

# 「幼児の内的世界を探る」(1)

## - マッカーサーのストーリー・STEMバッテリーを用いて -

澤田瑞也 渋谷美智 中植満美子

### 問題と目的

我々はさまざまな経験について他者に語ることで、その経験の意味を他者と共有し、発展させていく。経験には感情が伴われており、経験を語ることは、我々の内的世界、とりわけ内的感情を表出していることになる。

子どもたちは、3歳あたりでストーリーを作り出すナラティブ能力を獲得する。したがって、子どものつくり出したストーリーを分析することによって、その子どもの内的世界や内的感情にアクセスすることが可能になる。

本研究では、2歳台から5歳台の子どもたちに親人形(母親と父親、祖父母)、子ども人形(3人)と状況設定の補助となる用具を与え、それらを自由に演技させ、また発言させることで、子どものナラティブを引き出す。本研究では、次の点を検討する。

- ① 子どものナラティブは何歳位から可能になるか。また子どもの年齢によってどのような違いが見られるか。
- ② 子どものナラティブに子どものどのような願望や心の葛藤、不安が投影されているか。
- ③ 子どものナラティブを分析する方法として、今回我々が想定した方法はどれ程妥当か。

### 方法

○ストーリーを語る困難さ

反応なし、演技のみ(無言)、単語のみ、一文のみ。

○ストーリーの中の反応の分類

#### 1. 生活の中のあいさつ言葉

「おはよう」「いただきます」「ごちそうさま」「バイバイ」「ごめんね」「ありがとう」

#### 2. 愛情をあらわす言葉(友好的関係)

「好き」「いっしょに」「なかよし」、慰め、はげまし

#### 3. 拒否、または肯定する言葉

「だめ」「いや」「○○しない」「入れてあげない」「いいよ」「そうしよう」

#### 4. 争いと攻撃

競争、言い争い、ものの取り合い、争いの解決、叩く、押す

#### 5. 安心と不安・心配をあらわす言葉・表情

○ストーリーの最初と最後の反応

##### 1. 最初の反応

- ① 親に援助を求める - 不安を意味する
- ② 親と離れることの拒否
- ③ 攻撃性(対子ども、対親)
- ④ 自分で問題を解決

##### 2. 最後の反応

ストーリーを肯定的、中立的、否定的(恐れ、怒り、攻撃性)に終えるかどうか。否定的に終えることは不安を予測する。とくに攻撃的に終えることは外在化障害を示唆する。

次にどのような感情でストーリーを終えるか検討する(子どもの表情も参考にする)。ストーリーの最終内容に焦点をあてる。

○感情の一貫性

1. 感情の転換が首尾一貫しており理解できる。
2. ストーリーの中の感情が突然説明なしに転換が生じる。たとえば、ある子が他の子と争っており、次に突然その子と仲良しになるとした

ら、それは感情の一貫性のなさとかんがえられる。このようなケースは親から異常に扱われてきた子に多いようである。攻撃性から肯定的内容への一貫性のない転換は外在化障害の症候の1指標とも考えられる。

1. ネガティブな状況での不一致な感情  
一たとえば笑い。
2. 妨げられた願望やゴールでの反応—子どもが自分の願望をすぐに、またはたやすく満たせない状況での反応を記述する。可能な反応としては、①それを受け入れること、②親と論争すること、③親がとめても自分がしたいことをする。

○ストーリーの中で子ども人形と親人形をどのように表象するか。

1. 子ども人形を自分、兄弟、または友だちとして見なすかどうか。

関わり方としては、ポジティブなかかわり—一緒に親しく遊ぶ、遊びにさそう、相手を慰める、はげますなど

ネガティブなかかわり—言い争う、物を奪い取る、拒否、悪口を言う、非難するなど

2. 親人形を親としてみなすかどうか。ストーリーの中で親の役割を想定する—たとえば子どもに命令する、愛情をそそぐ、子どもの問題を解決する、困難な状況を処理する、子どもが親に反抗するなど

○本研究で採用したストーリー・システム

—2、3歳の子どもの考慮

・ウォームアップとして誕生日パーティ

- ① こぼれたジュース
- ② 母親の頭痛
- ③ 熱い肉汁
- ④ 岩登り

・終わり：家族の楽しみ

○プロンプト（口添え）

・ウォームアップストーリーと終わりのストーリーの間のプロンプト／デモンストレーションに関して異なるルールがある。

・ウォームアップの目的は子どもに「ふりをさせる」ことで、人形を動かし、人形に話しかけることである。そのため、もし子どもが自発的にそうしなければ、インタヴューアは家族人形に話しかけ、彼らの行動を演じるのを実演する。「終わりのストーリー」の目的は子どもに彼が望むことをする自由を与えることである。

