

1歳児のままごと遊びにおける 「食べる」「飲む」に関わる母子の表出スロット

吉澤 千夏*・大瀧 ミドリ**

Abstract

In this paper we deal with the sequence of slots between mothers and their children by means of “make-believe play.” A sequence means a chain of slots that are verbal and active events expressed by mothers or children. On closer investigation of 44 pairs of mothers and their 1-year-old children and analyzing the structure of the sequence about “eating” and “drinking,” which are the cores of the scripts, we get the following results:

(1) When children show spoons, forks, dishes, and other eating tools, their mothers do “eating” and through such acts give the children’s acts the meaning of “serving.” As a result, “serving” expressed by children relates to a slot, in this case “eating” by their mothers. When the children express “eating” and “drinking,” their mothers say, “Tasty!” As a result of the actions by mothers, “eating” and “drinking” expressed by children relate to the slot “Tasty!” expressed by their mothers.

(2) The slots expressed by mothers stimulate expressions of the slots by their children and give them meaning. Moreover, children exchange slots with their mothers by using very few slots that can be expressed. Thus it is suggested that the children acquire the symbols in regard to “eating” and “drinking.”

Key Words: スクリプト, スロット, ままごと遊び, 1歳児, 母親

1. 緒 言

本研究は、1歳0ヶ月児から3歳0ヶ月児までの子どもと母親のままごと遊びにおける具体的なやりとりの分析を通して、子どものスクリプト獲得と母親のかかわりについて明らかにす

* 人間学部児童発達学科
** 東京家政大学家政学部

ることを目的としている。

先行研究（吉澤等 2001, 2002, 2003）では、母子のままごと遊びを対象とし、日常生活における時系列的手順に関する知識であるスクリプト（Schank & Abelson 1977）を構成するスロットの出現率を捉えるとともに、出現の多いスロットを用いて作成したスクリプトの構造化モデルをパス解析により検証することを通して、子どものスクリプトの構造化を捉えている。その結果、子どもの表出スロットに対して、母親は子どもの行為を促し、意味づけ、強化する効果を持つと考えられるスロットを多く表出しており、子どものスクリプトの獲得に関して、母親のかかわりが重要な役割をもつことが示唆されている。しかし、これらの研究においては、各表出スロットが1回でも表出された場合には、その子どもがその表出スロットを獲得しているとみなし、それらの表出スロットのうち、多くの母子から表出されるスロットを用いてモデルを作成し、検証している。そのため、スロットがどのような文脈の中で表出されているかについては問題としておらず、母子の表出スロットの関連について具体的に捉えていない。

子どもが母親の表出スロットを受けてスロットを表出することは、子どもの表出スロットが母親の表出スロットによって引き出されることを示唆している。一方、母親が子どもの表出スロットに対してスロットを表出することは、子どもの表出スロットが母親の表出スロットによって関連づけられることを示唆している。また、母親が子どもの表出スロットと同種のスロットを表出することは、子どもの表出スロットを強化する効果を、子どもと異種のスロットを表出することは、子どもの表出スロットを意味づけたり、新たなスクリプト構造を提示したりする効果を持つと考えられる。以上のような母子のやりとりを体験することにより、子どもはスクリプトを獲得し、さらに、スクリプトの獲得においては、母親のかかわりが重要な役割を果たすと考えられる。

そこで本研究は、先行研究と異なり、すべての表出されたスロットを分析対象として取り上げ、母子が表出するスロットの具体的な関連について検討する。特に、多くの1歳児から表出されている「食べる」「飲む」スロット（吉澤等 2001）に注目し、「食べる」「飲む」スロットの前後に表出されているスロットの実際を捉えることにより、「食べる」「飲む」を中心とした母子間の表出スロットの結びつきについて明らかにする。

本報告では、1歳児とその母親のままごと遊びにおける「食べる」「飲む」スロットとその他の表出スロットとの結びつきについて、以下の仮説を検証する。

仮説1：1歳児のスクリプト構造のモデル（吉澤等 2001）から、1歳児の「食べる」スロットは、母親の「食べる」スロットを受けて表出され、それに対して母親は「食べる」「おいしいという」スロットを表出し、子どもの「食べる」と関連づけるであろう。

仮説2：1歳児のスクリプト構造のモデル（吉澤等 2001）から、1歳児の「飲む」スロットは、母親の「供する」を受けて表出され、それに対して母親は「飲む」スロットを表出し、子どもの「飲む」と関連づけるであろう。

2. 方 法

(1) 研究対象

吉澤等（2001, 2002, 2003）の対象者のうち、1歳0ヶ月時（以下、1歳時と表記する）から3歳0ヶ月時（以下、3歳時と表記する）まで、3年間にわたって研究協力の得られた幼児とその母親44組を抽出し、研究対象とする。本報告では、子どもが1歳時のデータを用いる。対象児は、男児14名（第1子：11名、第2子以上：3名）、女児30名（第1子：18名、第2子以上：12名）である。家族構成は、27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、28.9歳（SD = 3.1）である。

(2) 観察期間

2001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レコーダにより録画する。

(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、および、ままごと遊び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

表出スロットは、メインスロットとサブスロットに大別される。メインスロットとは、スクリプトの核となる重要なスロットであり、3組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（食べるに関する14項目、飲むに関する13項目、その他に関する11項目）として抽出する。サブスロットとは、メインスロット以外で、「道具の準備」「調味料を入れる」等、スクリプトをより詳細にするスロットである。本報告では、母子のスロットの具体的な結びつきを問題としており、サブスロットも含めたやりとりを捉えることが必要であるため、メインスロットだけでなく、サブスロット（母親：35項目、子ども：34項目）についても分析する。

なお、上記の(3)～(6)については、吉澤等（2001）に詳細が記載されている。

(7) 分析の方法

表出スロットの評定、発現時間の記録は、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。2名の記録者が独立に記録した結果の一致率は、93.3%である。母子のやりとりは、一方の表出スロットに対して、他方がスロットを付加することにより成り立つ。本研究においては、子どものスクリプト獲得と母親のかかわりを明らかにすることを目的としているため、

