

2歳児のままごと遊びにおける食に関する スクリプトについて

吉澤千夏, 大瀧ミドリ*, 松村京子**

(足利短期大学, * 上越教育大学学校教育学部, ** 兵庫教育大学学校教育学部)

原稿受付平成13年8月3日; 原稿受理平成14年3月18日

Script Structure Regarding Eating and Drinking during Make-Believe Play of 2-Year-Old Children

Chinatsu YOSHIZAWA, Midori OTAKI* and Kyoko MATSUMURA**

Ashikaga Junior College, Ashikaga 326-0808

** Faculty of School Education, Joetsu University of Education, Joetsu 943-0815*

*** Faculty of School Education, Hyogo University of Teacher Education, Kato-gun, Hyogo 673-1494*

A pair of mother and 24-month-old child, in fact, forty five pairs, were closely observed during their make-believe play, and the following results are obtained through contemplating the script structures, their characteristics as well as the mother's role regarding structurization. 1) There is a tendency that the children's slots are considerably similar to those of their mothers in terms of the number of sorts and appearance frequency. 2) Both mothers and children show a lot of slots regarding eating and drinking, but, while children show a lot of slots regarding cooking and serving their guests, mothers show a lot of slots regarding mealtime manner including a comment, TASTY! 3) Mother's slots play an important role to help children's slots to be integrated into chronological order. 4) The spontaneous slots by children tend to form the core of the chronological order.

(Received August 3, 2001; Accepted in revised form March 18, 2002)

Keywords: script スクリプト, make-believe play ままごと遊び, 2-year-old child 2歳児, mother 母親.

1. 緒言

本研究は、ふり行為の発現が可能となる1歳0カ月時から、食に関するスクリプトの獲得期とされる3歳0カ月時までの子どもと母親のままごと遊びを縦断的に分析することによって、子どもの持つスクリプトの構造と特徴を明らかにするとともに、母子間のスクリプトの伝承・獲得過程について明らかにすることを目的としている。

スクリプトとは、「日常的に行われる活動の時系列的な手順に関する知識 (Schank and Abelson 1977)」を意味し、1歳から3歳の間に子どもが食に関するスクリプトを形成することが知られている (Nelson and Seidman 1984 等)。また、初期のふり遊びには日常生活のルーティン化した行為が再現され (高橋 1993)、1歳0カ月児と母親のままごと遊びでは、子どものス

ロットは、日常生活の主要行為である「食べる」「飲む」に集中し、母親からはその行為を促すスロットや意味づけするスロットが多く出現すること、子どものスクリプトの構造化に対する母親の寄与、および母親のスロットが子どもの行為を促すことが示唆されている (吉澤等 2001)。

そこで、本報告では1歳0カ月時から縦断研究を開始している2歳0カ月児と母親を対象に、ままごと遊びにおけるスクリプトの構造と特徴について、以下の仮説を検証する。

仮説1: 2歳0カ月児が表出するスロットは、日常生活における直接・間接経験による知識の増加に伴い、1歳0カ月児において多く表出した「食べる」「飲む」以外のスロットも多く表出するであろう。

仮説2：子どもが自発的に表出するスロットは、子どもに定着した知識に関する指標となろう。

2. 方 法

(1) 研究対象

研究対象は、吉澤等(2001)の対象者のうち、2歳0カ月時に研究協力の得られた幼児とその母親47組である。対象児は、男児15名(第1子:12名, 第2子以上:3名), 女児32名(第1子:20名, 第2子以上:12名)である。家族構成は、30家庭が核家族、17家庭が拡大家族であり、母親の平均年齢は、30.0歳である。

(2) 観察期間

2000年4月から7月。

原則として、対象児の誕生日の前後2週間以内に、大学内の観察室で観察を行う。

(3) 観察室の状況

観察室の一隅に、ままごと道具、B型ブロック、大型バス各1セットを配置する。母子に、自由に遊ぶように教示し、母子の行動をビデオテープに録画をする。

(4) 映像の処理

ビデオ映像をコンピュータ画面に取り込み、5秒単位の動画ファイルを作成する。

(5) 分析場面

母子のいずれかまたは両方がままごと道具に接触している場面、及び、ままごとに関する発話や行為が行われている場面を分析対象とする。

(6) 分析カテゴリーの作成

3組の母子の予備的観察の結果(吉澤等 2001)から、延べ10回以上出現した38項目のスロットをメインスロットとして抽出する。それらは、「食べるに関するメインスロット(14項目)」「飲むに関するメインスロット(13項目)」「その他に関するメインスロット(11項目)」である。

なお、スロットの表出状況を明らかにするため、「自発」「受動」「模倣」の3つの下位カテゴリーを設ける。

(7) 分析の方法

各ファイル画面を反復視聴し、各スロットの発現時間を記録する。2名の記録者の一致率は、93.3%である。各スロットの発現時間をコンピュータに入力後、ダミー変数に変換し、統計処理を行う。なお、本報告では、母子における各スロットの出現の有無を問題としているため、同一スロットが複数回表出された場合

でも、1回の出現とみなして分析を行う。

スクリプトの起点は、ままごと遊びのストーリーの開始時点で表出されたスロットとし、終了時点で表出されたスロットをスクリプトの終点とする。

今回は、2歳0カ月の食に関するスクリプトの構造を概観することを目的として、母子それぞれに出現したメインスロットの種類数を合計し、その数が最も多いスクリプトを抽出し分析する。

