

乳児の保育場面におけるいないいないばあ遊び

Peek-a-boo Game in Day Care for Infants

松 田 千 都

MATSUDA, Chizu

問 題

保育園に在籍する乳児の数は増加の一途をたどっている。乳児保育に対する社会的要請の高まりを受けて、1998年には乳児保育指定保育所制度が廃止され、すべての保育園において乳児保育を実施する体制になってきた。このような流れの中で、乳児保育の質を問う研究の成果もまとめられてきている（金田他、2000など）。本研究は、乳児保育の質の向上を目指す取り組みの1つとして、保育の中での遊びに注目し、発達心理学的な視点から分析しようとするものである。

保育所保育指針では、子どもの活動を生活に関わる部分と遊びの部分とに大別した上で、「子どもの主体的活動の中心となるのは遊びである」としている。そして、発達と遊びとの関連性を指摘し、保育の方法としては、「子どもが自発的、意欲的に関わられるような環境の構成と、そこにおける子どもの主体的な活動を大切に、乳幼児期にふさわしい体験が得られるように遊びを通して総合的に保育を行うこと」と述べている。この点について集団保育の場という保育園の特性を生かそうとする場合、どのような配慮をするべきであろうか。

まず、保育における物的環境の側面から考えてみる。保育室の室内環境は、何よりも乳児の生活と遊びのために最適であることが目指される点で、家庭とは異なる面を持つ。大方（1997）は、物的環境は単に物として構成されるのではなく、子どもとの媒介者である保育者が、どのような養護的・教育的意図（ねがい）や思いをもって環境構成をしていくかによって、子どもと環境の相互作用のあり方が大きく左右されるとしている。そして、遊びの場の環境としては、乳幼児が「遊びたい」と思うような環境づくり、または「安心して遊び込める」ような環境づくりが必要であるとしている。

次に、保育における人的環境の側面から考えてみる。児童福祉施設最低基準において、保育者の数は、0歳児おおむね3名につき1名以上、1～2歳児おおむね6名につき1名以上と規定されているように、乳児保育では多くの場合、1クラスの中に保育者も乳児も複数名存在している。荻野（1986）は、このような乳児保育の特性は、人間関係において多元的な関係を取り結ぶものであるとし、子どもの発達に応じた個別的な配慮をしようとする場合に、「個」の要求と「集団」の要求をどう調整し、集団（みんな）の中の一人ひとりがよりよく生きるにはどうしたらよいのかを考えていくことが必要となるとしている。4月生まれから翌年の3月生まれまで、約1年の生活年齢差のある集団の中で、個々の発達に応じた配慮をすることは容易なことではないであろう。しかし、生活年齢による発達の差があったとしても、乳児が複数名存在することによって発達の差がプラスに機能するような遊び、また、個々の発達に応じた楽しみ方ができ発達が促されるような遊び、子どもたちが時間や空間を共有する仲間としてお互いの存在を意識できるような遊びの内容や方法を吟味していくことが大切であると考えられる。また、そのような遊びにおける保育者の役割は重要である。1名の保育者は点にしかないが2名の保育者がい

ることは、2名の協力関係のありようによっては面を構成する。保育者自身が複数保育者の役割関係を意識し、意図的に相補的役割をとっていくことは、保育を豊かにする上で重要であると思われる（荻野，1986）。

このような乳児保育の現場で生じている遊びについて、物的環境、人的環境について考慮し数量的な分析を行った研究の蓄積は十分ではないと考える。したがって本研究では、集団保育としての特性を生かした遊びの内容や方法について検討するための基礎的資料として、0歳児クラスで行われるいないいないばあ遊びを取り上げ、その実態を把握することを目的とする。

本研究においていないいないばあ遊びに着目する理由としては、次の4点が挙げられる。第1に、乳児保育の実践記録にしばしばトピックとして取り上げられることからわかるように、乳児期を代表する遊びの1つであり、保育の中で多く観察されるということである。第2に、乳児の発達に伴って遊び方が変化しながら乳児期全般に渡って楽しまれる遊びであるため、発達に差のある複数の乳児間でも共有しやすいテーマであると考えられることである。第3に、遊び方の工夫次第で複数名の保育者と複数名の乳児が同時に遊びに参加できることである。第4に、発達心理学的な研究の蓄積が比較的多い遊びであることである。