母子が交互にスロットを表出することで成立する相互作用を「系列」と表記し、分析対象とする。母子のいずれか一方が2つ以上のスロットを続けて表出しているスロットの関連部分は分析対象としない。

系列については、以下のように定義する。

系列：一方のスロットに対して、他方が受容的・応答的にスロットを表出した場合のスロットの結びつき

上記（7）については、吉澤等（2007）に詳細が記載されている。

3. 結果および考察

ままごと道具に触れるのみで、食に関する発話や行為が生じなかった2組を除く、42組を分析対象とする。分析対象としたままごと遊び場面の継続時間の平均は331.6秒（SD = 284.0, レンジ1084秒, 最長1098秒, 最短14秒）である。

複数の人とのやりとりのなかで表出される「食べる」「飲む」スロットは、相手が表出する「供する」または「食べる」「飲む」スロットに対する応答として表出され、さらに「食べる」「飲む」スロットに対する応答として、相手の「食べる」「飲む」または「おいしいという」が表出されることが想定される。このような表出スロットの結びつきは、複数の人々の共有しているスクリプトが顕在化したものとして捉えることができる。

そこで、「食べる」「飲む」スロットの前後に表出されたスロットの出現数を算出し、各表出スロットの出現率について分析を行う。分析にあたっては、食べる及び飲むに関するスクリプトの手順において、「食べる」「飲む」の前後に表出されることが妥当であると考えられるスロット、つまり、「食べる」「飲む」の直前の表出スロットでは、「供する」「食べる」「飲む」「サブスロット」、直後の表出スロットでは、「食べる」「飲む」「おいしいという」「サブスロット」に注目する。以上のスロットとそれ以外の表出スロットの総出現数との比率の差について、 χ^2 検定または直接確率計算（期待値5以下の項目がある場合）による母子間比較を行うことにより、母子それぞれが「食べる」「飲む」の前後に結びつける表出スロットの特徴を明らかにする。

(1) 「食べる」「飲む」の直前の表出スロット

「食べる」スロットの出現総数についてみると、子どもは57、母親は36である。

まず、子どもが「食べる」を表出する直前の母親の表出スロット（以下、子食直前の母スロットと表記する）、つまり、母親のどの表出スロットに対して、子どもが「食べる」を表出しているのかをみる。図1-1に示すように、子食直前に母スロットが表出される比率は36.8%である。それらは、「食べる」「供する」「おいしいという」「切る」「サブスロット」の順に多く出現している。次に、母親が「食べる」を表出する直前の子どもの表出スロット（以下、母食

直前の子スロットと表記する)についてみる。図 1-1 に示すように、母食直前に子スロットが表出される比率は 66.7% である。それらは、「供する」「食べる」「サブスロット」の順に多く出現している。「供する」と「供する以外」, 「食べる」と「食べる以外」, 「サブスロット」と「サブスロット以外」, 「表出スロットなし」と「表出スロットあり」についての母子間比較の結果, 「供する」と「供する以外」($\chi^2(1) = 9.30, p < .01$), 「サブスロット」と「サブスロット以外」($p = .0126$ (両側検定)), 「表出スロットなし」と「表出スロットあり」($\chi^2(1) = 7.85, p < .01$) において有意な偏りが認められる。

「供する」及び「サブスロット」は、子どもよりも母親によって「食べる」スロットと結びつけられることが多くみられる。一方、母親よりも子どもの方が、「食べる」スロットを相手の表出スロットと結びつけずに表出することが多くみられる。

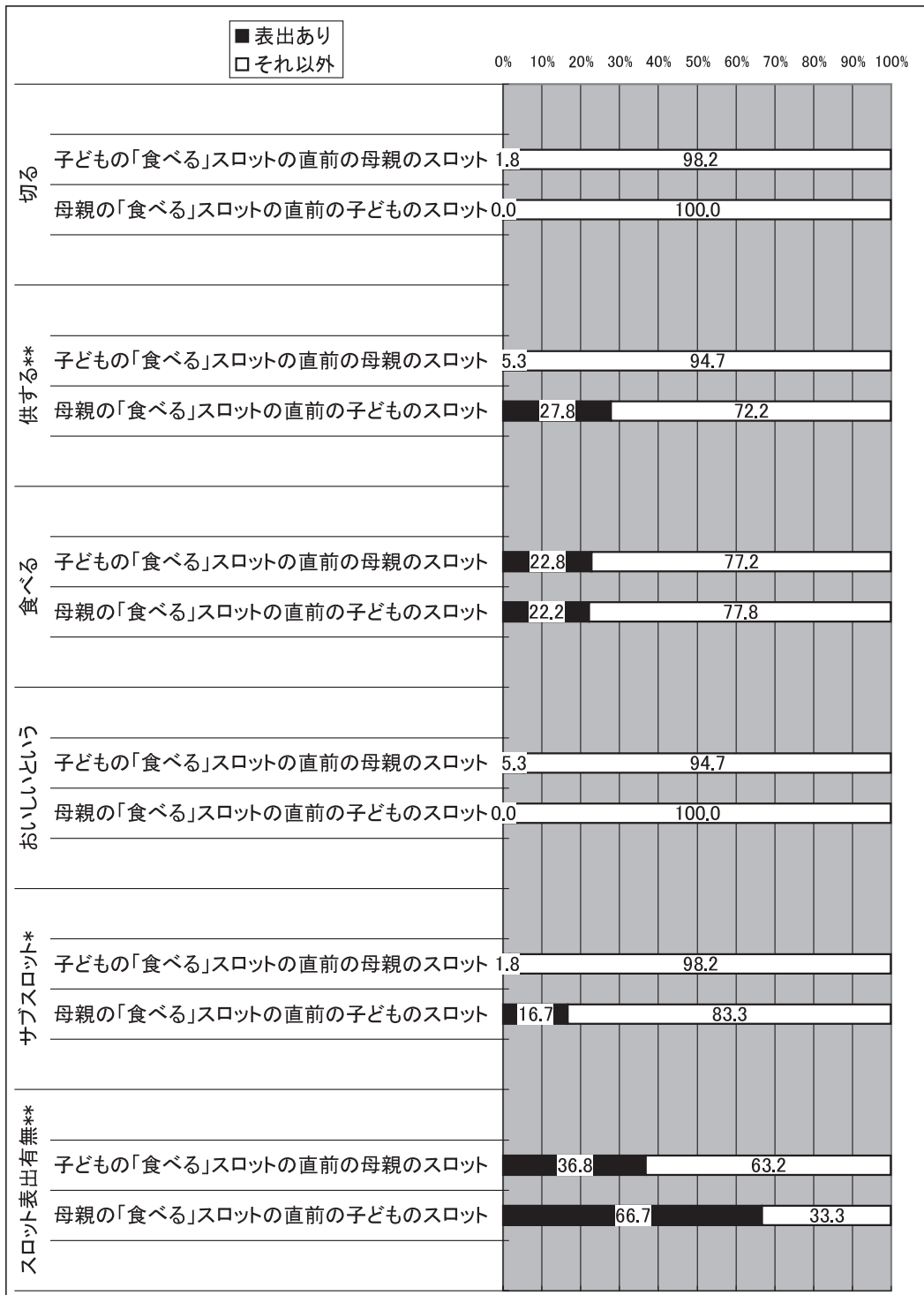
「飲む」スロットの出現総数についてみると、子どもは 49、母親は 37 である。