なお、上記の(3)~(7)については、吉澤等(2001)に詳細が記載されている。

3. 結果及び考察

47組の母子から出現したスクリプト数は、最大9、最少0(1組)で、平均3.19である。母子それぞれに出現したメインスロットの種類数を合計し、その数が最も多いスクリプトを抽出し、メインスロットを含むスクリプトが出現した45組の母子を分析対象とする。スクリプトを構成するスロットは最大40、最小4で、平均種類数は18.42である。分析対象とした場面の継続時間の平均は633.0秒、レンジは2,447秒(最長2,492秒、最短45秒)である。

(1) 子どもの性、出生順位及び家族形態による影響
スロットの出現率における男女差、出生順位及び家族形態による影響をみるため χ^2 検定もしくは直接確率計算を行う。有意差が見出されたスロットは、いずれも観測度数が10以下のセルをもつため、直接確率により検定したものである。全スロット38項目のうち、有意な性差がみられるスロットは子どもの1項目(食べるに関する「片付け」:両側検定: $p=0.015$, 男児<女児), 母親の2項目(食べるに関する「献立の決定」:両側検定: $p=0.036$, 食べるに関する「片付け」:両側検定: $p=0.036$, いずれも男児の母親<女児の母親)である。また、出生順位において有意であるスロットは、子どもの1項目(食べるに関する「いただきますという」:両側検定: $p=0.040$, 第一子<第二子以上)のみである。家族構成において有意であるスロットは、母親の1項目(飲むに関する「いただきますという」:両側検定: $p=0.015$, 拡大家族<核家族)のみである。

属性による影響が顕著ではないため、今回は属性による分析を行わず、データを一括して分析を行う。

(2) 母子のスロットの特徴

1) 子どものスロット

子どものスロット(図1)は、38項目中34項目が

表 3. その他に関するスロットの出現率：Q 検定の結果

	V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7	V8	V9	V10	V11
V1		1.00	7.00	4.00	1.00	4.00	—	3.00	1.00	—	11.00
V2	—		6.00	1.80	0.00	3.00	1.00	1.00	0.00	1.00	10.00
V3	1.00	1.00		1.80	4.60	1.29	7.00	2.00	4.60	7.00	1.33
V4	—	—	1.00		1.80	0.00	4.00	0.14	1.80	4.00	5.44
V5	—	—	1.00	—		3.00	1.00	1.00	0.00	1.00	10.00
V6	2.00	2.00	0.33	2.00	2.00		4.00	0.20	3.00	4.00	5.44
V7	1.00	1.00	0.00	1.00	1.00	1.00		3.00	1.00	—	11.00
V8	3.00	3.00	1.00	3.00	3.00	0.33	2.00		2.00	3.00	4.57
V9	3.00	3.00	1.00	3.00	3.00	0.33	2.00	0.00		1.00	8.33
V10	1.00	1.00	0.00	1.00	1.00	1.00	0.00	2.00	2.00		11.00
V11	14.00	14.00	11.27	14.00	14.00	12.00	13.00	9.31	9.31	13.00	

† p<0.1, *p<0.05, **p<0.01
 斜線右上：子ども，斜線左下：母親
 上段はQ値 (df=1) を示す
 V1~V11は図1・2の項目を参照

差は認められない。

その他に関するスロットで最も高い出現率を示しているのは、「片付け」であり、ついで「レンジに入れる」である。Cochran の Q 検定を行った結果 (表 3)、これらの間に有意差はみられない。また、「レンジに入れる」と「レンジのスイッチを入れる」「供する」「食べる／飲む」との間にも有意差はみられない。最も低い出現率を示したのは、「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」であり、これらのスロットの間にも有意差は認められない。

以上の結果は、子どもの食べるに関するスロット及び飲むに関するスロットでは、日常的な主要行為である「食べる」「飲む」に加えて、加熱調理を意味する「ガスコンロにのせる」「レンジに入れる」、供給に関する「盛り付け」「注ぐ」「供する」が多く出現することを示している。また、作るものを決定する「献立の決定」や飲食時のマナーである「いただきますという」「ごちそうさまという」の出現は少ないことが明らかになる。その他に関するスロットでは加熱を意味する「レンジに入れる」や「片付け」の出現が多く、これら以外のスロットの出現はあまりみられない。2歳0カ月時には、メインスロットのほとんどのスロットを表出することから、仮説1が支持されることが明らか

