそうさまという 片付け	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
暖味	片付け レンジのスイッチを入れる 食べる／飲む おいしいという コンロのスイッチを入れる レンジに入れる 盛り付け／注ぐ 供する いただきますという ごちそうさまという	4 2 0 0 0 0 0 0 0 0 0	食べる／飲む 片付け 供する おいしいという コンロのスイッチを入れる レンジに入れる レンジのスイッチを入れる 盛り付け／注ぐ いただきますという いただきますという ごちそうさまという	2 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0	コンロのスイッチを入れる レンジに入れる レンジのスイッチを入れる 盛り付け／注ぐ 供する いただきますという 食べる／飲む おいしいという ごちそうさまという 片付け	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
サブ	道具の準備 道具の確認 受け手の確認 食べ物の確認 料理の状態	18 9 7 7 6	道具の準備 道具の確認 受け手の確認 温度 フタの操作	10 3 2 2 2	買い物をする 調味料を入れる 1 調味料を入れる 2 道具の準備 料理の状態	0 0 0 0 0

表C-9の続き

自 発	種類数	受 動	種類数	そ の 他	種類数
料理の終了	6	乾杯	1	料理の終了	
作ることを指示 (飲物)	5	食べ物の確認	1	受け手の確認	
フタの操作	5	混ぜる 2	1	量	
混ぜる 2	5	調味料を入れる 2	0	味	
温度	3	料理の状態	0	温度	
乾杯	3	料理の終了	0	乾杯	
洗う	3	量	0	洗う	
作ることを指示 (食物)	3	味	0	拭く	
飲物の確認	3	洗う	0	作ることを指示 (食物)	
混ぜる 1	3	作ることを指示 (飲物)	0	作ることを指示 (飲物)	
数	2	飲物の確認	0	作ることを指示 (その他)	
量	1	材料の確認	0	フタの操作	
味	1	混ぜる 1	0	食べ物の確認	
拭く	1	数	0	飲物の確認	
材料の確認	1	捨てる	0	材料の確認	
食事の終了	1	おでかけ	0	混ぜる 1	
満腹	0			混ぜる 2	
買い物をする				道具の確認	

表C-9は、母親が表出した初頭スロットに対して子どもが継続スロットを表出した種類数を表示している。表中のスロットは母親の表出した初頭スロットを示し、種類数欄の数値は母親の初頭スロットに対して子どもが継続したスロットの種類数を示し、種類数欄の「0」は母親の初頭スロットに対して子どもが継続スロットを表出しなかったことを示している。また、種類数欄の数値が記載されていないスロットは、母親から初頭スロットとして表出されなかったことを示している。母親が表出した初頭スロットの種類数の総表出数は、104 種である。これらに対して子どもが継続スロットを表出したスロットの種類数の総数は、73 種(70.2%)である。自発・受動・その他のスロット別に母親が表出した初頭スロットに対して子どもが継続スロットを表出した比率を継続率として算出する。母親が表出した自発スロットに対する子どもの継続率は92.0%，受動スロットの継続率は51.0%，その他のスロットの継続率は33.3%である。母親の表出する受動スロットに対する子どものスロットの継続率は、自発スロットに対する継続率に比較し有意に低い ($\chi^2_{(1)} = 20.75$ $p < .01$)。また、母親が継続する場合(64.7%)と子どもが継続する場合(51.0%)には有意差は認められない。1歳時と比較すると受動スロットの継続率が約2倍に上昇し、受動スロットに対しても継続スロットを表出することができるようになっており、スクリプトの構造が複雑化(構成スロット数増加)してきていることが窺える。

表C-10は、母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロットのうち最も高い表出比率のスロットを示している。母親が表出した73種の初頭スロットに対して子どもが表出した最大%の継続スロットは85種である。その内訳を見ると、同一スロットが50種類(58.8%)、異種スロットが23種類(27.1%)、進行スロットが12種類(14.1%)となっている。つまり、子どもが表出した継続スロットの約60%は、母親の初頭スロットと同一のス

表C-10 2歳時の母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロットの最大値 (%)

初頭スロット (母)	%	継続スロット (子)
献立の決定 (自)	23.1	食・供する (自)
	23.1	献立の決定 (受)
切る (自)	68.2	切る (受)
材料をナベ等に入れる (自)	53.8	材料をナベ等に入れる (受)
食・ガスコンロにのせる (自)	32.0	食・ガスコンロにのせる (受)
食・コンロのスイッチを入れる (自)	49.4	食・コンロのスイッチを入れる (受)
食・レンジに入れる (自)	80.0	食・レンジに入れる (受)
食・レンジのスイッチを入れる (自)	75.0	食・レンジのスイッチを入れる (受)
盛り付け (自)	50.0	盛り付け (受)
食・供する (自)	36.5	食べる (受)
食・いただきますという (自)	9.1	食・いただきますという (受)
	9.1	食べる (受)
食べる (自)	24.4	食べる (受)
食・おいしいという (自)	30.0	食・おいしいという (受)
食・ごちそうさまという (自)	25.0	食・レンジに入れる (自)
食・片付けをする (自)	56.2	食・片付けをする (受)
献立の決定 (受)	25.0	献立の決定 (自)
切る (受)	13.6	切る (自)
盛り付け (受)	10.0	道具の準備 (自)
食・供する (受)	10.0	食べる (受)
食・いただきますという (受)	5.3	食・いただきますという (受)
食べる (受)	5.6	盛り付け (自)
		食べる (受)
食・おいしいという (受)	7.1	食・供する (自)
食・片付けをする (受)	11.8	フタの操作 (自)
飲物の決定 (自)	66.6	飲物の決定 (受)
飲・レンジのスイッチを入れる (自)	25.0	飲・レンジのスイッチを入れる (他)
	25.0	飲・レンジのスイッチを入れる (受)
注ぐ (自)	28.6	注ぐ (受)
飲・供する (自)	32.3	飲・供する (受)
飲・いただきますという (自)	10.0	飲・いただきますという (受)
	10.0	飲む (自)
	10.0	乾杯 (自)
飲む (自)	14.2	飲む (受)
飲・おいしいという (自)	20.5	注ぐ (自)
	20.5	飲・おいしいという (受)
飲・ごちそうさまという (自)	50.0	飲・供する (自)
飲・片付け (自)	50.0	飲・片付けをする (受)
飲物の決定 (受)	14.3	注ぐ (自)
飲・ガスコンロにのせる (受)	100.0	飲・コンロのスイッチを入れる (自)
飲・レンジに入れる (受)	10.0	飲・片付けをする (自)
注ぐ (受)	6.6	飲む (自)
飲・供する (受)	11.5	道具の準備 (自)
飲む (受)	6.4	注ぐ (自)
飲・ごちそうさまという (受)	66.7	注ぐ (自)
飲・片付けをする (受)	6.7	飲・片付けをする (自)
暖・レンジのスイッチを入れる (自)	50.0	ままごと外 (自)

表C-10の続き

初頭スロット (母)	%	継続スロット (子)
	50.0	暖・レンジのスイッチを入れる (他)
暖・片付けをする (自)	60.0	暖・片付けをする (受)
暖・食べる／飲む (受)	40.0	暖・盛り付け／注ぐ (自)
	40.0	暖・片付けをする (自)
暖・片付けをする (受)	12.9	道具の準備 (自)
道具の準備 (自)	37.2	道具の準備 (受)
料理の状態 (自)	32.5	料理の状態 (受)
料理の終了 (自)	23.1	料理の終了 (受)
受け手の確認 (自)	30.0	受け手の確認 (受)
量 (自)	33.3	量 (自)
味 (自)	66.7	味 (受)
温度 (自)	42.6	温度 (受)
乾杯 (自)	33.3	乾杯 (受)
洗う (自)	58.3	洗う (受)
拭く (自)	100.0	拭く (受)
作ることを指示 (食物) (自)	44.4	道具の準備 (自)
作ることを指示 (飲物) (自)	30.0	作ることを指示 (飲物) (受)
	30.0	注ぐ (自)
フタの操作 (自)	36.8	フタの操作 (受)
食べ物の確認 (自)	39.6	食べ物の確認 (受)
飲物の確認 (自)	67.6	飲物の確認 (受)
材料の確認 (自)	64.3	材料の確認 (受)
混ぜる 1 (自)	22.2	混ぜる 1 (受)
	22.2	混ぜる 1 (自)
混ぜる 2 (自)	33.3	混ぜる 2 (受)
道具の確認 (自)	40.0	道具の確認 (受)
食事の終了 (自)	100.0	切る (自)
数 (自)	33.3	数 (受)
	33.3	道具の準備 (自)
火を消す (自)	100.0	火を消す (受)
道具の準備 (受)	2.7	注ぐ (自)
受け手の確認 (受)	24.1	食・片付けをする (自)
温度 (受)	2.0	飲物の準備 (自)
	2.0	温度 (受)
乾杯 (受)	22.2	飲む (自)
フタの操作 (受)	5.9	注ぐ (自)
	5.9	混ぜる 1 (自)
食べ物の確認 (受)	25.0	食べ物の確認 (受)
混ぜる 2 (受)	7.7	混ぜる 2 (自)
道具の確認 (受)	12.0	食・片付けをする (自)

ロットであることが明らかになる。これら3タイプのロット数について χ^2 検定を行った結果、有意差が認められることが明らかになる ($\chi^2_{(2)}=44.10$ $p<.01$)。残差分析を行った結果、2歳時の母親の初頭ロットに対して子どもは、「同一ロット」で継続することが有意に多く、「異種ロット」及び「進行ロット」で継続することは有意に少ないことを示している。前述の1歳時の結果と比較すると、2歳時には異種ロットの比率が有意に減少し、進行ロットが有意に上昇する傾向が認められる ($\chi^2_{(2)}=6.40$ $p<.05$)。

これら3タイプのロットの表出に関して2歳時の子どもの初頭ロットと母親の継続ロット及び母親の初頭ロットと子どもの継続ロットについて比較するため χ^2 検定を行う。同一ロットに関して子どもの初頭ロットに対する母親の継続ロット(51.1%)よりも母親の初頭ロットに対する子どもの継続ロットの方(58.8%)で同一ロットを有意に多く表出する傾向があることが明らかになる ($\chi^2_{(1)}=3.25$ $p<.10$)。つまり、子どもの方が母親よりも同一ロットで応答(継続)することが多いことが明らかになる。しかし、異種ロット及び進行ロットに関して継続ロットの表出者が、母親と子どものいずれかであるかについては有意差は認められないことが明らかになる。