子どもが「飲む」を表出する直前の母親の表出スロット (以下、子飲直前の母スロットと表記する) についてみる。図 1-2 に示すように、子飲直前に母スロットが表出される比率は 49.0% である。それらは、「飲む」「供する」「サブスロット」「ガスコンロにのせる」「いただきますという」の順に多く出現している。次に、母親が「飲む」を表出する直前の子どもの表出スロット (以下、母飲直前の子スロットと表記する) についてみる。図 1-2 に示すように、母飲直前に子スロットが表出される比率は 70.3% である。それらは、「飲む」「サブスロット」「注ぐ」「供する」の順に多く出現している。「供する」と「供する以外」, 「飲む」と「飲む以外」, 「サブスロット」と「サブスロット以外」, 「表出スロットなし」と「表出スロットあり」についての母子間比較の結果, 「サブスロット」と「サブスロット以外」($\chi^2(1) = 4.29, p < .05$), 「表出スロットなし」と「表出スロットあり」($\chi^2(1) = 3.92, p < .05$) において有意な偏りが認められる。

「サブスロット」は、子どもよりも母親によって「飲む」スロットと結びつけられることが多くみられる。一方、母親よりも子どもの方が、「飲む」スロットを相手の表出スロットと結びつけずに表出することが多くみられる。

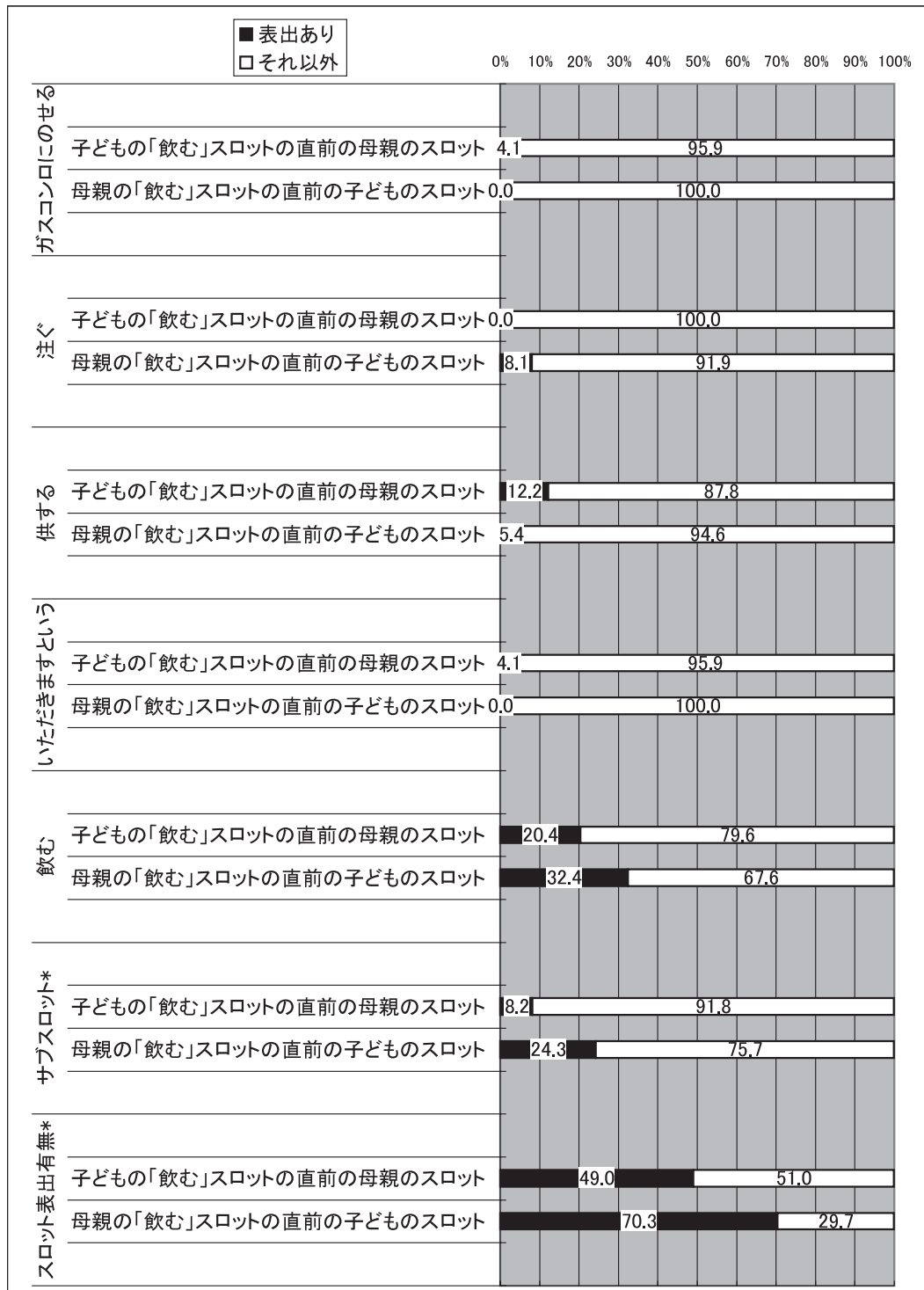
子どもの「食べる」及び「飲む」の直前の母親の表出スロットでは、いずれも「表出スロットなし」であることが有意に多くなっている。これは、子どもの「食べる」「飲む」スロットが母親の表出スロットと結びつけて表出されないことを示している。多くの 1 歳児からは「食べる」「飲む」以外のスロットがほとんど表出されない (吉澤等 2001) ことから、この時期の多くの子どもが表出可能な表出スロットは「食べる」「飲む」のみであり、1 歳児が「食べる」「飲む」以外の表出スロットを獲得していないことを示している。多くの子どもはまだ獲得していない「供する」「サブスロット」を理解することが困難であるため、母親による「供する」「サブスロット」を受けて「食べる」「飲む」を表出できず、結果的に子ども自身が表出する「食べる」「飲む」が系列の初発になると考えられる。