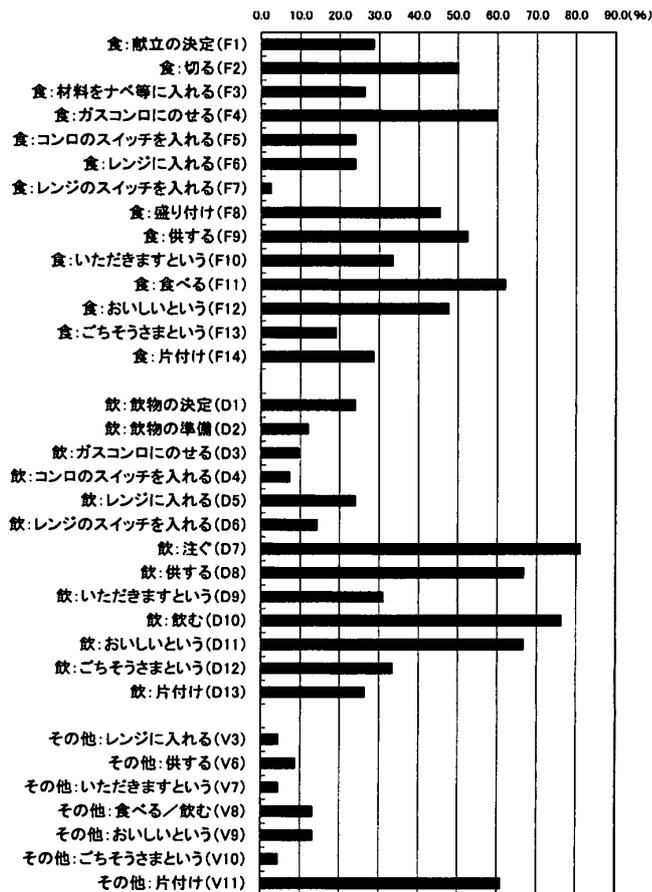


図 2. 母親のスロットの出現率

になる。しかし、その出現は一様ではなく、「食べる」「飲む」こととその加熱調理に関するスロットや供給に関するスロット、片付けに関するスロットの出現が多くみられることが明らかになる。

2) 母親のスロット

母親のスロット (図 2) は、38 項目中 34 項目が出現している。出現のないスロットは、その他に関する「ガスコンロにのせる」「コンロのスイッチを入れる」「レンジのスイッチを入れる」「盛り付け／注ぐ」であり、食べるに関するスロット及び飲むに関するスロットはすべて出現している。

食べるに関するスロットで最も高い出現率を示しているのは「食べる」である。ついで「ガスコンロにのせる」「供する」であり、さらに「切る」となっている。Cochran の Q 検定を行った結果 (表 1)、「食べる」とこれらのスロット及び「盛り付け」との間にも有意差はみられない。また、高率を示した「食べる」以外の 4 つのスロットと「おいしいという」の間にも有意差はない。最も低い出現率を示したのは「レンジのスイッチを入れる」であり、すべてのスロットとの間に有

2歳児のままごと遊びにおける食に関するスクリプトについて

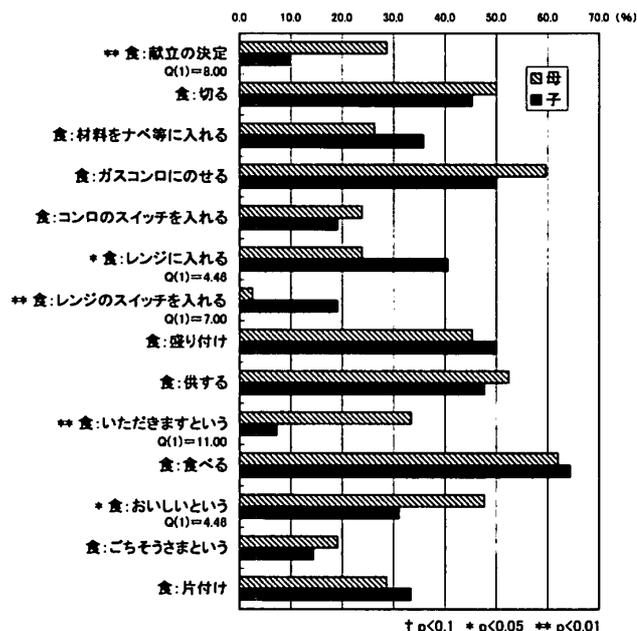


図3. 食べるに関するスロットの出現率：母子間比較

意差がみられる。

飲むに関するスロットで最も高い出現率を示しているのは、「注ぐ」であり、ついで「飲む」である。CochranのQ検定を行った結果(表2)、これらの間に有意差はみられない。また、「飲む」と「供する」「おいしいという」の間にも有意差はみられない。最も低い出現率を示したのは「コンロのスイッチを入れる」であり、ついで「ガスコンロにのせる」「飲物の準備」「レンジのスイッチを入れる」であり、これらの間にも有意差は認められない。

その他に関するスロットでは、「片付け」のスロットの出現が多く、それ以外のスロットの出現はあまりみられない(表3)。

以上の結果は、母親の食べるに関するスロットは、「食べる」に加えて、調理に関する「切る」「ガスコンロにのせる」や供給に関する「盛り付け」「供する」の出現が多く、加熱を意味する「レンジのスイッチを入れる」の出現は少ないことを示している。母親の飲むに関するスロットでは、「飲む」に加えて、供給に関する「注ぐ」「供する」や「おいしいという」の出現が多く、調理に関する「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」「レンジのスイッチを入れる」の出現は少ないことを示している。このことから、母親の表出スロットはメインスロットのほとんどが表出されるものの、子どもの結果と同様に、出現率は一様ではない。「調理」「供給」「おいし