ここで、いないいないばあ遊びに関する発達心理学的な知見を概観しておく。

いないいないばあ（peek-a-boo）遊びに関する研究は1960年代から報告がみられる（Kleeman, 1967他）。いないいないばあ遊びの発達過程としては、4か月頃から大人によるいないいないばあに対して微笑、発声、手足の発揚などによって反応し始めること（Greenfield, 1972他）、その後、大人がしてくれるのを見て喜ぶという受動的段階、子どもの側からいないいないばあをするという能動的段階を経て、役割交代のある遊びへと発展することが示されてきている（Bruner, 1983他）。Bruner（1983）は、乳幼児期におけるゲームの意義、特に言語発達との関連についてまとめる中で、いないいないばあ遊びの構造について次のように述べた。ゲームのフォーマットには、どんな場合にも変化しない深層構造と、深層構造の具現化においてさまざまに変化する表層構造とがある。いないいないばあ遊びの場合、深層構造は物や人の視覚的消失（disappearance）と視覚的再現（reappearance）である。表層構造は、遊びにおいて物を使用する、視覚的消失と視覚的再現の間の時間や動作を変える、発話を変える、誰（何）が消失するのかわかるといえるような、深層構造を実現するための具体的要素である。子どもは、大人とともにゲームに参加し、大人から適切な介入（足場作り：scaffolding）がなされることによって、表層構造を変化させながら深層構造は一定にしておく方法を学習していく。

1980年代には、対象の視覚的消失と視覚的再現という深層構造の特徴への着目から、対象の永続性理解の発達と遊びの発達との連関をとらえた研究が蓄積された（Parrott, 1985; Parrott & Gleitman, 1989; 伊藤, 1987, 1988, 1989, 1991など）。一連の研究の結果、対象の永続性理解の発達に対応して前述のような段階的な遊びの変化がみられ、いないいないばあ遊びにおける乳児の期待、喜び、行動などに変化がみられることが示されている。

また、1980年代中頃から、いないいないばあ遊びの中で行われる社会的相互交渉に着目し、乳児の行動と大人（養育者または実験者）による足場作り行動との連関を分析する実験的研究が行われてきている（Hodapp et. al., 1984; Ross & Lollis, 1987; Platt & Coggins, 1990; Rome-Flanders et. al., 1995など）。これらの研究においては、いないいないばあ遊びでみられる大人の足場作り行動のリストアップがなされている。そして、乳児のスキル獲得にみられる発達的变化と母親の足場作り行動の変化との間には連関があること、特に、乳児自身が「ばあ」を行い始める時期（9か月頃）と、「いないいない」と「ばあ」の両方を行い始める時期（13か月頃）に足場作り行動が増加すること、9～18か月の時期に

は、遊びの進行が阻害された場合でも乳児の方から遊びの流れを調整する力量が増大していくことなどが示されている。このような大人の足場作りに着目した研究は、いずれも家庭や実験室において、乳児と大人との二者間の相互交渉を取り扱っており、本研究で取り上げるような保育場面におけるいないばあ遊びについての研究は見あたらない。しかし、これらの研究による知見は、保育場面における保育者の援助のあり方に対して重要な示唆を与えるものと考ええる。

本研究では、保育場面におけるいないばあ遊びについて、以下の3点を検討することにした。第1に、視覚的消失が何によって生起されているかということである。わが国では一般的に、いないばあ遊びというと両手で顔を隠すという視覚的消失の方法が想起されるが、乳児保育の実践記録では、何らかの物を用いて視覚的消失を生起したいいないばあ遊びが散見される。そこで、視覚的消失のための物の使用率、使用される物の種類、物の使用方法についての分析を行う。0歳代後半には、対象物を用いた遊びが養育者と乳児の相互作用の焦点として増加するという知見がある (Banks, 1980)。本研究の観察対象児は6か月児から15か月児であるため、遊びに物が有効に活用されるであろう。また、保育室の環境構成には保育者の意図が反映されていることから、いないばあ遊びにおいても、保育室に備えられた遊具が多く用いられることが予想される。

第2に、誰がどのように遊びに参加しているかということである。そこで、遊びへの参加者数、参加者の構成、参加方法についての分析を行う。保育者と乳児がそれぞれ複数名存在する状況での観察であることから、参加者3名以上の遊びが多く観察されると予想される。乳児と養育者の間の交互的やりとり (turn-taking) は、養育者側の感受性と随伴的な応答に支えられてはじめて、持続的かつ複雑な展開を示すとされることから (遠藤, 1997)、参加者の構成に1名は保育者が含まれると考える。遊びへの参加方法として、本研究では Platt & Coggins (1990) を参考に、視覚的消失の行為者、視覚的再現の行為者、視覚的再現行為の受け手の3通りを設定する。二者間での社会的ゲームに関する先行研究において、乳児がゲームの中で能動的な役割をとり始める月齢は9か月頃とされている (Gustafson et al., 1979; Ratner & Bruner, 1978など)。また、いないばあ遊びでは、表層構造の設定によって違いはあるが、例えば布を用いる場合、乳児が自分で“いない”という視覚的消失行為をとり始めるのは10か月頃からの知見がある (伊藤, 1991; 松田, 1994など)。したがって、保育場面でも乳児が視覚的消失の行為者となるのは9~10か月頃以後と考えられるが、視覚的再現の行為者、視覚的再現行為の受け手としてはより低い月齢でもみられることが予想される。