一方、母親の「食べる」の直前の子どもの表出スロットでは、「供する」「サブスロット」



子どもの「食べる」：N = 57, 母親の「食べる」：N = 36
 t : p < .10, * : p < .05, ** : p < .01

図 1-1 「食べる」スロットの直前に表出されるスロット



子どもの「飲む」：N = 49, 母親の「飲む」：N = 37
 t : p < .10, * : p < .05, ** : p < .01

図 1-2 「飲む」スロットの直前に表出されるスロット

が有意に多く出現し、母親の「飲む」の直前の子どもの表出スロットでは、「サブスロット」が有意に多く出現している。ここでの「サブスロット」とは「道具の準備」「ままごと以外」である。子どもが食器棚やテーブルから食器を取り出し、移動させる「道具の準備」やままごと道具を用いてままごととは異なる遊びを行う「ままごと以外」の行為を受けて、母親が「食べる」「飲む」スロットを行うことにより、子どもが扱っている道具（食器や食具）が「食べる」「飲む」ためのものであると意味づける効果をもつと考えられる。また、母親は子どもによって差し出された食器や食具を受けとり「食べる」ことにより、子どもによる道具の提示を「供する」行為として意味づけ、「供する→食べる」という供給の関係の顕在化が示唆される。しかし、母親の「飲む」の直前の子どものスロットが「供する」であることは少ない。母子間比較において有意差は認められないものの、むしろ母親よりも子どもの方が、相手の「供する」に自らの「飲む」を結び付けている。高橋（1993）はこれまでのふり遊びの研究を概観し、ふり遊びを構成する要素の一つとして「物の見立て」を挙げ、現実生活における物の「文字通り」の扱い方を習得することが、物の見立てにおいて重要なことであると述べている。さらに、日常生活において直接経験し、周囲の者の行為を観察することにより、物の扱い方を学習するとしている。1 歳児は「食べる」ことよりも「飲む」ことを早い段階から経験している（二木 1995）ことから、「食べる」ことに用いる道具よりも、「飲む」ことに用いる道具の扱いに親しむ方がより早いと考えられる。それ故、子どもは母親から提示されたカップや湯呑みを「飲む」ことに用いるとの理解が容易となり、母親の「供する」を受けて、子どもが「飲む」スロットを表出することが可能になると思われる。