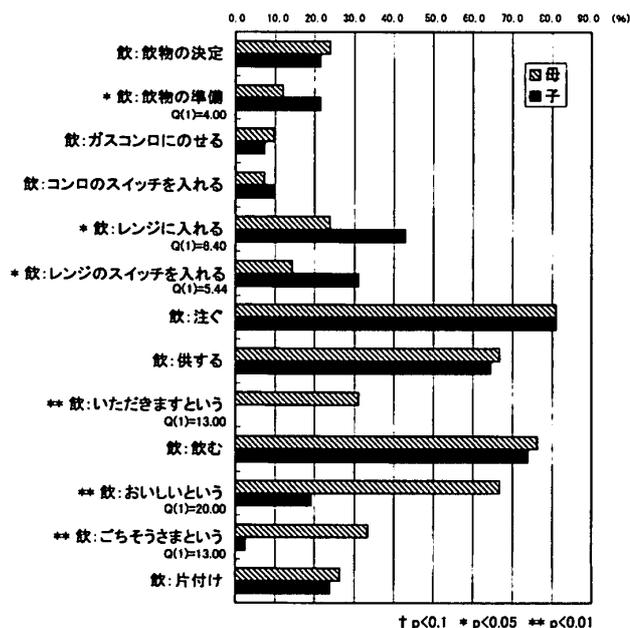


図4. 飲むに関するスロットの出現率：母子間比較

いという」「片付け」のスロットの表出が多いことが明らかになる。

(2) スロットの出現率に関する母子間比較

1) スロット出現の母子間比較

スロットの出現について、母子間で比較するためにCochranのQ検定を行う。食べるに関するスロット(図3)では、14項目中5項目で有意差がみられ、他の9項目においては有意差がみられない。飲むに関するスロット(図4)では、13項目中6項目で有意差がみられ、他の7項目では有意差がみられない。その他に関するスロット(図5)では、10項目中2項目で有意差がみられ、他の8項目では有意差がみられない。

子どもの出現が有意に多いスロットは、レンジによる飲食物の加熱に関するスロットと飲物の準備をするスロットである。一方、母親の方が有意に出現が多いのは、調理するものを決定するスロット、飲食時のマナーや「おいしいという」スロットである。

母子間に有意差がみられないスロットは、「食べる」「飲む」に加えて、「切る」「材料をナベ等に入れる」といった調理に関するスロットやガスコンロによる飲食物の加熱に関するスロット、供給、片付けに関するスロットである。

2) 自発・受動・模倣別スロット出現の母子間比較
前述の1)の結果が、自発・受動・模倣の出現状況とどのように関連するかを明らかにするために、出現状況別にCochranのQ検定による母子間比較を行う。