第3に、遊びが長く続くのはどのような場合かということである。大人と乳児との間での交互的やりとりの反復は、乳児期の社会的ゲームの特徴の1つであり、養育者の足場作りによって影響を受けやすいとされる (Ross & Kaye, 1980)。また、遊びの反復は、乳児がその遊びに引きつけられ、場面の雰囲気が高まっていることを示すと考えられる。そこで、反復の有無と参加者数との関連、反復の有無と視覚的消失に使用される物の使用方法との関連、反復の有無と行為者の変化の有無との関連を分析する。行為者の変化とは、1回の「いないばあ」の中で視覚的消失の行為者と視覚的再現の行為者が異なることを指す。例えば、保育者が乳児の顔に布をかけて「いない」をし、その布を乳児が取って「ばあ」をするという場合、視覚的消失の行為者は保育者であるが、視覚的再現の行為者は乳児であり、行為者の変化が生じているとみなされる。このような行為者の変化は、先行研究では特に取り上げられてこなかった事象であるが、いないばあ遊びにおける足場作り行動の1つとして意義があると考え分析することにした。遊びへの参加者数の増加、物の使用、行為者の変化といった要因は、遊びのバリエーションを広げ、乳児の注意を引きつける効果があると考えられ、遊びの反復と関連があると予想される。

方 法

1 観察対象と観察期間

京都市内A保育園0歳児クラスの乳児と保育者を観察対象とした。観察期間は6か月間であり、1～2週間に1回の割合で計16回の観察が行われた。観察対象となった在籍児はのべ17名（男児6名、女児11名）であったが、欠席、年度途中の入園、午睡回数の変化による生活のずれなどの理由から、全員が毎回の観察対象とはならなかった。全観察回を通して観察された乳児の月齢は6か月から15か月で、1回に観察された人数は6名から13名であった。保育者は短時間勤務の保育者も含めて8名（男性1名、女性7名）であったが、勤務の都合などから全員が毎回の観察対象とはならず、観察時間中にも保育者の出入りがあった。1回に観察された保育者の人数は2名から6名であった。保育者には「乳児と先生のやりとりのようすを観察する」と伝え、いないいないばあ遊びに注目していることは伝えなかった。

2 手 続 き

保育室での自由遊びの様子を自然観察した。観察時間は、乳児が昼食・排泄・着替えをすませて遊び始めた時点から1時間とした。保育室の対角にビデオカメラを2台設置（固定）し、室内の様子を録画した。観察者は筆者1名であった。筆者は観察当日の朝から保育に参加して乳児と関わりをもち、室内にすることが不自然でないようにした。観察時間中、筆者はいないいないばあ遊びが生じた場所の周辺へ移動し、状況を筆記記録した。乳児から筆者への関わりがあった場合には、うなずく、微笑むなどの応答をし、筆者から乳児への積極的な働きかけは行わなかった。

3 分析方法

Hodapp et al. (1984) は、いないいないばあ遊びにみられる母親と子どもの行動をコード化するにあたって、「いないいないばあ遊びの1ラウンド(round)は、母親または子どもによって、一度完全に覆われ(covering)、覆いが取り除かれること(uncovering)から成る」とした。本研究ではこれを参考に、「対象の視覚的消失と視覚的再現が生起し、かつ、視覚的再現にほぼ同期した発声が行われること」をいないいないばあ遊びの操作的定義とした。すなわち、「いないいない」という発話は必須の条件ではないが、遊びへの意味づけと考えられる「ばあ(あるいは類似の音声)」があることを必須の条件とした。

まず、ビデオ記録と筆記記録を照合し、いないいないばあ遊びの生起文脈を記述した。上記の操作的定義に基づき、1回の「視覚的消失・視覚的再現+視覚的再現にほぼ同期した発声」をもって、いないいないばあ遊びの1ラウンドとした。1つのラウンドの生起後、30秒以内に次のラウンドが生起した場合は、それらを合わせて1エピソードとした。1つのラウンドの生起後、30秒を超えても次のラウンドが生起しない場合は、1ラウンドのみで1エピソードとした。この手順で記録を分析した結果、423個のラウンドと105個のエピソードが抽出された。次に、各ラウンドについて次の6項目を抽出し分析に用いた：a. 視覚的に消失した対象（以下、消失対象とする）、b. 視覚的消失の行為者（以下、消失行為者とする）、c. 視覚的再現の行為者（以下、再現行為者とする）、d. 視覚的再現行為直後の再現行為者の注視対象、e. 視覚的再現に同期して発声を行った者、f. 視覚的消失を生起するために使用された物。

結 果

1 視覚的消失の生起方法

まず、視覚的消失という事象が何によって生起されているかを分析した。Table 1は、視覚的消失のために使用された物の種類とその使用率を示したものである。視覚的消失のために物が使用される割合は、ラウンド数でみると91.0%、エピソード数でみると85.7%であった。物使用の有無の比率について χ^2 検定を行った結果、ラウンド数、エピソード数のいずれにおいても有意な差が認められた（ラウンド数： $\chi^2=284.65$, $p<.01$, エピソード数： $\chi^2=53.57$, $p<.01$ ）。よって、視覚的消失は何らかの物を使用して生起される場合が多いということが示された。