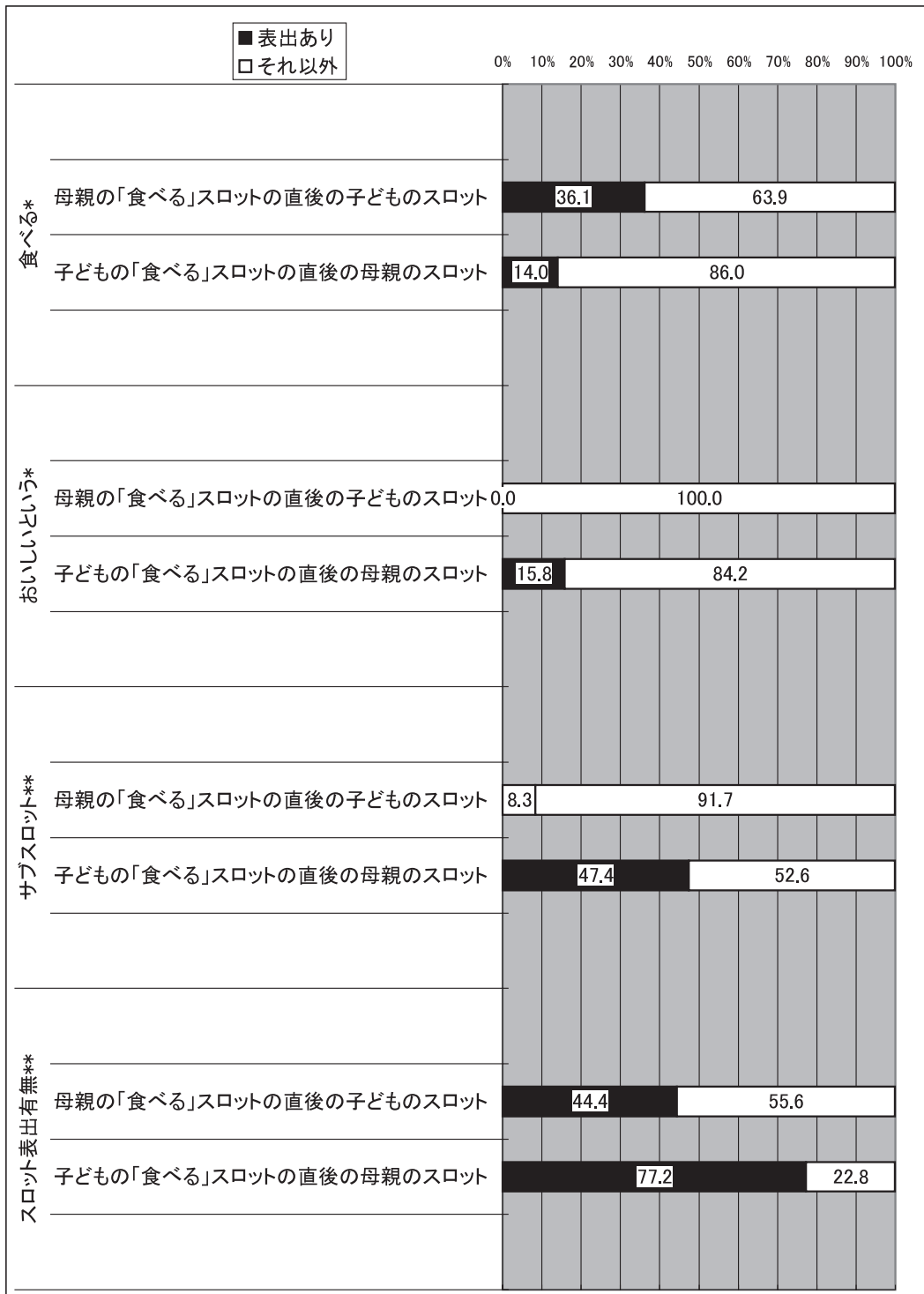
(2) 「食べる」「飲む」の直後の表出スロット

母親が「食べる」を表出した直後の子どもの表出スロット（以下、母食直後の子スロットと表記する）、つまり、母親の「食べる」に対して、子どもがどのスロットを表出しているのかをみる。図 2-1 に示すように、母食直後に子スロットが表出される比率は 44.4% である。それらは、「食べる」「サブスロット」の順に多く出現している。次に、子どもが「食べる」を表出した直後の母親のスロット（以下、子食直後の母スロットと表記する）についてみる。図 2-1 に示すように、子食直後に母スロットが表出される比率は 77.2% である。それらは、「サブスロット」「おいしいという」「食べる」の順に多く出現している。「食べる」と「食べる以外」、「おいしいという」と「おいしいという以外」、「サブスロット」と「サブスロット以外」、「表出スロットなし」と「表出スロットあり」についての母子間比較の結果、すべてにおいて有意な偏りが認められる。「食べる」($\chi^2(1) = 6.15, p < .05$)と「表出スロットなし」($\chi^2(1) = 10.33, p < .01$)は子どもの「食べる」の直後の母親の表出スロットよりも母親の「食べる」の直後の子どもの表出スロットの方が、「おいしいという」(両側検定: $p = .025$)と「サブスロット」($\chi^2(1) = 15.28, p < .01$)では母親の「食べる」の直後の子どもの表出スロットよりも子どもの「食べる」の直後の母親の表出スロットの方が有意に多く出現している。

子どもは母親よりも、相手の「食べる」スロットを受けて、「食べる」スロットを表出することが多くみられる。また、子どもは母親よりも、相手の「食べる」スロットに対して、スロットを表出しないことが多くみられる。一方、母親は子どもよりも、相手の「食べる」スロットに対して「おいしいという」「サブスロット」を結びつけることが多くみられる。