次に食べる・飲む・曖昧・サブロット別に母親の初頭ロットに対する子どもの継続ロットについて検討する。「異種ロット」と「進行ロット」の種類数が少ないため両方を合わせて「総異種ロット」として検討する。自発の食べるに関する母親の初頭ロットに対する子どもの継続ロットは、「同一ロット」の方が「総異種ロット」より有意に多く表出される傾向がある ($p=.0768$)。自発の飲むに関する母親の初頭ロットに対する子どもの継続ロットは、「同一ロット」と「総異種ロット」に有意差はない。受動の飲むに関する母親の初頭ロットに対する子どもの継続ロットは、「総異種ロット」の方が「同一ロット」より有意に多い傾向がある ($p=.0703$)。自発のサブに関する母親の初頭ロットに対する子どもの継続ロットは、「同一ロット」の方が「総異種ロット」より有意に多い ($p=.001$)。母親の初頭ロットの種類によって子どもが同一ロットで継続するか否かが異なることが明らかになる。

2歳時には子どもの異種ロットが減少し、進行ロットが増加することから継続ロットが時系列的関係性において質的転換をきたしていることが示唆される。つまり、スクリプトの獲得過程に継続ロットがどのようなタイプであるかが関わっている可能性が示唆される。

3) 3歳時

表C-11は、母親が表出した初頭ロットに対して子どもが継続ロットを表出した種類数を表示している。表中のロットは母親の表出した初頭ロットを示し、種類数欄の数値は母親の初頭ロットに対して子どもが継続したロットの種類数を示し、種類数欄の「0」は母親の初頭ロットに対して子どもが継続ロットを表出しなかったことを示している。また、種類数欄の数値が記載されていないロットは、母親から初頭ロット

表C-11 3歳時の母親の初頭発話に対する子どもの継続スロットの種類数

	自 発	種類数	受 動	種類数
食べる	献立の決定	9	食べる	6
	ガスコンロにのせる	6	献立の決定	2
	供する	5	盛り付け	2
	食べる	5	供する	2
	レンジに入れる	4	切る	1
	盛り付け	4	材料をナベ等に入れる	1
	おいしいという	4	コンロのスイッチを入れる	1
	ごちそうさまという	4	片付け	1
	切る	2	ガスコンロにのせる	0
	材料をナベ等に入れる	2	レンジに入れる	0
	片付け	2	レンジのスイッチを入れる	0
	コンロのスイッチを入れる	1	いただきますという	0
	レンジのスイッチを入れる	1	おいしいという	0
	いただきますという	1	ごちそうさまという	0
飲む	供する	13	飲む	4
	注ぐ	8	注ぐ	3
	飲む	7	供する	3
	ごちそうさまという	6	飲物の決定	2
	飲物の決定	5	レンジに入れる	1
	おいしいという	5	レンジのスイッチを入れる	1
	ガスコンロにのせる	3	いただきますという	1
	コンロのスイッチを入れる	3	おいしいという	1
	レンジに入れる	2	飲物の準備	0
	飲物の準備	1	ごちそうさまという	0
	いただきますという	1	片付け	0
	片付け	1	ガスコンロにのせる	
	レンジのスイッチを入れる		コンロのスイッチを入れる	
曖昧	片付け	3	片付け	2
	ごちそうさまという	0	レンジに入れる	0
	ガスコンロにのせる		レンジのスイッチを入れる	0
	コンロのスイッチを入れる		供する	0
	レンジに入れる		おいしいという	0
	レンジのスイッチを入れる		ガスコンロにのせる	
	盛り付け／注ぐ		コンロのスイッチを入れる	
	供する		盛り付け／注ぐ	
	いただきますという		いただきますという	
	食べる／飲む		食べる／飲む	
サブ	道具の準備	18	道具の準備	9
	作ることを指示（食物）	9	調味料を入れる 2	4
	道具の確認	9	温度	3
	作ることを指示（飲物）	8	フタの操作	3

表C-11 の続き

自 発		種類数	受 動		種類数
食べ物の確認		8	量		2
味		6	道具の確認		2
料理の状態		5	数		2
調味料を入れる 2		4	味		1
受け手の確認		4	混ぜる 1		1
フタの操作		4	材料の準備		1
飲物の確認		4	調味料を入れる 1		0
材料の確認		4	料理の状態		0
調味料を入れる 1		3	料理の終了		0
量		3	受け手の確認		0
温度		3	乾杯		0
洗う		3	洗う		0
混ぜる 2		3	作ることを指示 (その他)		0
材料の準備		3	食べ物の確認		0
拭く		2	飲物の確認		0
数		2	材料の確認		0
乾杯		1	混ぜる 2		0
混ぜる 1		1	買い物		0
満腹		1	冷蔵庫で冷やす		0
冷蔵庫で冷やす		1	なめる		0
空腹		1	空腹		0
料理の確認		1			

として表出されなかったことを示している。母親が表出した初頭スロットの種類総表出数は、110 種である。これらに対して子どもが継続したスロットを表出した種類の総表出数は、80 種(72.7%)である。これらのスロットはすべて自発と受動のスロットであり、その他のスロットは表出されていない。自発・受動・その他のスロット別に母親が表出した初頭スロットに対して子どもが継続スロットを表出した比率を継続率として算出する。母親が表出した自発スロットに対する子どもの継続率は 96.4%，受動スロットの継続率は 49.1%である。母親の表出する受動スロットに対する子どものスロットの継続率は、自発スロットに対する継続率に比較し有意に低い ($\chi^2_{(1)}=30.98$ $p<.01$)。受動スロットに対する継続率は 2 歳時とほぼ同様であり、スクリプトの構造化は維持されていることが推察される。吉水 (1989) は、2 歳児とその母親 1 組を研究対象として 1 年間計 12 回のままごと遊びを分析し、2 歳前期・中期・後期でスクリプトの構造化が大きく変化することを指摘している。吉水の 2 歳前期は本研究の 2 歳時に相当し、2 歳後期は本研究の 3 歳時に相当する。しかし、本研究では 2 歳児と 3 歳時にはさほど顕著な差は見出されず、むしろ 1 歳時と 2 歳時の間に顕著な差が見出されている。スクリプトと心的表象との関係を考慮するならば、スクリプト獲得に言語能力の発達に関与は非常に大きいことが考えられる。それゆえ、2 歳時と 3 歳時における差異よりも 1 歳時と 2 歳時の間にスクリプト獲得における顕著な差異

が生じる可能性が大きいように思われる。

表C-12は、母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロットのうち最も高い比率を示したスロットを示している。母親が表出した80種の初頭スロットに対して子どもが表出した最大%の継続スロットは93種類である。その内訳を見ると、同一スロットが58種類(62.4%)、異種スロットが23種類(24.7%)、進行スロットが12種類(12.9%)となっている。つまり、子どもが表出した継続スロットの約62%は、母親の初頭スロットと同一のスロットである。これら3タイプのスロット数について χ^2 検定を行った結果、有意差が認められることが明らかになる($\chi^2_{(2)}=60.77$ $p<.01$)。残差分析を行った結果、3歳時の母親の初頭スロットに対して子どもは、「同一スロット」で継続することが有意に多く、「異種スロット」及び「進行スロット」で継続することは有意に少ないことを示し、2歳時とほぼ同様の結果を示している。

これら3タイプのスロットの表出に関して3歳時の子どもの初頭スロットと母親の継続スロット及び母親の初頭スロットと子どもの継続スロットについて比較するため χ^2 検定を行う。同一スロットに関しては、子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロット(47.9%)よりも母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロット(62.4%)の方が有意に多く表出される傾向があることが明らかになる($\chi^2_{(1)}=2.83$ $p<.10$)。つまり、3歳時においても子どもの方が母親よりも同一スロットで応答することが多いことが明らかになる。また、異種スロットにおいても両者間に有意差が認められ($\chi^2_{(1)}=8.18$ $p<.01$)、子どもの初頭スロットに対する母親の継続スロット(39.7%)の方が、母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロット(24.7%)より異種スロットが有意に多く表出されることが明らかになる。つまり、異種スロットで応答する比率は子どもより母親の方が多いことが明らかになる。先に検討したことであるが、表C-2, 4, 6に示されているように母親が異種スロットで子どもの初頭スロットを継続する場合は次のような継続スロットを表出している。たとえば、子どもがナベをガスコンロにのせるのを見て特定の料理を作ること、を勧める献立の決定スロットを表出する、子どもが何かを切っているのを見て母親はその材料名を確認する、子どもが材料をナベの中に入れているのを見て母親がお皿などの道具の準備をするなどである。このように母親が異種のスロットで子どもの初頭スロットを継続する場合は、遊びを展開させる意図でスロットが表出されていることが明確に認められる。一方、子どもの異種スロットは、献立の決定(母)→供する(子)の供するスロット、レンジのスイッチを入れる(母)→ままごと外(子)のままごと外スロットなどと、母親の初頭スロットの意味を理解せずに表出されたと思われるスロットが多く見られる。3歳時で表出された子どもと母親の異種スロットについて初頭スロットとの隣接関係で見ると顕著に異なることが明らかになる。進行スロットについては両者間に有意差は認められないことが明らかになる。

次に食べる・飲む・曖昧・サブスロット別に母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロットについて検討する。種類数が少ないため「異種スロット」と「進行スロット」を合わ

表C-12 3歳時の母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロットの最大%

初頭スロット (母)	%	継続スロット (子)
献立の決定 (自)	48.6	献立の決定 (受)
切る (自)	83.3	切る (受)
材料をナベ等に入れる (自)	50.0	材料をナベ等に入れる (受)
食・ガスコンロにのせる (自)	52.6	食・ガスコンロにのせる (受)
食・コンロのスイッチを入れる (自)	100.0	温度 (自)
食・レンジに入れる (自)	44.4	食・レンジに入れる (受)
食・レンジのスイッチを入れる (自)	100.0	食・レンジのスイッチを入れる (受)
盛り付け (自)	61.9	盛り付け (受)
食・供する (自)	58.3	食べる (受)
食・いただきますという (自)	66.7	食・いただきますという (受)
食べる (自)	25.0	食べる (受)
食・おいしいという (自)	21.4	食・おいしいという (受)
食・ごちそうさまという (自)	25.0	食・ごちそうさまという (受)
	25.0	食・片付け (自)
食・片付け (自)	70.6	食・片付け (受)
献立の決定 (受)	5.0	献立の決定 (自)
	5.0	材料の準備 (自)
切る (受)	20.0	材料をナベ等に入れる (自)
材料をナベ等に入れる (受)	50.0	材料をナベ等に入れる (受)
食・コンロのスイッチを入れる (受)	40.0	食・コンロのスイッチを入れる (受)
盛り付け (受)	17.6	盛り付け (受)
食・供する (受)	14.3	盛り付け (自)
	14.3	食べる (自)
食べる (受)	5.2	食べる (受)
	5.2	食・供する (自)
食・片付け (受)	8.3	フタの操作 (自)
飲み物の決定 (自)	53.8	飲み物の決定 (受)
飲み物の準備 (自)	50.0	飲み物の準備 (受)
飲・ガスコンロにのせる (自)	50.0	飲・ガスコンロにのせる (受)
飲・コンロのスイッチを入れる (自)	50.0	飲・コンロのスイッチを入れる (受)
飲・レンジに入れる (自)	50.0	食・ガスコンロにのせる (自)
飲・レンジに入れる (自)	50.0	ままごと外 (自)
注ぐ (自)	61.9	注ぐ (受)
飲・供する (自)	23.1	飲む (受)
飲・いただきますという (自)	16.7	道具の準備 (自)
飲む (自)	27.0	飲む (受)
飲・おいしいという (自)	20.0	飲・おいしいという (受)
	20.0	注ぐ (自)
飲・ごちそうさまという (自)	25.0	食・供する (自)
飲・片付け (自)	80.0	飲・片付け (受)
飲み物の決定 (受)	20.0	飲み物の準備 (自)
飲・レンジに入れる (受)	50.0	飲・レンジに入れる (受)
飲・レンジのスイッチを入れる (受)	100.0	飲・レンジのスイッチを入れる (受)
注ぐ (受)	17.1	注ぐ (受)
飲・供する (受)	14.3	飲・供する (自)
飲・いただきますという (受)	3.7	飲・いただきますという (受)
飲む (受)	2.2	飲・供する (自)