視覚的消失のために使用された物の種類は、「保育者によって準備された遊具〔布（小）、布（大）、家、大型遊具、小型遊具〕（＝遊具とする）」、「遊具を除く保育室内の環境構成物〔カーテン、戸〕（＝環境構成物とする）」、「衣類」の3カテゴリーにまとめることができた。各カテゴリーの比率について χ^2 検定を行った結果、ラウンド数においてもエピソード数においても有意な差が認められた（ラウンド数： $\chi^2=367.86$, $p<.01$, エピソード数： $\chi^2=79.80$, $p<.01$ ）。そこでライアン法による多重比較を行った結果、ラウンド数、エピソード数ともに、遊具－環境構成物間、遊具－衣類間、環境構成物－衣類間で有意な差が認められた（いずれも $p<.05$ ）。よって、視覚的消失に物が使用される場合、遊具、環境構成物、衣類の順で多く用いられることが示された。個々の物の使用率についてみると、ラウンド数では、布（小）が20.1%、布（大）が18.7%と、布の使用が上位を占めていた。一方、エピソード数では、木製大型遊具が23.8%と最も使用率が高かった。

視覚的消失を生起するために物が使用される場合、その方法は2つに大別された。1つは、人が物を動かすのではなく自身の身体の変えることによって視覚的消失－視覚的再現を生起する方法（使用方法Aとする）である。もう1つは、人がその物を手指で動かすことによって視覚的消失－視覚的再現を生起する方法（使用方法Bとする）である。使用方法Aで用いられた物は、大型遊具、家、布（大）、カーテン、戸であった。使用方法Bで用いられた物は、布（小）、布（大）、小型遊具、カーテン、衣類であった。使用方法Aで用いられる物の特徴としては、人の身体全体が隠れる程度の大きさがあることが挙げられる。一方、使用方法Bで用いられる物の特徴としては、手指によって扱える大きさ・重さでソフトな素材の物が多いということが挙げられる。布（大）やカーテンのように、両者の特徴を兼ね備える物もみられた。

Table 1 視覚的消失を生起するために使用された物の種類と使用率

	布(小)	布(大)	家	大型遊具	小型遊具	カーテン	戸	衣類	不使用	計
ラウンド数 (%)	85 (20.1)	79 (18.7)	52 (12.3)	48 (11.3)	41 (9.7)	34 (8.0)	20 (4.7)	26 (6.1)	38 (9.0)	423 (100)
エピソード数 (%)	14 (13.3)	3 (2.9)	19 (18.1)	25 (23.8)	8 (7.6)	12 (11.4)	6 (5.7)	3 (2.9)	15 (14.3)	105 (100)

注) 布（小）：ハンカチ程度の大きさの布

布（大）：3 m × 3 m程度の大きさの布

家：直方体の木箱を伏せた形状で、対向面に乳児が入り出できる穴が開けられた手作りの遊具

大型遊具：斜面、階段、梯子、トンネル状の穴の開いた棒などを様々に組みかえて構成できる木製遊具

小型遊具：しゃもじ人形、フェルト積木、「いたずら BOX」（商品名）などの遊具

衣類：乳児の布おむつ、シャツなど

不使用：物を使用せず、手で顔を覆う、顔の向きを変えるなどの方法で視覚的消失を生起する

2 遊びへの参加者と参加方法

ここでは、いないいないばあ遊びが1つのエピソードとして継続している間に、消失行為者、再現行為者、再現行為の受け手（視覚的再現行為直後の再現行為者の注視対象）のいずれかに分類された場合にそのエピソードへの参加者とみなして分析を行った。

(1) 参加者の数と構成

Table 2に参加者数と参加者の構成別のエピソード数を示した。まず参加者数をみると、参加者2名のエピソードが最も多く72個(68.6%)を占めた。参加者3名以上のエピソードは33個(31.4%)であり、参加者数3名の場合が最も多く、参加者数の最大値は13名であった。参加者数2名の場合と参加者数3名以上の場合の比率について χ^2 検定を行った結果、有意な差が認められ、参加者数2名のエピソードの方が多いことが示された($\chi^2=14.49$, $p<.01$)。

Table 2 参加者数と参加者の構成別のエピソード数

参加者数	参加者の構成	
2名	保育者1名+乳児1名	71 (67.6%)
	乳児2名	1 (1.0)
3名	保育者1名+乳児2名	16 (15.2)
4名	保育者1名+乳児3名	7 (6.7)
	保育者2名+乳児2名	2 (1.9)
5名	保育者1名+乳児4名	4 (3.8)
6名	保育者1名+乳児5名	1 (1.0)
	保育者2名+乳児4名	1 (1.0)
7名	保育者2名+乳児5名	1 (1.0)
13名	保育者3名+乳児10名	1 (1.0)