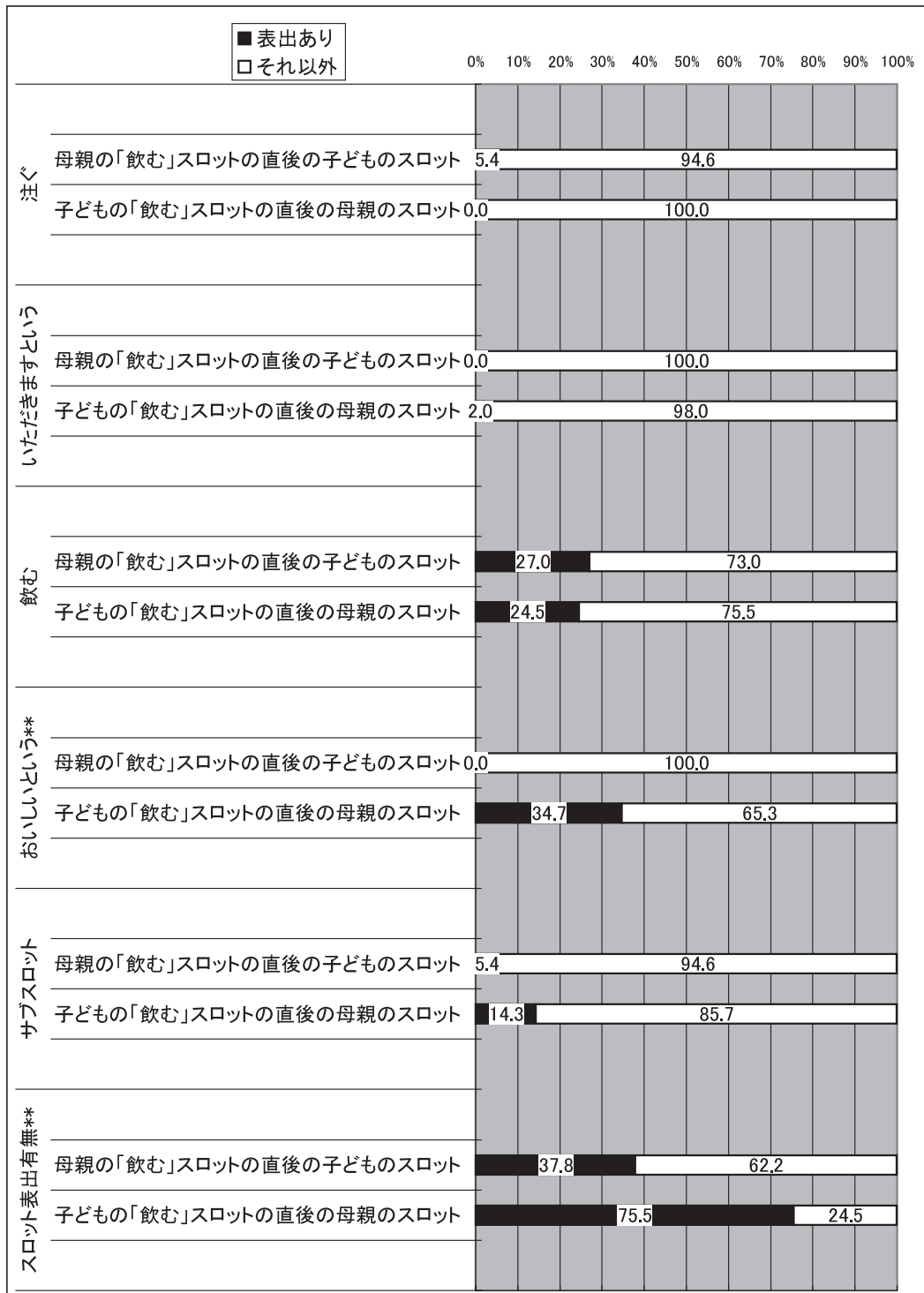
次に、母親が「飲む」を表出した直後の子どもの表出スロット（以下、母飲直後の子スロットと表記する）についてみる。図 2-2 に示すように、母飲直後に子スロットが表出される比率は 37.8 % である。それらは、「飲む」「注ぐ」「サブスロット」の順に多く出現している。次に、子どもが「飲む」を表出した直後の母親の表出スロット（以下、子飲直後の母スロットと表記する）についてみる。図 2-2 に示すように、子飲直後に母スロットが表出される比率は 75.5 % である。それらは、「おいしいという」「飲む」「サブスロット」「いただきますという」の順に多く出現している。「飲む」と「飲む以外」、「おいしいという」と「おいしいという以外」、「サブスロット」と「サブスロット以外」、「表出スロットなし」と「表出スロットあり」についての母子間比較の結果、「おいしいという」と「おいしいという以外」（両側検定： $p = .000$ ）、「表出スロットなし」と「表出スロットあり」（ $\chi^2(1) = 3.92, p < .05$ ）において有意な偏りが認められる。子どもは母親よりも、相手の「飲む」スロットに対してスロットを表出しないことが多くみられる。一方、母親は子どもよりも、相手の「飲む」スロットに対して「おいしいという」スロットを結びつけることが多くみられる。

母親の「食べる」及び「飲む」直後の子どもの表出スロットでは、いずれも「表出スロットなし」である割合が最も多く、母子間比較においても有意差が認められる。これは、母親の「食べる」「飲む」スロットに対して、子どもは表出スロットを結びつけることが困難であることを示している。1 歳児の表出スロットはそのほとんどが「食べる」「飲む」である（吉澤等 2001）ことから、1 歳児は母親の「食べる」「飲む」に対して新たなスロットを表出し、結びつけることが困難であることが示唆される。しかし、母親の「食べる」直後の子どもの「食べる」比率は 30 % を超え、母子間比較において有意に多く出現している。さらに、母親の「飲む」直後の子どもの「飲む」は、子どもの「飲む」直後の母親の「飲む」との比較において有意な差は認められないものの、その比率は全体の 27.0 % を占めており、母親の「飲む」直後の子どもの表出スロットとしては最も多く出現している。つまり、母親の「食べる」「飲む」に対して、1 歳児は表出可能である数少ないスロットである「食べる」「飲む」で対応しているといえる。大人は様々な生活の仕方、振る舞い方、道具の使い方をふり遊びを通して子どもに提示し、子どもはそのふりをモデルとして学ぶことにより、それらを理解することが出来るようになる（麻生 1996）。また、子どもは日常生活において熟知した行為を遊びの中で再現すると同時に、習得し始めたばかりの行為を遊びの中に持ち込み、それをマスターする（高橋 1993）。このことから、ままごと遊びにおける母親の「食べる」「飲む」は、その場面での振る舞いや道具の扱い方を提示する意味を持つと考えられる。さらに、母親による振る舞いや道具の扱いを受け、子どもは同種のふり行為を行うことにより、「食べる」「飲む」行為を獲得