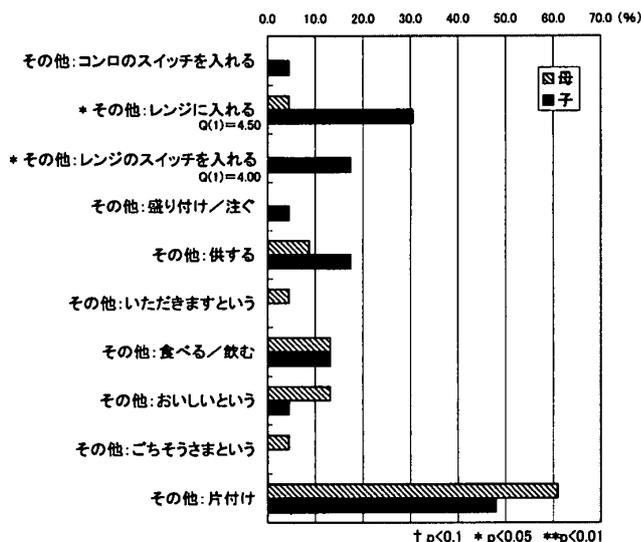


図5. その他に関するスロットの出現率：母子間比較

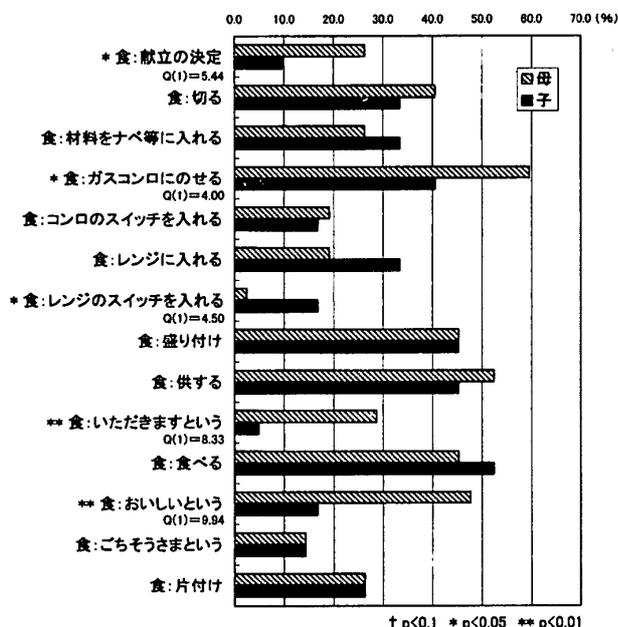


図6. 食べるに関する自発のスロットの出現率：母子間比較

自発・受動のスロットでは有意差がみられ、模倣のスロットでは有意差がみられない。

自発の食べるに関するスロット (図6) では、14項目中5項目で有意差が認められ、9項目では有意差がみられない。

自発の飲むに関するスロット (図7) では、13項目中、6項目で有意差が、1項目で有意傾向が認められ、6項目では有意差がみられない。

自発のその他に関するスロット (図8) では、10項目中3項目で有意差が認められ、7項目で有意差がみられない。

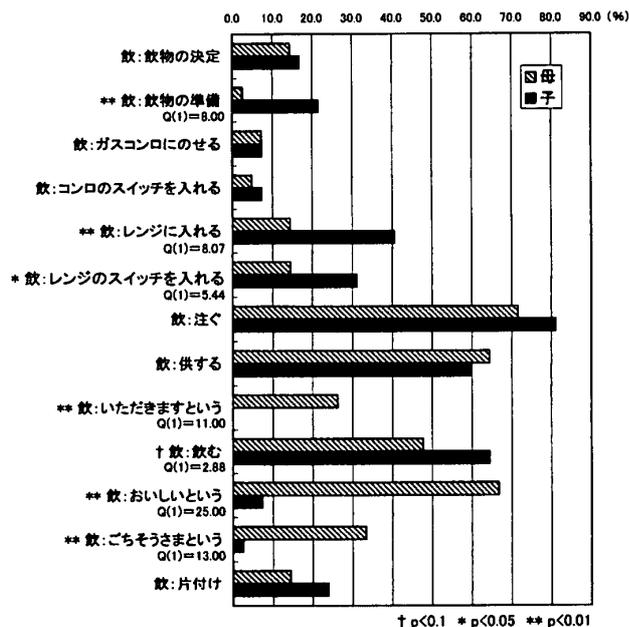


図7. 飲むに関する自発のスロットの出現率：母子間比較

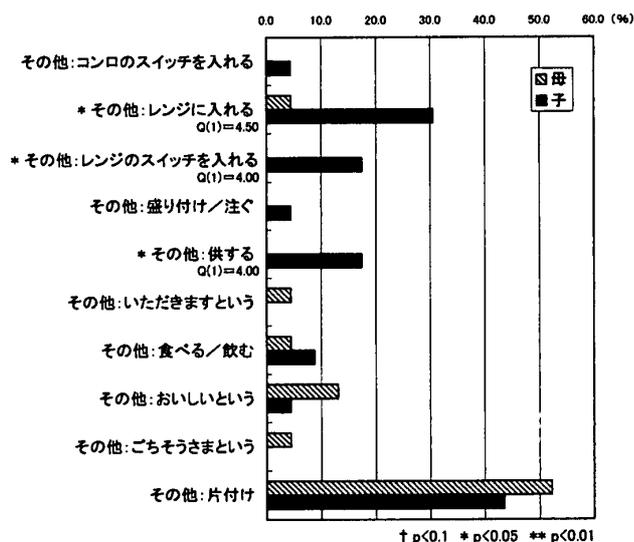


図8. その他に関する自発のスロットの出現率：母子間比較

受動の食べるに関するスロット (図9) では、1項目で有意差が、1項目で有意傾向が認められ、それ以外の12項目では有意差はみられない。

受動の飲むに関するスロット (図10) では、3項目で有意差が、2項目で有意傾向が認められ、それ以外の8項目では有意差はみられない。

受動のその他に関するスロット (図10) では、有意差はみられない。

スロット出現の母子間比較において有意差がみられるスロットの多くは、自発のスロットの母子間比較に

2歳児のままと遊びにおける食に関するスクリプトについて

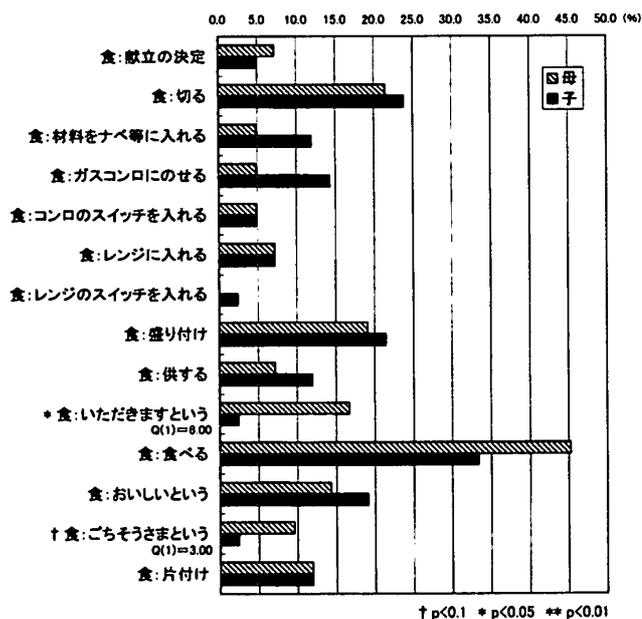


図9. 食べるに関する受動のスロットの出現率：母子間比較

おいても有意差がみられる。スロット出現の結果は、自発スロットの出現の有無に影響を受けることから、仮説2が支持さ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及び飲むに関するスロットの「いただきますという」では、自発のみならず、受動のスロットにおいても、母親の方が子どもよりも出現が有意に多く、スロット出現の母子間比較の結果と一致する。また、自発のスロットと受動のスロットの出現率には大きな差がみられない。このことから、「いただきますという」スロットの出現の結果は、自発・受動の両方のスロットが影響しているものと考えられる。

食べるに関するスロットの「献立の決定」「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」の4項目、飲むに関するスロットの「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3項目は、母親の方が子どもよりも自発のスロットの出現が多い。また、食べるに関するスロットの「いただきますという」「ごちそうさまという」の2項目、飲むに関するスロットの「飲物の準備」「レンジに入れる」「いただきますという」「飲む」「片付け」の5項目は、母親の方が子どもよりも受動のスロットの出現が多い。この結果は、何を作るかを決定し、ガスコンロを用いた加熱を促すことに加えて、飲食時のマナーである「いただきますという」「ごちそうさまという」や「おいしいという」スロットを母親は子どもも