次に、参加者の構成をみる。参加者2名の場合、乳児2名によるエピソードが1個みられた以外は、すべて保育者1名と乳児1名で構成されていた。参加者が3名以上の場合は、保育者1名と複数の乳児による構成が33エピソード中28個(84.8%)、保育者複数名と乳児複数名による構成が5個(15.2%)であった。以上より、参加者2名のエピソードの方が多いものの、約3割のエピソードで参加者3名以上でのいないいないばあ遊びが行われていることがわかった。また、参加者の構成では、保育者1名と乳児1名、または、保育者1名と乳児複数名という構成が多いということがわかった。

(2) 参加方法

消失行為者、再現行為者、再現行為の受け手という3種類の参加方法ごとの参加者の内訳をTable 3に示した。

①消失行為者

まず、消失行為者の内訳の比率について χ^2 検定を行った結果、有意な差が認められた($\chi^2=459.32$, $p<.01$)。そこでライアン法による多重比較を行ったところ、どの2項間においても有意な差が認められ($p<.05$)、消失行為者は保育者(単数)、乳児(単数)、保育者(複数)、乳児(複数)の順で多いことが示された。次に、消失行為者となった乳児の月齢を分析した。その結果、6、7、8か

Table 3 参加方法ごとの参加者の内訳

	保育者(単数)	保育者(複数)	乳児(単数)	乳児(複数)	その他
消失行為者	275 (65.0%)	16 (3.8)	132 (31.2)	0 (0)	—
再現行為者	198 (46.8)	16 (3.8)	208 (49.2)	1 (0.2)	—
再現行為の受け手	168 (39.7)	0 (0)	164 (38.8)	29 (6.9)	62 (14.7)

注) 数値はラウンド数

注) 「その他」には、再現行為直後の再現行為者の注視対象が物である場合と、参加者3名以上の状況で特定できない場合とが含まれる。

月児は各0個、9か月児は7個、10か月児は10個、11か月児は19個、12か月児は26個、13か月児は26個、14か月児は35個、15か月児は9個のラウンドで消失行為者として参加していた。すなわち、6、7、8か月児が消失行為者となることは認められず、9か月以上児で消失行為者としての参加がみられていた。観察対象児数が少なかった15か月児を除くと、月齢が上がるとともに消失行為者としての参加が増加する傾向がみられた。

②再現行為者

まず、再現行為者の内訳の比率について χ^2 検定を行った結果、有意な差が認められた($\chi^2=359.27$, $p<.01$)。そこでライアン法による多重比較をおこなったところ、保育者(単数)―乳児(単数)間では有意な差が認められず、その他の2項間ではいずれも有意な差が認められた($p<.05$)。次に、再現行為者となった乳児の月齢を分析した。その結果、乳児(単数)の場合、6か月児は5個、7か月児は0個、8か月児は6個、9か月児は14個、10か月児は23個、11か月児は36個、12か月児は33個、13か月児は46個、14か月児は37個、15か月児は8個のラウンドで再現行為者として参加していた。乳児(複数)の場合の再現行為者は、10か月児と11か月児各1名であった。消失行為者の場合とは異なり、6か月児でも再現行為者としての参加がみられていた。

③再現行為の受け手

まず、再現行為の受け手の内訳の比率について χ^2 検定を行った結果、有意な差が認められた($\chi^2=272.45$, $p<.01$)。そこでライアン法による多重比較を行ったところ、保育者(単数)―乳児(単数)間では有意な差が認められず、その他の2項間ではいずれも有意な差が認められた($p<.05$)。次に、再現行為の受け手となった乳児の月齢を分析した。その結果、乳児(単数)の場合、6か月児は9個、7か月児は11個、8か月児は6個、9か月児は29個、10か月児は44個、11か月児は14個、12か月児は22個、13か月児は13個、14か月児は12個、15か月児は2個のラウンドで再現行為の受け手となっていた。再現行為の受け手としての参加は6か月児からみられることがわかった。

④消失行為者と再現行為者との組み合わせ

消失行為者と再現行為者の組み合わせ別のラウンド数を Table 4 に示した。消失行為者と再現行為者とが変化しなかったラウンドが343個(81.1%)、変化したラウンドが80個(18.9%)であり、 χ^2 検定の結果、変化しなかったラウンドの方が多いことが示された($\chi^2=163.52$, $p<.01$)。行為者が変化する場合、消失行為者が乳児であったのは1ラウンドのみで、それ以外はすべて保育者が消失行為者となっていた。次に、乳児が消失行為者となった132ラウンドに着目すると、行為者に変化がみられたのは1ラウンドのみであった。一方、保育者が消失行為者となった291ラウンドをみると、そのうち212ラウンドに行行為者の変化が認められた。消失行為者が乳児の場合と保育者の場合とで行為者の変化の比率に差があるかどうかについて