子どもの「食べる」：N = 57, 母親の「食べる」：N = 36
 t : p < .10, * : p < .05, ** : p < .01

図 2-1 「食べる」スロットの直後に表出されるスロット



子どもの「飲む」：N = 49, 母親の「飲む」：N = 37
 t : p < .10, * : p < .05, ** : p < .01

図 2-2 「飲む」スロットの直後に表出されるスロット

していくと考えられる。

一方、子どもの「食べる」及び「飲む」直後の母親の表出スロットでは、いずれも「おいしいという」が、母子間比較において有意に多く出現している。母親は子どもの「食べる」「飲む」を「おいしいという」ことで意味づけし、「食べる」「飲む」を系列化している。また、子どもの「食べる」直後の母親の表出スロットでは、「サブスロット」が有意に多く出現している。ここでの「サブスロット」とは「道具の準備」「ままごと以外」である。1歳児の多くは、食べるに関するスクリプトにおいて「食べる」以外のスロットを表出することが少ない（吉澤等 2001）ことから、母親は道具を食器棚等から準備し、多様な道具を準備することにより、子どもが新たに「食べる」スロットを表出することを促すものと考えられる。また、初期のふりは現実のコピーに近い形態をとり、現実生活の自己の行為の再現が中心である（高橋、1993）ことから、1歳児のままごと遊びにおいては、ふり行為として「食べる」を行う場合、実際にスプーン等を口に入れることが多くみられる。これに対して母親は、子どもが口に入れたスプーンを口から取り出し、口に入れずに「食べる」ふりをするを促す場面が多数みられる。食具を口に入れることを制止するということは、ままごと場面でありながらもままごと以外の食具の扱いを子どもに求めているといえる。つまり、子どもの「食べる」の後に、母親はままごと道具を用いつつも、実際の食事時とは異なり、スプーンを口に入れることを阻止する「ままごと以外」を表出していることが示唆される。

(3) 「食べる」「飲む」の系列化

母子それぞれの「食べる」「飲む」の前後に表出されているスロットのうち、母子間比較において有意に多く表出されているスロットを用いて、「食べる」「飲む」を中心とした系列を想定し、分析を行う。

まず、「食べる」を中心とした表出スロットの系列化についてみる（表3-1）。（1）（2）の結果から、1歳児の「食べる」を中心とした系列は「（母表出スロットなし）→食べる（子）→おいしいという（母）」または「（母表出スロットなし）→食べる（子）→サブスロット（母）」の2系列であり、いずれも子どもの「食べる」を初発とする系列である。一方、母親の「食べる」を中心とした系列は「供する（子）→食べる（母）→食べる（子）」、「供する（子）→食べる（母）→（子表出スロットなし）」、「サブスロット（子）→食べる（母）→食べる（子）」、「サブスロット（子）→食べる（母）→（子表出スロットなし）」の4系列が想定される。

次に、「飲む」を中心とした表出スロットの系列化についてみる（表3-2）。（1）（2）の結果から、1歳児の「飲む」を中心とした系列は、「（母表出スロットなし）→飲む（子）→おいしいという（母）」の1系列であり、子どもの「飲む」を初発とする系列である。一方、母親の「飲む」を中心とした系列は「サブスロット（子）→飲む（母）→（子表出スロットなし）」の1系列が想定される。

以上の結果から、「食べる」を中心とした系列化においては、いずれも子どもが初発者にな

ることが明らかになる。このことから、仮説1の前半（1歳児のスクリプト構造のモデル（吉澤等 2001）から、1歳児の「食べる」スロットは、母親の「食べる」スロットを受けて表出される）は支持されないことが明らかになる。一方、母親は、子どもの「供する」「サブスロット」を受けて「食べる」スロットを表出し、それを受けて子どもは「食べる」スロットを表出することが多くみられる。また、子どもの「食べる」に対して、母親は「おいしいという」「サブスロット」を表出している。このことから、仮説1の後半（1歳児の「食べる」スロットに対して母親は「食べる」「おいしいという」スロットを表出し、子どもの「食べる」と関連づけるであろう）が支持されることが明らかになる。

「飲む」を中心とした系列化においても、いずれも子どもが初発者であり、母親の「供する」スロットを受けて、子どもが「飲む」スロットを表出することは少ない。このことから、仮説2の前半（1歳児の「飲む」スロットは、母親の「供する」を受けて表出される）は支持されないことが明らかになる。一方、母親は、子どもの「サブスロット」を受けて「飲む」スロットを表出するものの、その後、子どもはスロットを結び付けないことが多い。また、子どもの「飲む」を中心とした系列では、「(母表出スロットなし)→飲む(子)→おいしいという(母)」が有意に多く出現しており、子どもの「飲む」を「飲む」で強化するのではなく、「おいしいという」スロットにより、意味付けることの方が多い。このことから、仮説2の後半（1歳児の「飲む」スロットに対して母親は「飲む」スロットを表出し、子どもの「飲む」と関連づけるであろう）も支持されないことが明らかになる。

1歳児のスクリプトの構造モデル（吉澤等 2001）は、1歳時の子どもとその母親から表出されたメインスロットの種類数が最も多いスクリプトを抽出し分析対象とし、その中でも多くの母子から表出されたスロットのみを用いてモデルを想定し、パス解析により検証を行なったものである。それ故、母子のやりとりの全てを対象としていない。また、吉澤等（2001）においては、1歳児のスクリプトの構造を明らかにするために、スロットを表出した母子の人数を問題としており、それぞれの母子からスロットが表出された回数は問題としていないため、母子間でどのような表出スロットのやりとりが多用されたのかを捉えていない。つまり、上記の結果は1歳児のスクリプト構造と実際の母子のやりとりに相違があることを示している。多くの子どものスロット表出は「食べる」「飲む」に集中し、それに対して母親は、子どもの「食べる」を引き出す「食べる」や、「飲む」を促す「供する」、「食べる」を強化する「食べる」や意味づける「おいしいという」、「飲む」を強化する「飲む」を表出することで1歳児のスクリプトを構成している（吉澤等 2001）。1歳時の子どもとその母親では、表出可能なスロットの種類に大きな差が認められるため、子どもが表出可能である「食べる」「飲む」に対して、母親は様々なスロットを表出させることにより、「食べる」「飲む」に関わるスクリプト構造を子どもに体験させ、1歳時の子どものスクリプトの構造化に寄与していると考えられる。一方、実際の母子のスロットの系列では、子どもの「食べる」「飲む」の直前には母親のスロットは表出されていないことが多く、子どもの「食べる」の直後には母親の「おいしいという」