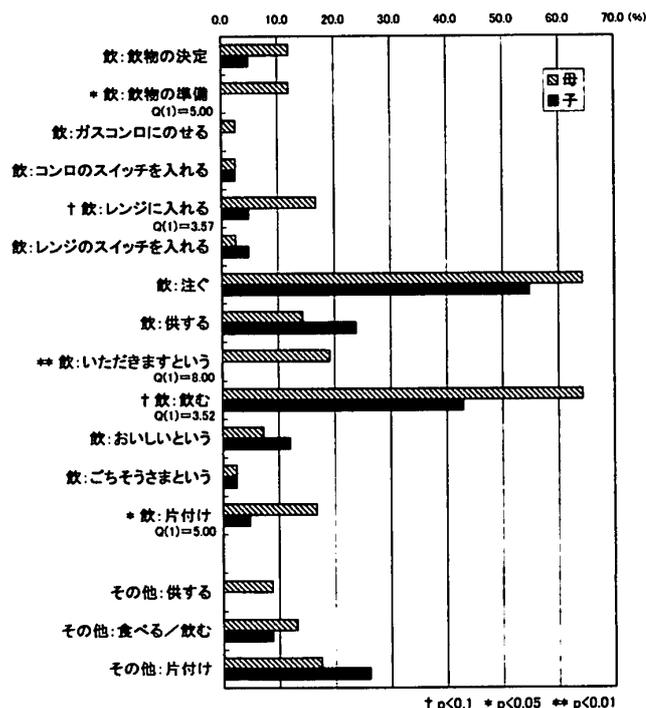


図10. 飲むとその他に関する受動のスロットの出現率：母子間比較

りも多く表出することを示している。母親は、子どもの調理や供給に関するスロットの表出の増加に伴い、食におけるマナーや「おいしいという」スロットを多く表出するようになることが示唆される。

(3) パス解析によるスクリプトの構造化に関する分析

多くの母親から表出されるスロットは、調理に関するスロット、子どもの供給や「食べる」「飲む」行為に対応するスロットであることから、スクリプトの統合化に影響を及ぼすと考えられる。一方、多くの子どもから表出される自発のスロットは、食に関するスクリプトを構成する要素として、子ども自身に定着したものであると考えられる。

そこで、前述の(1)(2)の結果をもとに、2歳0カ月児と母親のスクリプトの構造化について、次の仮説を立て、検証する。

仮説3: 母親のスロットは、子どものスロットの時系列的関係を統合させる役割を果たしているであろう。

仮説4: 出現の多い子どもの自発のスロットは、時系列的関係の中核をなしているであろう。

30%以上の出現がみられた母子の食べるに関するスロット及び飲むに関するスロットについて、仮説から想定される因果モデルに基づき、パス解析を行った結

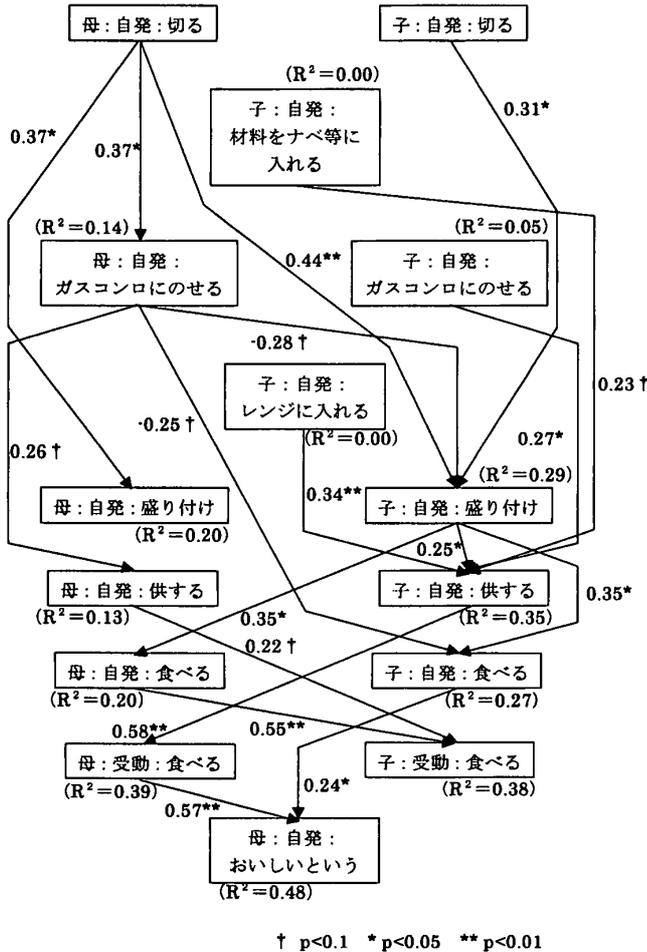


図 11. 食べるに関するスロットのパスダイアグラム

果を図 11, 12 に示す。食べるに関するスロット間の有意なパス係数は 18 見出され、そのうち、16 は正のパス係数であり、2 は負のパス係数である (図 11)。飲むに関するスロット間の有意なパス係数は 17 見出され、そのうち 15 は正のパス係数であり、2 は負のパス係数である (図 12)。本研究では、スロットの正の時系列的関係を問題としているため、負のパス係数をもつものは扱わないこととする。

1) 食べるに関するスクリプトの構造化

まず、有意なパス係数による時系列的関係 (以下、有意な時系列的関係と表記する) をスロットの項目数によってみる (表 4)。5 項目が最多であり、ついで 4 項目、最少が 2 項目である。次に、スロットの表出者が、母子のいずれであるかをみる。子どもの方が多くのスロットを表出している有意な時系列的関係は 3 種類であり、その時系列的関係を構成するスロット数の平均は 4.33 である。母親の方が多く表出している有意な時系列的関係は 3 種類であり、スロット数の平均