表C-12の続き

初頭スロット (母)	%	継続スロット (子)
飲・おいしいという (受)	25.0	飲む (自)
暖・片付け (自)	54.2	暖・片付け (受)
暖・片付け (受)	10.0	暖・片付け (受)
調味料を入れる 1 (自)	50.0	調味料を入れる 1 (受)
調味料を入れる 2 (自)	70.0	調味料を入れる 2 (受)
道具の準備 (自)	50.5	道具の準備 (受)
料理の状態 (自)	43.3	料理の状態 (受)
受け手の確認 (自)	44.4	受け手の確認 (受)
量 (自)	37.5	量 (自)
味 (自)	50.0	味 (受)
温度 (自)	48.5	温度 (受)
乾杯 (自)	50.0	乾杯 (受)
洗う (自)	40.0	洗う (受)
拭く (自)	21.4	拭く (受)
作ることを指示 (食べ物) (自)	18.2	食・供する (自)
作ることを指示 (飲み物) (自)	17.6	道具の準備 (自)
フタの操作 (自)	45.5	フタの操作 (受)
食べ物の確認 (自)	57.1	食べ物の確認 (受)
飲み物の確認 (自)	70.8	飲み物の確認 (受)
材料の確認 (自)	72.4	材料の確認 (受)
混ぜる 1 (自)	77.8	混ぜる 1 (受)
混ぜる 2 (自)	53.8	混ぜる 2 (受)
道具の確認 (自)	42.9	道具の確認 (受)
数 (自)	75.0	数 (受)
満腹 (自)	33.3	食・供する (受)
材料の準備 (自)	40.0	材料の準備 (受)
冷蔵庫で冷やす (自)	100.0	冷蔵庫で冷やす (受)
空腹 (自)	100.0	献立の決定 (自)
料理の確認 (自)	100.0	料理の確認 (受)
調味料を入れる 2 (受)	6.7	注ぐ (自)
	6.7	飲・供する (自)
	6.7	材料の準備 (自)
	6.7	調味料を入れる 2 (自)
道具の準備 (受)	3.8	フタの操作 (自)
量 (受)	50.0	盛り付け (自)
味 (受)	16.7	味 (自)
温度 (受)	5.9	飲み物の準備 (自)
	5.9	飲・供する (受)
	5.9	温度 (自)
フタの操作 (受)	4.5	暖・ガスコンロにのせる (自)
	4.5	道具の準備 (自)
	4.5	温度 (自)
混ぜる 1 (受)	28.6	道具の準備 (自)
道具の確認 (受)	10.0	道具の準備 (自)
数 (受)	14.3	数 (自)
	14.3	数 (受)
材料の準備 (受)	14.3	飲み物の決定 (自)

せて「総異種スロット」として検討する。自発の食べるに関する母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロットは、「同一スロット」の方が「総異種スロット」より有意に多い ($p=.0351$)。受動の食べるに関する母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロットは、「同一スロット」と「総異種スロット」に有意差はない。自発の飲むに関する母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロットは、「同一スロット」と「総異種スロット」に有意差はない。受動の飲むに関する母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロットは、「同一スロット」と「総異種スロット」に有意差はない。自発のサブスロットに関する母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロットは、「同一スロット」の方が「総異種スロット」より有意に多い ($p=.0005$)。受動のサブスロットに関する母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロットは、「同一スロット」の方が「総異種スロット」より有意に多い ($p=.049$)。2 歳時と同様に母親の初頭スロットの種類によって子どもが同一スロットで継続するかが異なることが明らかになる。

以上の結果をまとめると、母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロットは 1 歳時から 2 歳時にかけて量的に顕著な増加を示すことが明らかになる。この結果は子どもの言語能力の発達に起因していることが推察される。また、受動スロットに対する子どもの継続率も 1 歳時から 2 歳時にかけて顕著に増加し、その増加は 3 歳時にも持続することから 1 歳時と 2 歳時の間にスクリプト構造が複雑化しそれが 3 歳時にも保持されていることが明らかになる。さらに、1 歳時に異種スロットの比率が高く、2 歳時・3 歳時と同一スロットが増加し、進行スロットの比率も顕著に増加すること明らかになる。これ等の結果から子どものスクリプトの獲得は、異種スロット→同一スロット→進行スロットという方向性を持つことが示唆される。つまり、これら 3 つのタイプのスロットの表出率の変化を指標としてスクリプトの獲得過程を視覚化することの可能性が示唆される。

III 保育園児のままごと遊び

1. 研究目的

日常生活は、多様なシンボルとしての具体的事象によって構成されており、それらの具体的事象は、それぞれが特有の意味を有して存在している。子どもは、「食べること」に関する経験を通してスクリプトを獲得するだけでなく、スクリプトを構成しているスロット(具体的事象)に込められている意味を意味知識として自己の中に取り込む。しかし、同じ社会に暮らす子どもであっても家庭によって日常生活がまったく同じということはありません。その意味では子どもが獲得するスクリプトもまったく同じということはありません。それぞれ異なるスクリプトを獲得した子どもたちが、一緒にままごと遊びを行う時子どもたちはどのようにスクリプトの共有化を図ると共に意味知識の内在化を図っていくのでしょうか。

そこで、本報告では保育園児が、自由遊びの時間帯に展開するままごと遊びを分析対象として「食べること」に関するスロットと意味知識の表出について明らかにするとともに、8月時と12月時の比較を行うことで経時的変化についても明らかにする。

2. 研究方法

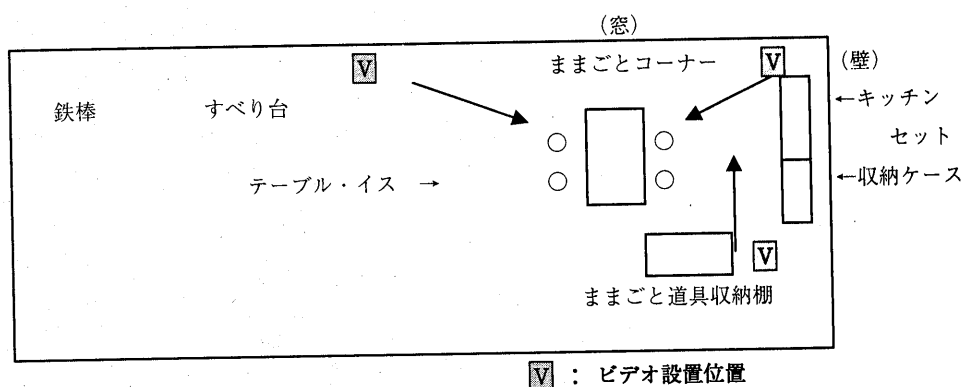
(1) 対象児及び観察期間

対象児は、新潟県上越市内の公立保育園の遊戯室に設置されているままごとコーナーで、ままごと遊びをしている複数の子どものことである。観察期間及び観察回数は、8月下旬から12月下旬までの全18回である。観察時間は、登園時から設定保育開始合図までの約90分間である。本報告では主に経時的変化を明らかにするため、観察初期と終期から各1回の観察日を選択する。対象日の選択にあたっては、遊びにおいて中心的役割を果たした子ども(いずれも女児)が、両日の遊びに加わっていることを条件とする。観察初期の8月時の対象児は、11名(女児5名、男児6名)である。平均年齢は3.95歳(SD:1.18)であり、最少年齢は2歳4ヶ月、最長年齢は6歳1ヶ月である。また、観察終期の12月時の対象児は、子ども5名(女児3名、男児2名)である。平均年齢5.48歳(SD:0.42)であり、最少年齢は4歳11ヶ月、最長年齢は6歳4ヶ月である。

(2) 観察状況及び映像の処理方法

ままごとコーナーには、キッチンセット、ままごと道具、ままごと道具の収納棚、テーブル、イス、人形、エプロン、布団、収納ケース等の玩具が設置されている。ままごとコーナーに、3台のビデオカメラを設置し、3名のカメラマンがままごと遊びを撮影する(図Ⅲ-1)。

3台のカメラで撮影した映像を、マルチビューアーに取り込み、1秒単位のタイムレコードを挿入し、ビデオテープに収録する。この映像を、再びデジタルビデオテープに収録した後、コンピューターに取り込み、5秒単位のプレイリストを作成する。



図Ⅲ-1 遊戯室の玩具及びビデオカメラ等の配置

(3) 分析カテゴリー

1) スロットの分析カテゴリー

① カテゴリーの設定

表Ⅲ-1にスクリプトを構成するスロットを分析するカテゴリーを示す。カテゴリーは、上位カテゴリー 5項目、下位カテゴリー103項目で構成されている。

上位カテゴリーは、「調理・盛り付け」、「配膳」、「供する」、「食べる・飲む」、「片付け」である。下位カテゴリーは、「調理・盛り付け」に関するもの70項目、「配膳」に関するもの14項目、「供する」に関するもの6項目、「食べる・飲む」に関するもの4項目、「片付け」に関するもの9項目である。これらのカテゴリーは、1歳時から3歳時の母子のままごと遊びの分析カテゴリーに準拠し設定したものである。

先のままごと遊びで使ったスクリプト、スロットに加えエピソードとテーマの概念を新たに使用する。エピソードとは、2つ以上のスロットが時系列的関連を持って遊びとして表出されたスクリプトを捉える概念に使用する。2つ以上のスロットを時系列的に関連づけるための知識をスクリプトとする。つまり、子どもが獲得しているスクリプトが遊びの形態をとって表出されたものをエピソードという。具体的には、「リンゴを焼く」「目玉焼きを焼く」等のように、一つのまとまりのある遊びをそれぞれエピソードと規定する。