「サブスロット」、子どもの「飲む」の直後には母親の「おいしいという」が表出されている。ままごと遊びは自分や他人や物を身近な人や物に見立て、そのふりをし、獲得している知識を系列化して表出するふり遊びの一種であり、子ども自身が獲得していない知識を系列化することは困難である。それ故、母親が提示する様々なスロットを受けて、子どもがスロットを結びつけることは困難であり、子どもの「食べる」「飲む」に対して母親がスロットを表出することによってスロットの系列化を行ない、母子のやりとりを成立させていると考えられる。

「食べる」「飲む」を中心とした系列化においては、いずれも子どもが初発者である。1歳児においては、表出可能なスロットの種類数が少ないことに加え、スクリプト構造化の最初期であるため、母親の表出スロットと自らの「食べる」「飲む」を結びつけることが困難であると考えられる。しかし、母親の「食べる」を中心とした系列化において、母親の「食べる」に対して、子どもが「食べる」を関連付けることが多くみられる。子どもは「動作的表象としての“ふり”」として、ふり行為を通じて表象を獲得する段階がある（麻生 1996）。母親の「食べる」に対して、子ども自身が獲得している数少ない表出スロットである「食べる」を結びつけることで、母親とのルーティン的なやりとりを行い、「食べる」という食に関するスクリプトにおいて最も基本的な表出スロットを共有し、その表象を獲得することが示唆される。一方、母親は、多くの子どもが獲得している「食べる」「飲む」スロットを「おいしいという」スロットによって意味づけることにより、子どもの日常生活の主要行為である「食べる」「飲む」を食生活における一連の手順の中に組み込む、つまり、「食べる」「飲む」を単なる摂食行動としてではなく、「食べる」「飲む」ことはおいしいことであるというように、文化的・社会

表3-1 「食べる」の直前直後のスロット（有意に出現が多いスロット）
N (%)

子どもの「食べる」スロット	直前の母親のスロット	スロットなし：36 (63.2)
	直後の母親のスロット	おいしいという：9 (15.8) サブスロット：27 (47.4)
母親の「食べる」スロット	直前の子どものスロット	供する：10 (27.8) サブスロット：6 (16.7)
	直後の子どものスロット	食べる：13 (36.1) スロットなし：20 (55.6)

表3-2 「飲む」の直前直後のスロット（有意に出現が多いスロット）
N (%)

子どもの「飲む」スロット	直前の母親のスロット	スロットなし：25 (51.0)
	直後の母親のスロット	おいしいという：17 (34.7)
母親の「飲む」スロット	直前の子どものスロット	サブスロット：9 (24.3)
	直後の子どものスロット	スロットなし：23 (62.2)

的な意味づけを行うことにより、子どものスクリプトの獲得を促すものと考えられる。

4. おわりに

1歳0ヶ月児と母親によるままごと遊びにおいて、表出可能なスロット数が少ない子どもは、母親の表出スロットに対して、スロットを付加することが困難であるものの、母親の「食べる」「飲む」に対しては、多くの子どもが表出可能である「食べる」「飲む」を表出することにより、「食べる」「飲む」ことの表象を獲得することが示唆される。一方、母親は子どもからの道具の提示を「食べる」で受けることにより、子どもの行為を「供する」と意味づけている。さらに、多くの子どもが獲得している「食べる」「飲む」スロットに対して、母親が「おいしいという」スロットを表出している。このような母親の表出スロットは、子どもの日常生活の主要行為である「食べる」「飲む」を食生活における一連の手順の中に組み込む効果を持つと考えられる。

子どもの年齢的発達に伴い、母子間の表出スロットのやりとりがどのように変化していくのか、ままごと遊びにおける系列について縦断的に検討する必要がある。また、母子間の表出スロットのやりとりについて、個別的な母子のやりとりの特性を捉えることも必要であると考えられる。

5. 要 約

1歳児の幼児とその母親44組のままごと遊びにおける母子間の表出スロットの具体的な結びつきである系列について、スクリプト獲得の核になると考えられる「食べる」「飲む」を中心とする系列の構造を分析し、以下の結果を得た。

(1) 母親は子どもの道具提示を受けて、「食べる」を表出することにより、子どもの行為を「供する」と意味づけ、「供する(子)→食べる(母)」を系列化したり、子どもの「食べる」「飲む」に対して、母親が「おいしいという」を表出することにより、「食べる(子)→おいしいという(母)」「飲む(子)→おいしいという(母)」を系列化することが示された。

(2) 母親は子どものスロットの表出を促し、そしてそれを意味づけている。また、子どもは表出可能な数少ないスロットを用いて、母親とやりとりを行うことにより、「食べる」「飲む」に関する表象を獲得していくことが示唆された。

本報告は、兵庫教育大学大学院連合学校教育学研究科に提出された学位論文の一部を加筆修正したものである。研究にあたっては、兵庫教育大学教授 松村京子先生に映像のパソコンへの取り込みに関する助言をいただいた。また、分析にあたっては、上越教育大学学部生の吉田奈津美さん(平成14年度卒)に甚大なご協力をいただいた。ここに記して感謝申し上げる。

引用文献

- 麻生武（1996）『認識と文化4 ファンタジーと現実』金子書房，東京，27-59.
- 二木武（1995）栄養と発達. 二木武・帆足英一・川井尚・庄司順一（編著）『新版 小児の発達栄養行動—摂食から排泄まで／生理・心理・臨床—』医歯薬出版，東京，1-89.
- Schank, R. C., & Abelson, R. P. (1977) *Scripts, plans, goals and understanding: An inquiry into human knowledge structures*. Hillsdale, NJ: LEA. 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. 日本家政学会誌，52（2），147-153.
- 吉澤千夏・大瀧ミドリ・松村京子（2002）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. 日本家政学会誌，53（6），539-548.
- 吉澤千夏・大瀧ミドリ・松村京子（2003）3 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. 日本家政学会誌，54（2），113-122.
- 吉澤千夏・大瀧ミドリ（2007）ままごと遊びにみる食のスロット表出における1 歳児と母親の関連. 足利短期大学紀要，27（1），33-40.

（2008.12.10 受理）