て χ^2 検定を行った結果、有意な差が認められた($\chi^2=41.24$, $p<.01$)。よって、消失行為者が乳児である場合よりも保育者である場合の方が行為者が変化する事が多いことが示された。

Table 4 消失行為者と再現行為者の組み合わせ別のラウンド数

		消失行為者 ― 再現行為者		
変化なし	保育者(単数) ― 保育者(単数)	197	343 (81.1%)	
	乳 児 (単数) ― 乳 児 (単数)	131		
	保育者(複数) ― 保育者(複数)	15		
変化あり	保育者(単数) ― 乳 児 (単数)	76	80 (18.9%)	
	保育者(単数) ― 乳 児 (複数)	1		
	保育者(複数) ― 乳 児 (複数)	1		
	保育者(単数) ― 保育者(複数)	1		
	乳 児 (単数) ― 保育者(単数)	1		

3 遊びの反復

1 エピソードに含まれるラウンド数を分析した結果は次のようであった。1 ラウンド構成のエピソードが50個、2 ラウンド構成のエピソードが11個、3 ラウンド構成のエピソードが11個、4 ラウンド構成のエピソードが5個、5 ラウンド構成のエピソードが8個、6 ラウンド構成のエピソードが5個、7 ラウンド構成のエピソードが4個、8 ラウンド構成のエピソードが0個、9 ラウンド構成のエピソードが1個、10以上のラウンド構成のエピソードが10個であった。1 エピソードに含まれるラウンド数の平均値は4.03 (レンジ1—50) であった。1 ラウンド構成のエピソードが50個 (47.6%)、2 以上のラウンド構成のエピソードが55個 (52.4%) であり、全エピソードの約半数で2回以上の遊びの反復がみられることがわかった。以下では、エピソードが1 ラウンド構成の場合 (反復なしとする) と2 以上のラウンド構成の場合 (反復ありとする) とに分けて分析を行う。

(1) 反復の有無と参加者数との連関 (Table 5)

Table 5 遊びの反復の有無と参加者数との連関

	参加者 2 名	参加者 3 名以上
反復なし	50	0
反復あり	22	33

注) 数値はエピソード数

参加者が3名以上の場合、すべてのエピソードで遊びの反復が認められた。遊びの反復の有無と参加者数との連関について χ^2 検定を行った結果、有意な差が認められた ($\chi^2=43.75$, $p<.01$)。よって、参加者2名の場合よりも3名以上の場合の方が、遊びが反復されることが多いということが示された。

(2) 反復の有無と視覚的消失に使用される物の使用方法との連関 (Table 6)

Table 6 遊びの反復の有無と物の使用方法との連関

	Aのみ群	AかつB群	Bのみ群	不使用
反復なし	29	6	6	9
反復あり	21	9	20	5

注) 数値はエピソード数

注) [Aのみ群] 大型遊具、家、戸 [Bのみ群] 布 (小)、小型遊具、衣類

[AかつB群] 布 (大)、カーテン

[Bのみ群] 布 (小)、小型遊具、衣類

まず、反復の有無と物の使用の有無との連関について χ^2 検定を行った結果、有意な差は認められなかった ($\chi^2=1.80$, n.s.)。次に、反復の有無と物が使用される場合の使用方法との連関について分析した。前述のように、視覚的消失のための物の使用法は使用

方法Aと使用方法Bとに分けられるが、物によってはA、Bいずれの方法でも用いられるものがある。そのためここでは、使用方法について、Aのみ群 (大型遊具、家、戸)、AかつB群 (布 (大)、カーテン)、Bのみ群 (布 (小)、小型遊具、衣類) の3群に分けて反復の有無との連関を調べた。 χ^2 検定の結果、有意な差が認められた ($\chi^2=8.612$, $p<.01$)。残差分析の結果、Aのみ群の場合に、反復なしが有意に多く反復ありが有意に少ないこと、また、Bのみ群の場合に、反復なしが有意に少なく反復ありが有意に多いことが示された (いずれも $p<.01$)。以上より、布 (小)、小型遊具、衣類のように、人がその物を手指で動かすことによって視覚的消失—視覚的再現を生起する場合に遊びが反復されることが多いことが明らかになった。

Table 7 遊びの反復の有無と行為者変化の有無との連関

	行為者変化なし	行為者変化あり
反復なし	49	1
反復あり	41	14

注) 数値はエピソード数

(3) 反復の有無と行為者変化の有無との連関 (Table 7)

ここでは、消失行為者と再現行為者が変化しないラウンドのみから成るエピソードを「行為者変化なしエピソード」、消失行為者と

再現行為者が変化するラウンドを含むエピソードを「行為者変化ありエピソード」として分析する。反復の有無と行為者変化の有無との連関について χ^2 検定を行った結果、有意な差が認められた ($\chi^2 = 11.77$, $p < .01$)。したがって、行為者変化がない場合よりもある場合の方が遊びが反復されることが多いということが示された。