表Ⅲ－１ 下位カテゴリー項目

(A5) 調理・盛り付け	
(A5・1) 道具の準備	(A5・2) 材料の準備・食べ物を持つ
(A5・6) 腕まくりをする	(A5・8) 包丁を使ってまな板なし（まな板以外）で切る
(A5・9) フライ返し・しゃもじなどを使ってまな板の上で切る	
(A5・10) フライ返し・しゃもじなどを使ってまな板以外で切る	
(A5・11) 包丁を使って皮をむく	(A5・12) 包丁を使って芯を取る
(A5・13) 食器・調理器具にお玉・スプーン・しゃもじなどを入れる	
(A5・14) 食べ物が入った食器や調理器具を持つ	
(A5・16) 食器・調理器具を重ねる	(A5・17) 食器・調理器具に蓋をする
(A5・18) 食器・調理器具に食器・調理器具で蓋をする	
(A5・19) 食器・調理器具の蓋をとる	
(A5・20) 食べ物・食器を渡す	
(A5・21) 食べ物・食器を受け取る	(A5・22) 調味料を食器（スプーンなど）を使って入れる
(A5・23) 調味料を（ふり）入れる	
(A5・24) 食器や調理器具に食器や調理器具を傾けて（ひっくり返して）注ぐ・入れる・のせる	
(A5・25) 食器や調理器具に手で注ぐ・入れる・のせる	
(A5・26) 食器や調理器具に調理器具を使って注ぐ・入れる	
(A5・27) 食器や調理器具に調理器具・手を使ってひっくり返してかき入れる	
(A5・28) 食器や調理器具から食器や調理器具をひっくり返して出す	
(A5・29) 食器や調理器具から食べ物を手で出す	
(A5・30) 食器や調理器具から調理器具を使って食べ物を出す	
(A5・31) 食器や調理器具・食べ物を渡す	
(A5・32) 食器や調理器具・食べ物を受け取る	
(A5・33) 食器や調理器具をキッチンセットの上に置く・滑らせて移動・ひっくり返して置き直す	
(A5・34) 食器や調理器具をテーブルの上に置く・滑らせて移動する・ひっくり返して置き直す	
(A5・35) 食べ物をキッチンセットの上に置く	
(A5・37) 食べ物をテーブルの上に置く・滑らせて移動する・ひっくり返して置き直す	
(A5・38) 食器・調理器具を床・膝の上・イスの上に置く・滑らせて移動する	
(A5・39) コンロに乗せる・戻す	(A5・40) コンロから降ろす
(A5・41) 食器棚の上にのせる	(A5・42) コンロのスイッチをまわして入れる
(A5・43) コンロのスイッチをまわして切る	
(A5・44) 食器・調理器具（フライパンや鍋）を揺する・ひっくり返す	
(A5・45) 食べ物の入った食器や調理器具などをトントンする・揺する・振る・傾ける	
(A5・46) 調理器具・食器を（ボンボンとして）材料をひっくり返す・合わせてひっくり返す	
(A5・47) 調理器具（お玉・しゃもじ・スプーンなど）を使って混ぜる	
(A5・48) 包丁で混ぜる	(A5・49) 手で混ぜる・こねる
(A5・50) 手・調理器具で叩く・押す	
(A5・52) 調理器具で叩く・調理器具をトントンして食べ物を落とす	
(A5・53) 調理器具や手で塗る	(A5・54) 食べ物の形を整える・食べ物をよせる
(A5・55) 水道の蛇口をまわす	(A5・56) （蛇口から）水を入れる・かける・洗う
(A5・65) 調理器具に材料を付ける	(A5・66) 空の食器や調理器具・食べ物などを手で運ぶ
(A5・67) 食べ物・水の入った食器や調理器具・食べ物などを手で運ぶ	
(A5・68) 出来上がり	(A5・69) 冷蔵庫（棚）に入れる
(A5・70) 布団（器械・アイスクリーマー）に置く	(A5・71) 食べ物を床の上に置く
(A5・72) 冷蔵庫（棚）から出す	(A5・73) 冷蔵庫（棚）のドアを開ける
(A5・74) 冷蔵庫（棚）のドアを閉める	
(A5・75) 布団（器械・アイスクリーマー）のスイッチを押す	
(A5・76) 調理器具・食器・食べ物をひっくり返す・角度を変えて置き直す	
(A5・77) シンクに置く	(A5・78) お盆にのせる
(A5・79) 食べ物・食器を投げる	
(A5・80) 手で切る（割る）	(A5・81) 食べ物が入ったお皿に布団（器械）をかける
(A5・82) 食べ物が入ったお皿にかけた布団（器械）をとる	

表Ⅲ－１の続き

- (A5・83) 食べ物が入ったお皿に食べ物が入ったお皿を重ねる
- (A5・84) 食べ物がのったお盆を床に置く
- (A5・85) 食べ物が入った食器・調理器具に食器を滑らせて食べ物を入れる
- (A5・86) 食べ物が入った食器を他の食器にひっくり返してかぶせて入れる
- (A7) 配膳
 - (A7・2) テーブルの上に食器を並べる
 - (A7・3) 配膳のためにテーブルの上に食べ物・食べ物の入った食器を置く・並べる
 - (A7・4) 配膳のために手で持って運ぶ (A7・5) 配膳のためにお盆にのせる
 - (A7・6) 配膳のためにお盆に乗せて運ぶ (A7・7) 配膳のためにテーブルの上に空のお盆をのせる
 - (A7・8) 配膳のためにテーブルの上に食べ物をのせたお盆をのせる
 - (A7・9) 食べ物を乗せたお盆を床に置く (A7・10) イスを配置する
 - (A7・11) カバンに食べ物・食器等を入れる (A7・12) カバンから食べ物・食器等を出す
 - (A7・13) 食べ物の入ったお皿がのったお盆を持つ
 - (A7・14) 食べ物の入ったお皿がのったお盆を重ねる
- (A8) 供する
 - (A8・1) 手で持って供する (A8・2) フライ返しやお玉にのせて供する
 - (A8・3) 器などに入れて供する (A8・4) スプーンなどを添えて供する
 - (A8・5) お盆・お皿にのせて供する (A8・7) テーブルの上にのせて供する
- (A10) 食べる・飲む
 - (A10・1) 手で食べる・カップで飲む (A10・2) スプーンで食べる・飲む
 - (A10・3) フライ返しやお玉・しゃもじで食べる・飲む
 - (A10・5) 食器などに口を持って行き(口をつけて)食べる
- (A12) 片付け
 - (A12・1) 片付けのためにお盆に乗せて運ぶ
 - (A12・2) 食器や調理器具・食べ物をキッチンセットに置く(返す)
 - (A12・3) 食器や調理器具・食べ物をキッチンセット以外に置く(返す)
 - (A12・4) 食器や調理器具・食べ物をシンクに入れる
 - (A12・8) 手で洗う (A12・11) 水で洗い流す
 - (A12・17) 棚にしまう(返す) (A12・19) シンクに食器をひっくり返して捨てる
 - (A12・20) 散らかした食べ物・食器を片付ける・整理する

エピソードの特定にあたっては、各エピソードに関する最初の発話もしくは行為の表出時を起点とする。このエピソードが継続された後、新たなエピソードが開始された場合、その開始直前の発話もしくは行為の表出時を終点とする。なお、各々の発話及び行為が、相互に時系列的関連なしに表出される場合は、「エピソードなし」とする。他のもう1つの概念であるテーマは、複数のエピソードで構成されている遊びを記述する用語として使用する。

② スロットの分析手順

5秒単位のプレイリストを視聴し、以下のルールに従って行う。

- a. 5秒間同一のスロットが連続して表出された場合は、スロットの表出は1とカウントする。
- b. 5秒間に同一のスロットが繰り返し表出された場合は、その繰り返し数をそのスロットの表出数としてカウントする。
- c. 複数の異なるスロットが表出された場合は、それぞれについてその表出回数をカウ

ントする。

2) 意味知識の分析カテゴリー

「食べること」に関する子どもの発話が、どのような内容を含んでなされているかを分析することで、「食べること」に関して子どもが持っている意味知識を明らかにするため、以下のカテゴリーを設定する。

① カテゴリーの設定

表Ⅲ-2 意味知識の上位カテゴリーと下位カテゴリー

1. 生理的機能	
(1) 健康・成長：元気で丈夫なことや育つことを話題にした発話	
ex. 「 <u>どんどん食べていったから大きくなっていったの</u> 」	
(2) 食欲：飲食物を食べたい・飲みたいという気持ちを話題にした発話	ex. 「 <u>飯食いたいんですけど</u> 」
(3) 摂食：飲食物を摂ることを話題にした発話	ex. 「 <u>これでも食べていなさい</u> 」
(4) 食べ方（ペースと量）：飲食物を摂るための手立て、やり方のペースと量を話題にした発話	
ex. 「 <u>どんどんお握りとか食べていったから大きくなったんだよ</u> 」	
2. 社会的機能	
(1) コミュニケーション：食べるに関する意思や情報（養護・世話を含む）の伝達の意図を持った発話	
ex. 「 <u>焼くの頑張ってるね</u> 」	
(2) 交流・団らん：親しい者同士が集まり、楽しく時を過ごすことを話題にした発話	
ex. 「 <u>バブのお誕生会、お家で開くわよ</u> 」	
(3) 一緒・共有：「みんなの（もの）」という意図が含まれた発話	ex. 「 <u>これみんなのなのに</u> 」
(4) 分配・供与：自分の物を他の人に渡すことを話題にした発話	ex. 「 <u>1個あげる</u> 」
(5) 感謝：感謝を意図した発話	ex. 「 <u>ありがとう、これだけでいいよ</u> 」
(6) 行儀・けじめ：礼儀にかなっている動作の仕方を話題にした発話	
ex. 「 <u>（食べ物をくるくる回すと）これで遊ぶんじゃないの</u> 」	
(7) 食べ方（不注意）：飲食物を摂るための手立て、やり方の不注意を話題にした発話	
ex. 「 <u>こぼしちゃって、ごはんを！</u> 」	
(8) 応答・返答：食べることに關した受け答え、返事	ex. 「 <u>そうだよ</u> ね」
3. 手作り：自分の手で作ること	
(1) 手作り：飲食物を自分の手で作ることを話題にした発話	ex. 「 <u>早くご飯作らなくっちゃ</u> 」
4. 味覚	
(1) おいしい：飲食物の味が良いことを話題にした発話	ex. 「 <u>肉饅頭っておいしいんだよね</u> 」
(2) 好き嫌い：好きと嫌いを話題にした発話	ex. 「 <u>お餅のケーキ作っているのよ、バブの好きな</u> 」
5. 物の操作：物をうまく使って動かすこと	
(1) 道具：使う器具を話題にした発話	ex. 「 <u>冷蔵庫に冷やしておこう</u> 」
(2) 技術：物の取り扱い方法や手段を話題にした発話	ex. 「 <u>難しいね</u> 」
(3) 安全性：危険の有無を話題にした発話	ex. 「 <u>火傷しちゃうよ</u> 」
(4) 利便性：物の便利なことを話題にした発話	ex. 「 <u>それが便利なのよね</u> 」
6. 食べ物の名称のみ	
(1) 食べ物の名称のみの発話	ex. 「 <u>ピザ</u> 」