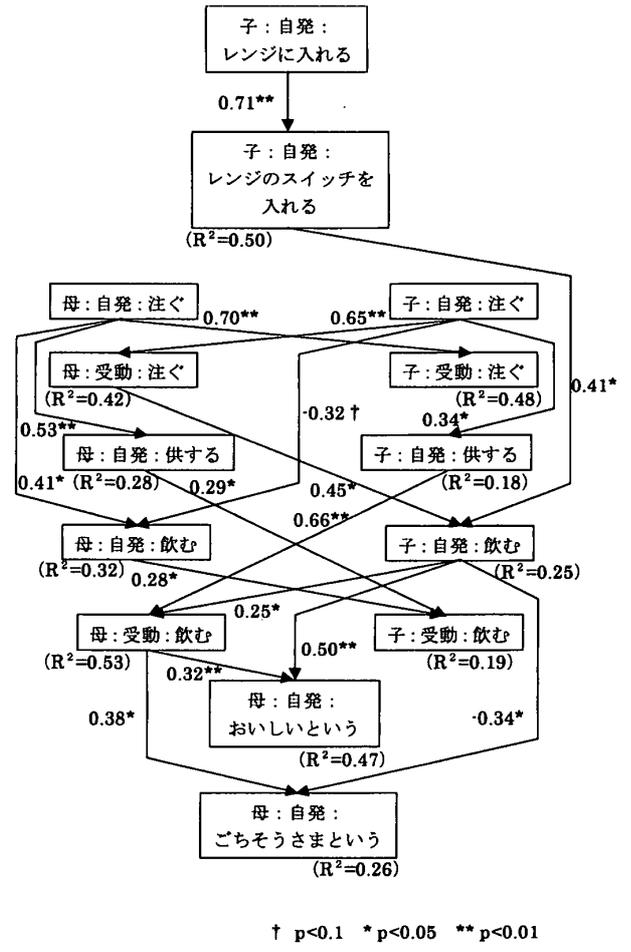


図 12. 飲むに関するスロットのパスダイアグラム

は 3.67 である。母子が同数である有意な時系列的関係は 5 種類であり、スロット数の平均は 4.00 である。食べるに関するスロットにおいて、有意な時系列的関係を構成する母子のスロット数に有意差はないことが明らかになる。有意な時系列的関係におけるスロットの開始者と、それに続くスロットの表出者についてみると、子どもが開始者である 6 種類の時系列的関係のうち、5 種類は、母親の受動の「食べる」、自発の「おいしいという」スロットが後半を担っている。また、母親が開始者である 5 種類においても、2 種類のスロットにおいて、母親のスロットが有意な時系列的関係の後半を担っている。つまり母親は、有意な時系列的関係の後半に「食べる」「おいしいという」スロットを表出させることで、時系列的関係を統合させる役割を果たしていることが明らかになる。

また、子どもの自発の「供する」→母親の受動の「食べる」→自発の「おいしいという」のパス係数はいずれも大きな値を示し、これらのスロット間に強い時系列的関係があることを示している (図 11)。

2歳児のままごと遊びにおける食に関するスクリプトについて

表4. 食べるに関するスロットによる有意な時系列的関係

・子：自発：切る 盛り付け 供する 母：受動：食べる 自発：おいしいという	・母：自発：切る ガスコンロにのせる 供する 子：受動：食べる
・子：自発：切る 盛り付け 食べる 母：自発：おいしいという	・母：自発：切る 子：自発：盛り付け 供する 母：受動：食べる 自発：おいしいという
・子：自発：切る 盛り付け 母：自発：食べる 子：受動：食べる	・母：自発：切る 盛り付け
・子：自発：材料をナベ等に入れる 供する 母：受動：食べる 自発：おいしいという	・母：自発：切る 子：自発：盛り付け 供する 母：自発：食べる 子：受動：食べる
・子：自発：ガスコンロにのせる 供する 母：受動：食べる 自発：おいしいという	・母：自発：切る 子：自発：盛り付け 食べる 母：自発：おいしいという
・子：自発：レンジに入れる 供する 母：受動：食べる 自発：おいしいという	は、子どものスロットを示す。

表5. 飲むに関するスロットによる有意な時系列的関係

・子：自発：レンジに入れる レンジのスイッチを入れる 飲む 母：受動：飲む 自発：おいしいという	・子：自発：注ぐ 供する 母：受動：飲む 自発：おいしいという
・子：自発：レンジに入れる レンジのスイッチを入れる 飲む 母：受動：飲む 自発：ごちそうさまという	・子：自発：注ぐ 供する 母：受動：飲む 自発：ごちそうさまという
・子：自発：レンジに入れる レンジのスイッチを入れる 飲む 母：自発：おいしいという	・母：自発：注ぐ 子：受動：注ぐ
・子：自発：注ぐ 母：受動：注ぐ 子：自発：飲む 母：受動：飲む 自発：おいしいという	・母：自発：注ぐ 供する 子：受動：飲む
・子：自発：注ぐ 母：受動：注ぐ 子：自発：飲む 母：受動：飲む 自発：ごちそうさまという	・母：自発：注ぐ 飲む 子：受動：飲む
・子：自発：注ぐ 母：受動：注ぐ 子：自発：飲む 母：自発：おいしいという	は、子どものスロットを示す。

以上のことから、食べるに関するスロットにおいて、仮説3が支持されることが明らかになる。

次に、2歳0カ月児の食べるに関するスクリプトを捉えるために、子どものスロットに注目する(図11)。

まず、子どものスロット間で複数のパスが分岐するスロットは、自発の「盛り付け」であり、2項目のスロットに対して有意なパスをもつ。子どもは、自発の「盛り付け」の後に、自発の「供する」または「食べる」行為を行っており、「盛り付け」が相手に供したり、自分が食べたりする前に行う手順であることを理解していることを示している。