考 察

本研究では、第1に、いないいないばあ遊びにおいて視覚的消失がどのように生起されているかということについて検討した。分析の結果、視覚的消失は何らかの物を使用して生起されることが多いということ、物の種類としては、保育者によって準備された遊具が最も多く使用されるということが明らかになり、予想と一致した結果が得られた。また、物の使用方法としては、使用方法A（人が物を動かすのではなく身体の位置を動かすことによって視覚的消失—視覚的再現を生起する方法）と、使用方法B（人がその物を手指で動かすことによって視覚的消失—視覚的再現を生起する方法）の2つに大別された。

本研究で観察対象となった乳児は6か月児から15か月児であった。この時期は、はいはい、つたい歩き、ひとり歩きといった移動運動が可能になっていくとともに、物の操作において第1指、第2指を中心とした手指の巧緻性が高まっていく時期にあたる。また、ジョイント・アテンション行動の獲得に代表されるように、大人と乳児の二項的な相互交渉から、1つの対象物にともに関心に向けた三項配置の相互交渉へと移行していく時期にあたる（塚田，2001他）。上記のような方法で物が使用されていることは、このような乳児の発達的な特徴の現れであると同時に、その特徴を生かした、保育者による意図的な環境構成の結果であると考ええる。

いないいないばあ遊びは、後にかくれんぼ遊びへと発展することが示唆されている（勅使，1999）。物の使用方法Aは身体全体の動きを含むことから、かくれんぼ遊びに発展しやすいいないいないばあ遊びとして捉えられよう。保育における次の展開の見通しに応じて、いないいないばあ遊びにおける物の使い方を工夫することの意義が示唆される。

本研究では、第2に、いないいないばあ遊びに誰がどのように参加しているかということについて検討した。まず、参加者数については、参加者3名以上の場合が多いと予想したが、参加者2名のエピソードが約7割、参加者3名以上のエピソードが約3割という結果であった。この結果は、保育者複数名と乳児複数名という状況ではあっても、生活や遊びに個別的対応が求められる場面が多い0歳児クラスの保育の特徴を反映したものと考ええる。参加者の構成としては、保育者1名と乳児1名、または、保育者1名と乳児複数名という構成が多く、予想と一致した結果となった。

次に、参加の方法については、再現行為者あるいは再現行為の受け手としての乳児の参加は6か月児からみられるが、消失行為者としての参加は9か月以上児でみられるということが示され、二者間での社会的ゲームに関する先行研究の知見と一致する結果が得られた。消失行為者と再現行為者の組み合わせについての分析結果では、乳児が消失行為者である場合、再現行為者が他者に変化することはほとんどみられないのに対し、保育者が消失行為者である場合には再現行為者が乳児に変化することが多いという特徴がみられた。保育者は、遊びを発展させるために、自ら「いないいない」をした後、「ばあ」を敢えて自分では行わず乳児にその行為を譲っているのではないだろうか。Platt & Coggins (1990) は、大人によって頭や顔にかけられた布を乳児がつかんだり取り去ったりする行動を、ゲームへの参加における「中間的な (neutral) 相互交渉レベル」に分類している。このレベルは、大人の行動が進行

中のゲームと関連しているということを認識し始めるレベルとされる。また Hodapp et. al. (1984) は、いないいないばあ遊びでみられる養育者による足場作りの方法の1つとして、養育者が望ましいスキルに近い乳児の行動を最適な形態へと「つなげる (channeling)」というやり方があることを示している。保育者が再現行為者の役割を乳児に譲る行動は、乳児が自分でいないいないばあをするようになるための足場作りとしての意義があると考えられる。そして、そのような行動を意図的にとることは、乳児の遊びの展開と発達支援に関わる保育者の専門性として検討されるべき点でもあるだろう。

本研究では、第3に、いないいないばあ遊びが長く続くのはどのような場合かということについて検討した。分析の結果、観察されたエピソードの約半数が2回以上の反復を含んでいることがわかった。そして遊びの反復は、①参加者が3名以上であること、②使用方法B（人がその物を手指で動かすことによって視覚的消失—視覚的再現を生起する方法）で物が用いられること、③消失行為者と再現行為者の変化がみられること、と関連があることが明らかになった。Hodapp et. al. (1984) は、母子間のゲームの分析から、乳児のゲームスキル獲得に応じて遊びの反復回数が増加することを指摘した。いないいないばあ遊びの場合、乳児による再現行為の遂行開始の時期と、消失行為と再現行為の両者の遂行開始の時期に反復回数のピークがみられるという。本研究とは観察条件が異なるため直接的な比較はできないが、いないいないばあ遊びの反復には消失行為と再現行為のあり方が重要な役割を果たしていることが示唆される。また、物の使用方法Bは、使用方法Aと比べて、消失行為者が再現行為者の役割を他者に譲りやすいと思われる。いないいないばあ遊びを反復することで場面の雰囲気盛り上げようとする場合の物の選択のあり方が示唆される。