注 表中のゴシックは、上位カテゴリーを示す。

()による表記は、下位カテゴリーを示す。

下線は、例示した下位カテゴリーのコーディングを示す。

表Ⅲ－２に「食べること」に関する意味知識の分析カテゴリーを示す。カテゴリーは、上位カテゴリー6項目、下位カテゴリー20項目で構成されている。上位カテゴリーは、「生理的機能」、「社会的機能」、「手作り」、「味覚」、「物の操作」、「食べ物の名称のみ」の6項目である。下位カテゴリーは、「生理的機能」に関するもの4項目、「社会的機能」に関するもの8項目、「手作り」に関するもの1項目、「味覚」に関するもの2項目、「物の操作」に関するもの4項目、「食べ物の名称のみ」に関するもの1項目の計20項目である項目は、外山ら(1990a, 1991)に準拠して設定するとともに、新たに「手作り」、「物の操作」と「食べ物の名称のみ」を設定する。意味知識のカテゴリー分析にはプロトコルを使用する。

② カテゴリーの分析基準

- a. プロトコルの「食べること」に関する発話を分析対象とする。
- b. カテゴリーの分類単位は、1文・1発話とする。
- c. 1文中に複数の下位カテゴリーの意味知識が含まれている場合には、それぞれの意味知識についてその表出数をカウントする。

例：「どんどん食べていったら、おおきくなっていったの」という発話の場合、「どんどん食べていったら」は、「食べ方」の下位カテゴリーに分類し、また「おおきくなっていったの」は、「健康・成長」に分類する。

3. 結果と考察

(1) エピソードの継続時間とスロット

1) スロットとの関連

① 8月時

8月時の分析対象としたままごと遊びの総時間は、46.08分である。ままごと遊びは、「エピソードなし」を含む10エピソードで構成されている。これらを継続時間の長い順に示すと、「エピソードなし」、「リンゴを焼く」、「目玉焼きを焼く」、「ホットケーキを焼く」、「お買い物①」、「お買い物②」、「貝殻を焼く」、「かき氷屋さん」、「朝ご飯」、「ハンバーグを焼く」である。

表Ⅲ－３に示すように、エピソードの平均継続時間は4.60分(SD: 3.46)であり、最小値は「ハンバーグを焼く」の1.07分、最大値は「エピソードなし」の11.20分である。全エピソードのスロットの総頻度は1674回、1エピソード当りの平均頻度は167.40回(SD: 131.03)であり、最小値は「ハンバーグを焼く」の37回、最大値は「エピソードなし」の446回である。

「エピソードなし」は、ままごと遊びの全時間の約24%を占め、またスロットの総頻度の約27%を占めている。「エピソードなし」では、ままごとコーナーにやって来た複数の子どもたちの間に共有のエピソードが表出せず、遊びの方向性も定まらない状況にあり、子

表Ⅲ－３ ８月時のエピソードの継続時間とスロット

N=10

	最小値	最大値	平均値	標準偏差
エピソードの継続時間（分）	1.07	11.20	4.60	3.46
スロットの頻度（回）	37.00	446.00	167.40	131.03
スロットの種類（種）	17.00	45.00	29.50	9.26
1分当スロットの頻度（回）	27.05	51.26	37.53	9.01
1分当スロットの種類（種）	4.01	15.88	9.02	4.44

表Ⅲ－４ ８月時のエピソードの継続時間とスロットの相関係数

N=10

	スロットの 頻 度	スロットの 種 類	1分当スロ ットの頻度	1分当スロ ットの種類
エピソードの継続時間	.973	.889	－.199	－.875
スロットの頻度		.869	.006	－.798
スロットの種類			－.192	.304
1分当スロットの頻度				－.744

どもはいわゆる遊びの成立前状況に置かれている。このことから、８月時には明確な遊びエピソードに入る予備段階に多くの時間が費やされていることが明らかになる。また、９種のエピソードは、いずれも単独で展開されており、共通するテーマのもとにこれら複数のエピソードを関連づけて遊ぶ状況は認められない。さらに、表Ⅲ－４に示すように、エピソードの継続時間とスロットの頻度間に強い正の有意な相関関係があることが明らかになる($r=.973$ $p<.001$)。子どもの遊びの基本的特徴が「楽しさ」であることを勘案した場合、遊び時間がスロットの表出を引き出したと考えるよりもむしろ、遊ぶこと、つまり、エピソードを構成するスロットの頻度が多く表出されることが、結果的に遊びの継続時間を長くしたと考えられる。つまり、表出されたスロットの頻度とは、子どもが日常生活場面で習得した知識の表出の「しやすさ」を反映しており、表出が容易な知識を有しているエピソードでは、子どもは長い時間遊びを継続できることを示唆している。

② 12月時

12月時の分析対象としたままごと遊びの総時間数は43.18分である。「エピソードなし」を含め24種のエピソードが特定される。これらのエピソードは、単一のエピソードで展開されたものは1つのみで、他は2つのテーマの下に展開されたものである。2つのテーマの1つは「ピクニック」であり、他は「パーティー」である。ピクニックに含まれるエピソードを表出順に示すと、「ピクニックの予定・計画」、「お弁当作り」、「ハムスターの食事の躰」、「ピクニックの出発を合図」、「キャンプ・遠足の予定・計画」、「ご飯を食べてから寝る」、「キャンプの合図」、「夜になったので寝る」、「役割設定」の9種である。また、パーティーに含まれるものは、「お買い物」、「バブのお誕生日」、「お餅のケーキ作り①」、「バブのお誕生会」、「バブの成長①」、「お店屋さんを提案」、「バブの成長②」、「ハムのケーキ完成」、「お餅のケーキ作り②」、「赤ちゃんのお誕生日とバブの躰」、「プリン作り」、

「アイス作り」,「パーティー」の13種である。単一のエピソードとして表出されたものは,「男児の訪問」である。つまり,表出された多くのエピソードは,単独に展開されているのではなく,それぞれのテーマの展開場面の1つとして遊ばれている。このことは,ままごと遊びに参加していた子どもが,一定の文脈に沿って挿入される複数のエピソードの連鎖そのものを理解していたことを意味している。

次にエピソードに関する分析結果について検討する。

表Ⅲ-5に示すように,エピソードの平均継続時間は1.80分(SD:1.48)であり,最小値は「お店屋さんを提案」の0.15分,「ご飯を食べてから寝る」及び「プリン作り」がいずれも5.07分で最大値を示している。スロットの総頻度は2,168回,平均頻度は90.33回(SD:78.98)であり,最小値は「キャンプ・遠足の予定・計画」の11回,最大値は「アイス作り」の336回である。継続時間上位5位の12月時のエピソードは,「ご飯を食べてから寝る(5.07分)」,「プリン作り(5.07分)」,「キャンプの合図(4.33分)」,「アイス作り(4.07分)」,「役割設定(3.07分)」である。スロットの頻度上位5位のエピソードは,「アイス作り(336回)」,「プリン作り(314回)」,「ご飯を食べてから寝る(193回)」,「ハムのケーキ完成(192回)」,「バブの成長①(120回)」である。この結果から上位5位の内3つのエピソードが,両方に共通していることが明らかになる。この類似性は,表Ⅲ-6に示したエピソードの継続時間とスロットの頻度の間に正の有意な相関関係が認められる($r = .739$, $p < .001$)ことから窺える。エピソードの継続時間とスロットの頻度の間に8月時と類似した傾向が認められる。

表Ⅲ-5 12月時のエピソードの継続時間とスロット

N=24

	最小値	最大値	平均値	標準偏差
エピソードの継続時間(分)	0.15	5.07	1.80	1.48
スロットの頻度(回)	11.00	336.00	90.33	86.66
スロットの種類(種)	6.00	44.00	21.33	9.41
1分当スロットの頻度(回)	10.16	110.00	55.78	27.08
1分当スロットの種類(種)	4.15	46.66*	17.15	9.58

* このエピソードの継続時間が1分以下であったため,1分当たりに換算した値がスロットの種類の最大値を超える値を示す。

表Ⅲ-6 12月時のエピソードの継続時間とスロットの相関係数

N=24

	スロットの頻度	スロットの種類	1分当スロットの頻度	1分当スロットの種類
エピソードの継続時間	.739	.810	-.262	-.699
スロットの頻度		.885	.310	-.418
スロットの種類			.107	.538
1分当スロットの頻度				-.509

以上の8月時と12月時の結果に基づき、経時的変化について検討する。ままごと遊びの総継続時間をみると、8月時は46.08分間、12月時は43.18分間と類似した値を示している。また、「エピソードなし」の継続時間は、8月時に11.2分であり、12月時には1.15分と顕著な短縮を示している。つまり、12月時には8月時のような遊びエピソードに入るための予備段階の時間を長く必要とせず遊びエピソードに入れるようになっていることを示唆している。

1エピソード当りのスロットの平均頻度は、8月時167.40回(SD:131.03)、12月時90.33回(SD:86.66)である。8月時の平均頻度の方が、12月時よりも有意に多い傾向にある(両側検定: $t(32)=2.025$ $p<.10$)。これは、12月時には短時間のエピソードが数多く表出されたことに起因している。

2) スロットの種類

① 8月時

8月時に表出されたスロットの多様性を見るために、エピソードの継続時間とスロットの種類との関連について検討する。

表Ⅲ-3に示すように、スロットの平均種類数は29.50種(SD:9.26)であり、最小値は「ハンバーグを焼く」の17種、最大値は「テーマなし」の45種である。表Ⅲ-4に示すようにスロットの頻度と種類数の間には正の有意な相関関係が認められる($r=.869$ $p<.001$)。この結果から子どもの表出するスロットの頻度が、多い場合にはその種類も多いことが明らかになる。また、エピソードの継続時間とスロットの種類数の間に強い正の有意な相関関係がある($r=.889$ $p<.001$)。この結果からスロットの表出の「しやすさ」だけでなく、多様なスロットが表出されることにより遊びの継続時間が長くなることが明らかになる。つまり、多様なスロットで構成されるスクリプトによって支えられているエピソードでは、子どもがエピソードに関する多様な知識を獲得しているため、遊びが豊かでその継続時間も長くなることを示唆している。