次に、複数のパスが収束するスロットは、自発の「盛り付け」「供する」「食べる」、受動の「食べる」である。子どもは、切ったものを「盛り付け」たり、加熱調理及び盛り付けたものを「供する」「食べる」、母親に供されるまたは母親が食べているのを受けて「食べる」スロットを表出させる傾向がみられる。これらのスロットのいずれかが、有意な時系列的関係のすべてに用いられることから、スクリプトの構造化において核的役割を果たしていることを示している。このことから、食べるに関するスロットにおいて、仮説4が支持されることが明らかになる。

2) 飲むに関するスクリプトの構造化

有意な時系列的関係をスロットの種類数によってみると、5項目が最多である(表5)。ついで、4項目、最少が2項目である。次に、スロットの表出者が、母子いずれによるものであるかをみる。子どもの方が多くのスロットを表出している有意な時系列的関係は3種類であり、その時系列的関係を構成するスロット数の平均は4.67である。母親の方が多くのスロットを表出している有意な時系列的関係は4種類であり、スロット数の平均は4.00である。母子が同数である有意な時系列的関係は4種類であり、スロット数の平均は3.50である。飲むに関するスロットにおいて、有意な時系列的関係を構成する母子のスロット数に有意差は認められない。有意な時系列的関係におけるスロットの開始者と、それに続くスロットの表出者についてみると、子どもが開始者である8種類の時系列的関係すべてにおいて、母親の受動の「飲む」、自発の「おいしいという」スロットが後半を担っている。母親が開始者である有意な時系列的関係は3種類のみである。母親は、有意な時系列的関係の後半に「飲む」「おいしいという」スロットを表出させることで、時

系列的関係を統合させる役割を果たしていることが明らかになる。

また、子どもの自発の「供する」→母親の受動の「飲む」のパス係数は大きな値を示し、これらのスロット間に強い時系列的関係があることを示している(図 12)。

以上のことから、飲むに関するスロットにおいて、仮説 3 が支持されることが明らかになる。

次に、2 歳 0 カ月児の飲むに関するスクリプトを捉えるために、子どものスロットに注目する(図 12)。

子どものスロット間で複数のパスが分岐するスロットはみられない。このことは、飲むに関するスロットにおいて、スロット間の時系列的関係が明確化されていることを示している。

次に、複数のパスが収束するスロットは、子どもの自発の「飲む」及び受動の「飲む」である。子どもは、自ら加熱した飲物及び自らが注ぐことを母親に促し、母親が注いだ飲物を「飲む」ことや、母親に供され、母親が飲んでいる行為に促されて、受動的に「飲む」行為を行う傾向がみられる。有意な時系列的関係において、子どもの自発の「飲む」及び受動の「飲む」が核的な役割を果たしている。これらのスロットのいずれかが、有意な時系列的関係の中で 8 種類において用いられていることから、スクリプトの構造化において核的役割を果たしていることが明らかになる。このことから、飲むに関するスロットにおいても、仮説 4 が支持されることが明らかになる。

4. おわりに

ままごと遊びにおける 2 歳 0 カ月児の食に関するスクリプトは、メインスロットのほとんどが表出し、子ども自身によるスクリプトの構造化も行われている。また、母親は、スクリプトを統合させるようなスロットを表出している。2 歳代は、ままごと遊びにおける主導権が母親から子どもへと移行する時期である(吉水 1989) ことから、今後、子どものスクリプトの構造化がさらに進むものと考えられる。単純なスクリプトから、より複雑な構造化への過程を明らかにするた

め、さらに縦断的な分析が必要である。

5. 要 約

2 歳 0 カ月児とその母親 45 組のままごと遊びの分析を通して、2 歳 0 カ月児のスクリプトの構造と特徴及びスクリプトの構造化に関する母親の関わりについて検討し、以下の結果を得た。

- (1) 子どもの表出するスロットは、その種類数、出現ともに、母親と類似の傾向が認められる。
- (2) 日常生活の主要行為である「食べる」「飲む」スロットは母子ともに多く表出し、子どもでは調理や供給に関するスロットの表出が多く、母親では飲食時のマナーや「おいしいという」スロットの表出が多い。
- (3) 母親は、子どものスロットに対して、新たなスロットを付与し、統合させている。2 歳 0 カ月時においても、母親はスクリプトの構造化に重要な役割を持つことが示唆される。
- (4) 多くの子どもから表出された自発のスロットは、時系列的関係の中核をなしていることが明らかになる。

本報告の概要は、(社)日本家政学会第 53 回大会において、発表された。

引用文献

- Nelson, K., and Seidman, S. (1984) *Playing with Scripts*, in *Symbolic Play: The Development of Social Understanding* (ed. by Bretherton, I.), Academic Press, New York, 45-71
- Schank, R. C., and Abelson, R. P. (1977) *Scripts, Plans, Goals and Understanding: An Inquiry into Human Knowledge Structures*, Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, NJ, 36-68
- 高橋たまき (1993) 『子どものふり遊びの世界—現実世界と想像世界の発達』, ブレーン出版, 東京, 47-93
- 吉水ひろ (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
- 吉澤千夏, 大瀧ミドリ, 松村京子 (2001) 1 歳児のままごと遊びにおける食に関するスクリプトについて, 家政誌, **52** (2), 147-153