本研究では、乳児保育における物的環境、人的環境を視野に入れながら、保育場面におけるいないいないばあ遊びについて数量的な分析を行った。保育場面に特有と考えられる事象がさまざまに観察されたが、家庭におけるいないいないばあ遊びとの比較によって、その特徴を明確化することが必要であろう。そこには、前述のような足場づくり行動や、複数名の保育者と乳児での遊びについての保育者の意識の分析も関わってくる。また、今回はいないいないばあ遊びについて質的な分析は行わなかった。保育の中でいないいないばあ遊びはどのように始まり、どのように展開され、次の活動へと移行していくのか。そのプロセスに関する分析も今後の課題としたい。

【引用文献】

- Banks, M. S. 1980 The development of visual accommodation during early infancy. *Child Development*, 51, 646-666.
- Bruner, J. S. 1983 *Child's talk: Learning to use language*. Oxford University Press. (寺田晃・本郷一夫 訳 1988 乳幼児の話しことば：コミュニケーションの学習. 新曜社.)
- 遠藤利彦 1997 乳幼児期における自己と他者、そして心——関係性、自他の理解、および心の理論の関連性を探る——. *心理学評論*, 40, 57-77,
- Greenfield, P. M. 1972 Playing peekaboo with a four-month-old: A study of the role of speech and nonspeech sounds in the formation of a visual schema. *The Journal of Psychology*, 82, 287-298.
- Gustafson, G. E., Green, J. A., & West, M. J. 1979 The infant's changing role in mother-infant games: The growth of social skills. *Infant Behaviour and Development*, 2, 301-308.
- Hodapp, R. M., Goldfield, E. C., & Boyatzis, C. J. 1984 The use and effectiveness of maternal scaffolding in mother-infant games. *Child Development*, 55, 772-781.
- 伊藤良子 1987 乳児におけるイナイイナイバー遊びの発達と永続性との関係. 東京学芸大学特殊教育研究施設報告, 36, 83-90.

- 伊藤良子 1988 イナイイナイバー遊びの発達に関する縦断的研究, 東京学芸大学特殊教育研究施設報告, 37, 95-101.
- 伊藤良子 1989 乳児はイナイイナイバー遊びをなぜ喜ぶのか. 東京学芸大学特殊教育研究施設報告, 38, 99-103.
- 伊藤良子 1991 「いないいないばあ」はなぜ面白いのか. 山崎愛世・心理科学研究会編著 遊びの心理学. 11-28. 萌文社.
- 金田利子・諏訪きぬ・土方弘子編著 2000 「保育の質」の探求. ミネルヴァ書房.
- Kleeman, J. A. 1967 The peek-a-boo game. Part I: its origins, meanings and related phenomena in the first year. *Psychoanalytic study of the Child*, 22, 239.
- 松田千都 1994 6か月から12か月までの乳児のイナイイナイバーの発達に関する縦断的研究. 乳幼児保育研究, 18, 1-18.
- 荻野美佐子 1986 低年齢児集団保育における子ども間関係の形成, 無藤隆・内田伸子・斉藤こずゑ編著 子ども時代を豊かに: 新しい保育心理学, 学文社, 18-58.
- 大方美香 1997 物的環境. 川原佐公編著 乳児保育総論. 保育出版社. 106-116.
- Parrott, W. G. 1985 Cognitive and social factors underlying infants' smiling and laughter during the peek-a-boo game. Doctoral dissertation, University of Pennsylvania.
- Parrott, W. G. & Gleitman, H. 1989 Infants' expectations in play: The joy of peek-a-boo. *Cognition and Emotion*, 3, 291-311.
- Platt, J. & Coggins, T. E. 1990 Comprehension of social-action games in prelinguistic children: levels of participation and effect of adult structure. *Journal of Speech and Hearing Disorders*, 55, 315-326.
- Ratner, N. & Bruner, J. S. 1978 Games, social exchange and the acquisition of language. *Journal of Child Language*, 5, 391-401.
- Rome-Flanders, T., Cronk, C., & Gourde C. 1995 Maternal scaffolding in mother-infant games and its relationship to language development: a longitudinal study. *First Language*, 15, 339-355.
- Ross, H. S. & Kay, D. A. 1980 The origins of social games. In K. H. Rubin (Ed.) *Children's play*, 17-31. Jossey-Bass.
- Ross, H. S. & Lollis, S. P. 1987 Communication within infant social games. *Developmental Psychology*, 23, 241-248.
- 勅使千鶴 1999 子どもの発達とあそびの指導. ひとなる書房.
- 塚田みちる 2001 養育者との相互交渉にみられる乳児の応答性の発達の变化: 二項から三項への移行プロセスに着目して, 発達心理学研究, 12, 1-11.

【付記】

本研究にご協力くださいましたA保育園の先生方と園児の皆様に心から感謝いたします。