② 12月時

12月時に表出されたスロットの多様性を見るために、エピソードの継続時間とスロットの種類との関連について検討する。

表Ⅲ-5に示すように、スロットの平均種類数は21.33種(SD:9.82)、最小値は「キャンプ・遠足の予定・計画」の6種、最大値は「プリン作り」の44種である。スロットの種類数上位5位のエピソードは、「プリン作り(44種)」、「アイス作り(39種)」、「ご飯を食べながら寝る(38種)」、「ハムスターの食事の寝(32種)」、「役割設定(29種)」である。表Ⅲ-6に示すようにスロットの頻度と種類数の間に強い正の有意な相関関係が認められる($r=.885$ $p<.001$)。8月時と同様に、スロットの頻度が多く表出される場合には、その種類数も多いことが明らかとなる。また、エピソードの継続時間とスロットの種類数の間に強い正の有意な相関関係がある($r=.810$ $p<.001$)。12月時においても、エピソードの継

続時間とスロットの種類数の間に 8 月時と類似した傾向が認められる。子どもが豊かなスロットから構成される時系列的知識であるスクリプトを獲得することが、エピソードの継続時間を長くすることに貢献することが示唆される。特に、上位 5 位にふくまれるエピソードには、「アイス」、「プリン」、「ご飯」、「駄」と、子どもの日常的な活動との関連性の高いものが含まれていることから、これらのエピソードに関しては子ども自身が多くの情報を得る機会を持ち、その結果として多様で豊かな生活文化としての知識を獲得していることが推測される。

以上の 8 月時と 12 月時の結果に基づき経時的変化について検討する。エピソードの平均継続時間は、8 月時 4.60 分(SD: 3.46)、12 月時 1.80 分(SD: 1.48)と、8 月時の方が、12 月時よりも有意に長い(両側検定: $t(10)=2.472$ $p<.05$)ことが明らかになる。先にも指摘したように 8 月時の全てのエピソードは、単独で展開されたものであるのに対し、12 月時の 24 エピソードの内 22 のエピソードは、2つのテーマの部分エピソードとして展開されたものである。そのため、それぞれのエピソードの継続時間は、単独に遊ばれるエピソードよりも短縮化されて遊ばれることが推測される。つまり、「単独」か「部分」かの違いが、平均継続時間に有意差を生じさせたものと思われる。

スロットの平均種類数では、8 月時 29.50 種(SD: 9.26)、12 月時 21.33 種(SD: 9.82)と 8 月時の方が、12 月時よりも有意に多い(両側検定: $t(32)=2.244$ $p<.05$)。この結果は、先にエピソードの継続時間とスロットの頻度及び種類数のいずれにおいても、8 月時及び 12 月時において正の相関関係が見いだされたことから十分に予測されるものである。つまり、8 月時にはエピソードが、単独の遊びとして展開されたために多くのスロットの表出を可能とし、結果的にエピソードの継続時間が 12 月よりも長くなったと考えられる。しかし、スロットの平均繰り返し数(頻度/種類数)を見ると、8 月時 5.13 回(SD: 2.59)、12 月時 3.61 回(SD: 1.84)であり、8 月時の方が、同一スロットの繰り返し数が 12 月時よりも有意に多い傾向が認められる(両側検定: $t(12)=1.683$ $p<.10$)。この結果は、別の言い方をすれば、12 月時の方が、8 月時より同一スロットの繰り返す回数が少ない傾向にあることを示しており、実質的には 12 月時の方が 8 月時より多様なスロットを表出する傾向にあることを示唆している。この点に関してより詳細な分析を行う必要がある。

3) 1 分当たりのスロットの頻度と種類

表Ⅲ-3 に示すように、8 月時の 1 分当たりのスロットの平均頻度は 37.53 回(SD: 9.01)であり、最小値は「貝殻を焼く」の 27.05 回、最大値は「朝ご飯」の 51.26 回である。また、1 分当たりのスロットの平均種類数は 9.02 種(SD: 4.44)であり、最小値は「エピソードなし」の 4.01 種、最大値は「ハンバーグを焼く」の 15.88 種である。スロットの時間当たりの頻度及び種類数は、エピソードによりかなり大きな差異があることが明らかになる。

そこで、エピソードの継続時間と 1 分当たりのスロットの頻度及び種類との関連につい

てみる。表Ⅲ－４に示すように、エピソードの継続時間と１分当たりのスロットの頻度の間の相関は有意ではない。しかし、エピソードの継続時間と１分当たりのスロットの種類数の間に強い負の有意な相関関係がある($r = -.875$ $p < .001$)。つまり、両変数は、逆相関関係にあることが明らかになる。この結果を具体的なエピソードから検討する。主要な調理活動である「焼く」スロットを含むエピソードが、９種のエピソード中５種に出現している。これらのエピソードは、「リングを焼く(9.2分)」「目玉焼きを焼く(6.23分)」「ホットケーキを焼く(5.95分)」「貝殻を焼く(2.07分)」「ハンバーグを焼く(1.07分)」である。これらのエピソードの１分当たりのスロットの種類数を見ると、最も継続時間の長かった「リングを焼く」では4.45種であり、最も継続時間の短かった「ハンバーグを焼く」では15.88種であり、継続時間と種類数が逆相関関係にあり、２つのエピソードの時間当たりのスロットの表出密度に明らかな違いが認められる。

実際の生活場面における調理時間との関連を考えた場合、焼きリングを作る時間はハンバーグを焼くよりも多くの時間を必要とする。それゆえ、じっくり時間を掛けて焼き上げる「焼きリング」と比較的短時間で調理できる「ハンバーグ」では、後者の方が手早く調理を行うことになり、時間当たりのスロットの表出密度が高くなったことが考えられる。それ故、子どもは、単にスロットの時系列的手順に関する知識であるスクリプトを獲得しているだけでなく、エピソードが有している文脈との関連から各スロットの表出に要求される速度情報についても理解して、スロットを表出していることが示唆される。

② 12月時

表Ⅲ－５に示すように、12月時の１分当たりのスロットの平均頻度は55.78回(SD: 27.08)であり、最小値は「キャンプの合図」の10.16回、最大値は「バプのお誕生会」の110.00回である。また、１分当たりのスロットの平均種類数は17.15種(SD: 9.58)であり、最小値は「キャンプの合図」の4.15種、最大値は「お店屋さんを提案」の46.66種である。スロットの時間当たりの表出頻度及び種類数は、エピソードにより非常に大きな差異があることが明らかになる。そこで、エピソードの継続時間と１分当たりのスロットの頻度及び種類数の関連についてみる。表Ⅲ－６に示すように、エピソードの継続時間と１分当たりのスロットの頻度の相関は有意ではない。しかし、エピソードの継続時間と１分当たりのスロットの種類数の間に負の有意な相関関係が認められる($r = -.699$ $p < .001$)。つまり、エピソードの継続時間と時間当たりのスロットの表出密度は、逆相関関係にあることが明らかになる。

具体的なエピソードで見ると、ままごとコーナーにあった布団を「プリン作り」ではレンジに見立て、「アイス作り」ではアイスクリーマーに見立てて遊んでいる。この２つのエピソードの継続時間と１分当たりのスロットの種類数は、「プリン作り」5.07分と8.67種であり、「アイス作り」4.07分と9.58種であり、両者は逆相関関係にある。「アイス作り」の方が、時間当たりのスロットの表出密度が高くなっている。日常生活場面における調理時間は、「プリン」より「アイス」の方が長い時間を必要とする。しかし、イメージ的には

アイスは常温では溶けやすいために、その扱いにスピードを要するという経験知に基づき「プリン作り」よりスロットの表出密度が高くなったものと推測される。このことからスロットの表出密度には単に経験的手順に関する知識だけでなく、イメージ的な情報も関与していることが12月時の結果からも示唆される。この結果は、子どもの間に見立ての共有化と共に生活文化に関する情報の豊かさが増してきていることを示している。

以上の8月時と12月時の結果に基づき経時的变化について検討する。1分当たりのスロットの平均頻度は、8月時 37.53(SD:9.01), 12月時 55.78(SD:27.08)であり、12月時の平均頻度の方が、8月時よりも有意に多い(両側検定: $t(31)=2.934$ $p<.05$)。また、1分当たりのスロットの平均種類数は、8月時 9.02 種(SD: 4.44), 12月時 17.15 種(SD: 9.58)であり、12月時の平均種類数の方が、8月時よりも有意に多い(両側検定: $t(32)=2.551$ $p<.05$)。1分当たりのスロットの平均頻度及びスロットの平均種類数のいずれにおいても、12月時の方が有意に多く表出されていることが明らかになる。つまり、時間当たりのスロットの頻度及び種類の表出密度において、12月時の方が8月時より有意に高いということから遊びのテンポ及びその展開が速いことが示唆される。

保育園児を対象に8月時と12月時の自由保育時間におけるままごと遊びを分析対象とし、遊びの継続時間と既得知識であるスロットの経時的变化について分析した。その結果、8月時と12月時のいずれにおいても、エピソードの継続時間とスロットの頻度及び種類数は、正の有意な相関関係にあることが明らかになった。また、8月時より12月時の方が、時間当たりのスロットの頻度及び種類数の表出密度が有意に増加した。また、8月時より12月時の方が同一スロットの繰り返しが少なくなるという経時的な変化が認められた。この要因として、スクリプトを構成するスロット数が単に増えるだけではなく、子ども自身がスロットを生成する仕組みを持つことにより、新たなスロットを創り出し、スクリプトの構造そのものを変化させて行くことが推測される。

(2) 意味知識の表出数

1) 8月時

表Ⅲ-7に示すように8月時のままごと遊びにおいて「食べること」に関する発話は、総計124回表出されている。下位カテゴリーに関して意味知識の表出を見ると半数の10項目に表出が認められる。表出率の上位3位を見ると、「手作り」が最も多く37.9%、ついで「コミュニケーション」が33.9%、3位の「食べ物の名称のみ」は12.1%となっている。「手作り」と「コミュニケーション」の2項目で表出された意味知識の約70%を占めている。このことは、子どもの間で共有される「食べること」に関する意味知識に顕著な偏りが生じていることを示している。

上位カテゴリー6項目について χ^2 検定を行い、意味知識の表出数に有意な偏りがあることが明らかになる($\chi^2(4)=85.91$ $p<.01$)。そこで、上位カテゴリー間における表出の差異を明らかにするため、ライアンの名義水準を用いた多重比較を行い、有意水準を5%とす

表Ⅲ－７ ８月時の意味知識の表出

N(%)

下位分類	健康・成長	食欲	摂食	食べ方	コミュニケーション	交流・団欒	一緒に共食	分配・供与	感謝	行儀・けじめ
N (%)	0 (0)	1 (.8)	1 (.8)	0 (0)	42 (33.9)	0 (0)	0 (0)	3 (2.4)	1 (.8)	0 (0)
下位分類	注意	応答返答	手作り	好き嫌い	おいしい	道具	技術	安全性	利便性	食べ物の名称のみ
N (%)	0 (0)	6 (4.8)	47 (37.9)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	2 (1.6)	6 (4.8)	0 (0)	15 (12.1)
上位分類	生理的機能	社会的機能	手作り	味覚	物の操作	食べ物の名称のみ	総計			
N (%)	2 (1.6)	52 (41.9)	47 (37.9)	0 (0)	8 (6.5)	15 (12.1)	124 (100.0)			

る。その結果「社会的機能」と他の項目間には、「社会的機能」>「物の操作」,「社会的機能」>「食べ物の名称のみ」,「社会的機能」>「生理的機能」,「社会的機能」>「味覚」のような有意な関係があることが明らかになる。また、「手作り」についても、「手作り」>「物の操作」,「手作り」>「食べ物の名称のみ」,「手作り」>「生理的機能」,「手作り」>「味覚」のような有意な関係があることが明らかになる。さらに、「食べ物の名称のみ」についても、「食べ物の名称のみ」>「生理的機能」,「食べ物の名称のみ」>「味覚」の間に有意差が認められる。項目間に有意差が認められなかったものは「社会的機能」=「手作り」,「物の操作」=「食べ物の名称のみ」,「物の操作」=「生理的機能」,「物の操作」=「味覚」,「味覚」=「生理的機能」である。

このことから、上位カテゴリー6項目間には表出されやすさにおいて、「社会的機能」・「手作り」>「食べ物の名称のみ」>「生理的機能」・「味覚」という関係があり、「物の操作」は「食べ物の名称のみ」及び「生理的機能」のいずれとも有意差がないことからこれら2項目の中間に位置することが明らかになる。

2) 12月時の意味知識の表出数

12月時のままごと遊びにおいて「食べること」に関する発話は、総計189回表出されている。表Ⅲ－8に示すように20項目すべてに意味知識の表出が認められる。表出率の上位3位を見ると、「手作り」が最も多く26.5%、ついで「コミュニケーション」が22.8%、3位の「応答・返答」は7.9%となっており、上位2項目で約59%を占めている。子どもの間で共有される「食べること」に関する意味知識には顕著な偏りが生じている。

上位カテゴリーの表出について、 χ^2 検定を行った結果、表出に有意な偏りが認められる($\chi^2(4) = 97.00$ $p < .01$)。上位カテゴリー間の表出の差異を明らかにするため、ライアンの名義水準を用いた多重比較を行い、有意水準を5%とする。その結果「社会的機能」と他

表Ⅲ－８ 12月時の意味知識の表出

N(%)

下位分類	健康・成長	食欲	摂食	食べ方	コミュニケーション	交流・団欒	一緒共食	分配・供与	感謝	行儀けじめ
N (%)	9 (4.8)	2 (1.1)	3 (1.6)	4 (2.1)	43 (22.8)	5 (2.6)	5 (2.6)	3 (1.6)	1 (.5)	9 (4.8)
下位分類	注意	応答返答	手作り	好き嫌い	おいしい	道具	技術	安全性	利便性	食べ物の名称のみ
N (%)	4 (2.1)	15 (7.9)	50 (26.5)	3 (1.6)	4 (2.1)	7 (3.7)	6 (3.2)	3 (1.6)	3 (1.6)	10 (5.3)
上位分類	生理的機能	社会的機能	手作り	味覚	物の操作	食べ物の名称のみ	総計			
N (%)	18 (9.5)	85 (45.0)	50 (26.5)	7 (3.7)	19 (10.1)	10 (5.3)	189 (100.0)			

の項目間には、「社会的機能」＞「手作り」、「社会的機能」＞「物の操作」、「社会的機能」＞「食べ物の名称のみ」、「社会的機能」＞「生理的機能」、「社会的機能」＞「味覚」のような有意な関係があることが明らかになる。また、「手作り」については、「手作り」＞「物の操作」、「手作り」＞「食べ物の名称のみ」、「手作り」＞「生理的機能」、「手作り」＞「味覚」のような有意な関係があることが明らかになる。「生理的機能」・「物の操作」・「食べ物の名称のみ」・「味覚」の3項目間には有意差は認められない。

このことから、上位カテゴリー6項目間には表出されやすさにおいて、「社会的機能」＞「手作り」＞「生理的機能」・「物の操作」・「食べ物の名称のみ」・「味覚」という関係があることが明らかになる。

3) 8月時と12月時の意味知識の表出における比較

表Ⅲ－9は、8月時と12月時のままごと遊びにおいて子ども間で共有された意味知識の上位カテゴリーの表出数を示したものである。 χ^2 検定の結果、両月時における表出に有意な偏りがあることが明らかになる($\chi^2(5)=20.71$ $p<.01$)。残差分析の結果から「手作り」と「食べ物の名称のみ」は、8月時に有意に多く表出され、「生理的機能」及び「味覚」は、12月時の方で有意に多く、「社会的機能」及び「物の操作」には有意差は見られないことが明らかになる。

表Ⅲ－9 8月時と12月時の意味知識の種別表出数

N(%)

上位カテゴリー	生理的機能	社会的機能	手作り	食べ物の名称のみ	物の操作	味覚	合計
8月時表出数	2 (1.6)	25 (41.9)	47 (37.9)	15 (12.1)	8 (6.5)	0 (0.0)	124 (100.0)
12月時表出数	18 (9.5)	85 (45.0)	50 (26.5)	10 (5.3)	19 (10.1)	7 (3.7)	189 (100.0)

1-2歳児は、日常生活における食事場面で母親から生理的機能に関する働きかけを最も多く受けている(外山ら 1990b)ことが指摘されている。このことは、ままごと遊びを展開するようになる以前から子どもは「食べること」に関して生理的機能に関する意味知識を多く提供されていることを意味する。しかし、本結果では子どもたちは、生理的機能に関する意味知識よりも「社会的機能」や「手作り」に関する意味知識を多く表出しており、必ずしも働きかけられた量の多さが、意味知識の表出を規定するという直接的関係にはないことを示唆している。また、下位カテゴリーに関しては8月時に表出された意味知識は10項目であるのに対して、12月時には20項目すべての意味知識が表出されており、12月時の方が表出される意味知識が多様化していることを示している。このような経時的変化は、小学生のごっこ遊びでも認められ、低学年よりも高学年の方で意味知識の表出が多様化することが示されており(外山ら 1990a)、意味知識の表出には認知的発達への関与が示唆される。

次に、各下位カテゴリーについて8月時と12月時の差異について検討する。

「社会的機能」について見ると、8月時の「社会的機能」の表出数の約81%を「コミュニケーション」が占めている。一方、12月時にはその比率は約51%と減少している。 χ^2 検定の結果、「コミュニケーション」の表出は、8月時の方が有意に多いことが明らかになる($\chi^2(1)=12.47$ $p<.01$)。また、「行儀・けじめ」は、8月時には全く表出されないのに対して12月時には「社会的機能」の表出数の約11%を占めており、直接確率計算の結果、12月時の方が有意に多いことが明らかになる($p=0.0267$)。しかし、「交流・団らん」、「一緒・共有」、「分配・供与」、「感謝」、「食べ方(不注意)」、「応答・返答」については8月時と12月時に有意差は認められない。この結果から12月時の「コミュニケーション」の相対的比率の減少は、意味知識の表出の多様化に起因しているものと考えられる。

「物の操作」について見ると、「道具」は8月時には全く表出されないのに対して12月時には「物の操作」の表出数の約37%を占めており、直接確率計算の結果、12月時の方に多い傾向があることが明らかになる($p=0.0681$)。同様に「安全性」は、8月時には75%であるのに対して12月時には約16%と減少しており、直接確率計算の結果、8月時の方が有意に多いことが明らかになる($p=0.0060$)。「技術」及び「利便性」については両月時に有意差は認められない。「物の操作」に関しては8月時と12月時で表出されるカテゴリーに差異があることが示唆される。

「生理的機能」及び「味覚」の下位カテゴリーについて両月間に有意差はない。

小学生のごっこ遊びでは年齢が上がるにつれ「食べること」は、「味覚を楽しむ場」「親交を深める場」「母親の愛情を伝え・受け止める場」というように多様な意味を持つようになることが指摘されている(外山ら 1990a)。また、小学生から大学生までの「食べること」に関する定義づけの分析でも「全体として生理的知識と社会的知識」が多く、「年齢が低いほど生理的意味を重視すること」が見出されている(外山 1991)。本報告の保育園児のままごと遊びにおいては「食べること」の本質的機能である生理的機能に関する意味知識の表出は非常

に少なく、逆に情報提供などの「社会的機能」や自らの行為について語る「手作り」に関する意味知識が多く表出されている。このように保育園児と小学生や大人が有する「食べること」に関する意味知識には大きな差異が認められることが明らかになる。このような差異が、何に起因するかについては、今後さらに検討する必要がある。

保育園児を対象に8月時と12月時の自由保育時間におけるままごと遊びを分析対象とし、意味知識の経時的変化について分析した結果、8月時と12月時のいずれにおいても、「社会的機能」と「手作り」に関する意味知識の表出が、全体の約60-70%を占めるなど、表出される意味知識に顕著な偏りが認められた。また、8月時より12月時の方が、表出される意味知識が多種多様となり、明確な経時的変化が認められることが明らかになる。このように8月時より12月時で多くの意味知識が表出されるということは、子どもたちが遊び体験を重ねることでスクリプトの共有化だけでなく、意味知識における共有化をも促進させることが明らかになる。

IV ま と め

1. 研究目的

本研究は、2つの目的をもっている。目的の1つは、子どもの生活を象徴する母子のままごと遊びをスクリプト獲得の視点から分析し、子どもが遊びを介して生活文化を体得する過程を明らかにすることである。他の1つの目的は、保育園児のままごと遊びを分析対象として、子どもの既得知識であるスロットが遊びに与える影響及び意味知識が子どもの間でどのように共有されるかについて経時的変化を明らかにすることにより子ども間での生活文化の体得過程を明らかにすることである。

2. 研究方法

(1) 母子のままごと遊び

対象児の1歳0ヶ月から研究を開始し対象児が3歳0ヶ月になるまで3年間継続研究を行う。対象児の誕生日の前後2週間以内に大学の観察室に來所を依頼する。1歳0ヶ月時は、母子54組(男児20名、女児34名)の参加を得たが、親の転勤などのため3年間継続参加を得た母子は44組である。

観察室には、木製のままごとセット、バスセット、Bブロックセットの3種類の玩具を配置する。観察室の四隅にそれぞれビデオカメラ一台を設置し、母子の行動をできるだけ正面から撮影できるように配慮する。ビデオカメラの映像を、パソコンに取り込み、5秒単位のファイルを作成するとともにプロトコルを作成する。

スクリプトの構成要素であるスロットを分析するため、83項目のカテゴリーを設定する。

(2) 保育園児のままごと遊び

保育園の登園時から一斉保育が開始されるまでの約90分間にままごとコーナーで遊ぶ子どもたちを対象とする。観察は、8月下旬から12月下旬の約4ヶ月間である。本報告では経時的変化を明らかにするため8月時の観察日と12月時の観察日からそれぞれ1回の観察日を選択し、計2回の観察日のままごと遊びを分析対象とする。8月時の対象児は、11名(女児5名、男児6名)である。平均年齢は3.95歳(SD:1.18)であり、最少年齢は2歳4ヶ月、最長年齢は6歳1ヶ月である。12月時の対象児は、幼児5名(女児3名、男児2名)である。平均年齢5.48歳(SD:0.42)であり、最少年齢は4歳11ヶ月、最長年齢は6歳4ヶ月である。

3. 研究結果

(1) 母子のままごと遊び

分析の結果、以下のことが明らかとなる。

1) 母子のスキプトの表出形態について

① 各年齢時における変化

初発スキプトの種類に関わらず、2種類のスキプトで構成されるスキプトは子どもが初発者になる場合に多く表出されることが明らかになる。また、母親が初発者になる場合、3種類のスキプトで構成されるスキプトは母親の方に多く表出されるという結果は、1歳時及び2歳時に共通する結果といえる。3歳時には子どもの言語能力の発達により母親のスキプトを継続することができるようになると共に、子どものスキプトに応答する母親の関わりが関与し、スキプトの表出形態に顕著な差異が認められることが明らかになる。

② 各年齢間における変化

子どもにおいても母親においても、食べると飲むに関するスキプトの総表出数は子どもの年齢の増加に伴って上昇する傾向が顕著に認められることが明らかになる。スキプトを構成するスキプト数に関しても、子どもの年齢が増すにしたがって増加する傾向が顕著に認められ、子どもの年齢が増すに連れスキプトの構造が複雑になってゆくことが明らかになる。

2) 母子のスキプト表出人数について

1歳時と2歳児、1歳時と3歳時の間に多くの有意差が生じ、2歳時と3歳時の間には有意差はほとんど認められないことが明らかになる。1歳時の中心的なスキプトは「食べる」であり、2歳時には食べる行為に付随する文化的な行為である感謝・賞賛のスキプトが獲得され、3歳時には食べるに関するスキプトの構造化がさらに進むことが示唆される。特に、2歳時には生活文化としての食べることに関する感謝・賞賛の生活様式を伝えようとする母親の意図性が明確化する傾向が明らかになる。

3) 母子の初頭スキプトと継続スキプトの関連

① 子どもの初頭スキプトと母親の継続スキプトの関連

母親の継続スキプトは、1歳時には顕著な特徴は見られないが、2歳時には子どもが表出する食べる・飲むに関するスキプトの後半部分の初頭スキプトと同じスキプトを多く表出し、3歳時では食べる・飲むに関するスキプトを構成するすべての初頭スキプトに対して同じスキプトを表出するように変化するなど、子どもの年齢に伴う顕著な変容が明らかになる。

② 母親の初頭スキプトと子どもの継続スキプトの関連

母親の初頭スロットに対する子どもの継続スロットは、1歳時から2歳時にかけて量的に顕著な増加を示すことが明らかになる。また、受動スロットに対する子どもの継続率も1歳時から2歳時にかけて顕著に増加し、その増加は3歳時にも持続することから1歳時と2歳時の間にスクリプト構造が複雑化し、それが3歳時にも保持されていることが明らかになる。さらに、1歳時に異種スロットの比率が高く、2歳時・3歳時と同一スロットが増加し、進行スロットの比率も顕著に増加することが明らかになる。これ等の結果から子どものスクリプトの獲得は、異種スロット→同一スロット→進行スロットという方向性を持つことが示唆される。

(2) 保育園児のままごと遊び

分析の結果、以下のことが明らかとなる。

1) 継続時間との関係

8月時と12月時において、エピソードの継続時間とスロットの頻度及び種類数間には有意な正の相関関係、エピソードの継続時間と1分当たりのスロットの種類数間には有意な負の相関関係があることが明らかになる。また、8月時より12月時の方でエピソードの継続時間・スロットの頻度・種類数・同一スロットの繰り返しのいずれも減少し、1分間当たりのスロットの頻度・種類数のいずれも増加を示すことが明らかになる。

2) 意味知識について

共有される意味知識は、両月とも「社会的機能」及び「手作り」に関するものが高い比率を占めていることが明らかになる。また、意味知識の上位カテゴリーである「手作り」及び「食べ物の名称のみ」は8月時に有意に多く、「生理的機能」と「味覚」は12月時に有意に多いことが明らかになる。さらに、下位カテゴリーである「コミュニケーション」と「安全性」は8月時に有意に多く、「行儀・けじめ」と「道具」は12月時に有意に多いことが明らかになる。

お わ り に

データ収集は、すべて研究期間内に完了した。しかし、4年間にわたるデータの集積は、非常に膨大であるため、まだ十分に分析し終わっていないのが実情である。特に、本研究ではミクロ的分析によるデータ分析の手法を用いているためデータ分析に非常に多くの時間と労力を必要とする。また、母子のままごと遊びのデータは3年間という長い時間にわたって協力いただいた貴重なものであり、本報告をもって研究の終了とするのではなく、生活文化の体得過程を解明するために、さらに新たな視点からの分析を行いたいと考えている。たとえば、「生活文化の体得」を意味するスクリプトの獲得を考えた場合、スクリプトを構成している個々のスロットに関する理解を子どもがどのように行うのかについても明らかにする必要がある。また、感謝を示す発話である「ありがとう」というスロットについて考えた場合、子どもが「あ」「り」「が」「と」「う」という5音を音声で表出できるようになること(行動的反応様式)は、スロット獲得の1つの指標にはなる。しかし、音声での表出が可能になるだけでなく、このスロットには相手に対する「感謝」の意味が込められていること(認知的反応様式)、さらに、このスロットが表出される場ではその表出者に肯定的情動体験が伴うこと(情動的反応様式)も合わせて子どもに理解されることによって、初めて「ありがとう」のスロットの意味知識が獲得(内在化)されたことになる。つまり、子どもは、日常生活の中で繰り返えられるスロットに関する時系列的手順についての知識の体系化だけでなく、それぞれのスロットに込められている文化的・社会的意味(なぜそうする必要があるのであるのかに関する知識)についても内在化していく必要がある。このような内在化によって子どもは異なる生活体験を持つ子どもたちとも遊び(生活)を共有することができるようになる。その意味では、スクリプトの獲得を行動的反応様式・認知的反応様式・情動的反応様式に分けて分析することの意義は大きい。

スクリプトの獲得における行動的反応様式に関する分析に関しては「ものの操作」の視点から分析するため、ゼミ生の天野里香さん、久保綾夏さん、高木知佳さん、前川瑞代さんが、すでに今回収集したデータを分析する作業に取り掛かって下さっている。幸い、ゼミ生の方々にも「子どもの生活文化の体得過程を解明する」ことについて興味を持っていただいているので、この後もゼミ生の方々の協力を受けて引き続き分析を行ってゆきたいと考えている。

文 献

- 相賀徹夫編(1971) ジャポニカ 16 小学館 106-107
- Bower, G. H., Black, J. B. & Turner, T. J. (1979) Scripts in Memory for Text *Cognitive Psychology*, 11, 177-220
- 藤崎春代(2002) 幼児の日常生活叙述の発達過程 風間書店
- 半澤敏郎(1980) ままごとと飯事> 半澤敏郎著『童遊文化史 第4巻』東京書籍 293-308
- 石川栄吉・梅棹忠夫・大林太良・蒲生正男・佐々木高明・祖父江孝男編(1987) 文化人類学事典 弘文堂
- 鯨岡峻(1997) 原初的コミュニケーションの諸相 ミネルヴァ書房
- 丸野俊一(1987) 子供の意味世界と言語理解の発達 心理学評論 30, 3, 349-369
- 箕浦康子(1990) 文化のなかの子ども 東京大学出版会
- 森岡清美・塩原勉・本間康平編(1993) 新社会学辞典 有斐閣
- 無藤隆(1982) 幼児に置ける生活時間の構造 教育心理学研究 30, 3, 185-191
- 無藤隆(1985) 会話能力の発達段階 科学研究費研究成果報告書
- 無藤隆・外山紀子(1991) 生活・遊び・学習 無藤隆編『新・児童心理学講座 11 子供の遊びと生活』金子書房
- 無藤隆(1992) 子どもの生活における発達 東洋、繁多進、田島信元編『発達心理学ハンドブック』1083-1103
- 無藤隆(1994) 幼児教育と学校教育—幼児から小学生へ 岡本夏木・高橋恵子・藤永保編『幼児の生活と教育1』岩崎書店
- 無藤隆(1995) 発達心理学は何をするのか—生活世界における発達— 無藤隆・久保ゆかり・沿道利彦著『現代心理学入門2 発達心理学』岩波書店
- Nelson, K. & Gruendel, J. (1986) Children's scripts. In K. Nelson (Ed.), *Event knowledge: Structure and function in development*. Lawrence Erlbaum Associates. Pp.21-46.
- 日本家政学会編(1990) 家政学事典 朝倉書店
- 大藤ゆき(1985) ままごと 『大百科事典 14』平凡社 159
- Schank, R. C. & Riesbeck, C. K. (1981) *Inside Computer Understanding*. Lawrence Erlbaum Associates. 石崎俊監訳(1986) 自然言語理解入門 総研出版
- Schank, R. C. & Abelson, R. P. (1977) *Scripts, plans, goals, and understanding*. Lawrence Erlbaum Associates.
- 祖父江孝男・米山俊直・野口武徳編(1987) 改訂文化人類学事典 ぎょうせい
- 高橋たまき(1992) 遊び 東洋、繁多進、田島信元編『発達心理学ハンドブック』792-806
- 武田契一・里見恵子(1994) インリアル・アプローチ 日本文化科社
- 外山紀子、無藤隆(1990a) 小学生女児のごっこ遊びにおけるスクリプトとメタ発話の発達の变化 発達心理学研究 1, 1, 10-19

- 外山紀子、無藤隆(1990b) 食事場面における幼児と母親の相互交渉 教育心理学研究 38, 4, 395-404
- 外山紀子(1991) スクリプトの意味的知識の発達—食事スクリプトをめぐって— 発達心理学研究 1, 2, 87-95
- 内田伸子、無藤隆(1982) 幼児期の遊びに置ける会話の構造 お茶の水女子大学人文科学紀要 35, 81-122
- 吉水ちひろ(1989) 2才児における象徴遊びの発達と言語発達・母子コミュニケーションとの関係について 教育心理学研究 37, 1, 1-10