・ウォームアップの終わりまでに、子どもは次の行動を行ったはずである。

1. インタヴューアと話す
2. 人形と補助用具（小道具）を操作する
3. 人物を通して話す
4. パースディ・ストーリーに関連する何かを述べる

## 結果

調査日) X年8月 正午より26分間

被験者) Aくん 男児 2歳4か月

調査場所) 学内の心理学実験室。明るく、十分な遊びのスペースがある。中央にベンチと箱庭用のワゴンテーブル、材料を収めた籠が置いてある。

材料) 親人形（両親と祖父母）、子ども人形3体、補助用具（ミニチュアの家具などの小道具）、各ストーリー場面でのセリフを記したフリップ、ボイスレコーダー、デジタルカメラ。

調査者（以下：I）< >

Aくん「 > 」

母親Mo『 『 > 』』

調査者I < ……今日は小道具と人形を使ってお話を作ります。最初にちょっと誕生日パーティというのをやります。お母さんに（セリフ

の書いてあるフリップを見せる) 線が引いてあるところを、セリフで言っていたらどうかと思います。>

Aくん「パーティパーティ」といって、きよろきよろしている。ワゴンの中の小道具が入っている籠が気になって、覗いたり、足でけったりしている。

I<じゃあねえ、Aくん、(籠の中が) 気になるね。今日はねえ、お人形さんでね、ちょっと遊ぼうかと思って。いいですか? これね、これが、ママだよ。ママ、これもっててもらって。これがAくんね。(Aくん、人形を手に取り、舌を出して、Iの顔を診ている。) <でもね、これは「けんじくん」って名前にしようね。これが、お父さん。これが、おばあちゃん。兄弟は・・・(Moの方をみると、首をふる) いないね。> <今日はけんじくんのお誕生日で、おばあちゃんがあなたに、お誕生日のケーキを作ってくれました。ほら、こんなにいっぱいあるよ。>粘土細工のケーキを出す。

Aくん「おいしそう!」「おいしそう!」と言い、にこにこ笑う。「みてえ!」身を乗り出して、ケーキを見ている。

I「パーティの時間です。」

○ウォームアップ

ストーリーのテーマ：導入、家族人形とのナレーションのモデリング

セリフの書いてあるフリップ

小道具：テーブル、誕生日ケーキ

登場人物：全ての家族人形(両親、祖母、子ども(けんじくんのみ。友人や家族以外の人形はいない)

M(母)：『おばあちゃん、おとうさん、けんじくん、はやくきて、けんじくんのお誕生日を祝う時間ですよ。』

I(調査者)：<家族のみんなをテーブルのところに連れてきてくれますか? お願いします。>

(Aくん テーブルの下にある他の小道具が気になってきよろきよろ)

I<皆を、ケーキのところに、連れて来てくれるかな?>

Aくん「ママあ〜!」お母さんの手をAくんが動かして、お母さんに人形を操作させようとしている。

I<ケーキに集合!>Mo：『ケーキに集合!』

Aくん「こう?」「ママ、これえ」

I<あ、けんじくんきたねえ、「いただきます〜す、もぐもぐ、おいしそうだねえ。>

Aくん ケーキを食べるふりをする。「もぐもぐ」

I<もぐもぐ。おいしそうだねえ。>

Aくん「ママいる。」お母さんを見ている。「ママア」と母の手を取る。

Aくん「ママ、はい。ママ、あのきいろいの」

I<あ、ママにも食べてもらおうねえ>

I<パパは? パパケーキ食べる?>

Aくん、お母さんの手を取り、お母さんに父親人形の操作をさせようとする。

人形を椅子の上に座らせようとする。しかし、バランスが悪く、小さいイスになかなか人形がのらない。

何度も何度も人形がひっくり返ってしまう。

それでも、一生懸命Aくんは、「ここ」と、人形を配置しようと身を乗り出す。おばあちゃん人形が何度も落ちてしまう。

I<ばあば、おちちゃったなあ>

Aくん、笑い声をたて、「いたい、いたい」という。

I<ほんまやなあ>

けんじくん、「ママあ〜」舌を出す。

I<じゃあ、けんじくん、パパと一緒に、ろうそくを、どうするんだろう>

Aくん「え？」

I<これを？パパを椅子の上において・・・ここにおくと>

Aくん「ケーキの上に・・・」お父さん人形は、結局ケーキの上におかれてしまう。

I<パパどうしても、ケーキの上がいいんやねえ>

Aくん「おいしそう」

I<おいしそう、じゃあ、食べる前に、ろうそくの火をどうするのかな？>

Aくん「へへへへへ～・・・いや！」

I<わかってるけど、するのいややな>

I<みんなで食べるの？>

Aくん「ママ、ママここ」人形を一人で並べて遊ぶ。

I<パパは？>パパを移動しようとするが、椅子におかずに、ケーキの上に置く。

I<パパはどうしてもケーキの上か>

その後、お母さんと一緒に、ろうそくの火を消す真似をするが、けんじくんは、それでも一緒に吹き消そうとしなかった。

## 1. こぼれたジュース

テーマ：アクシデントへの親的反応

小道具：テーブルとピッチャー、こぼれたジュースの形を模った粘土の小道具

人物、両親と子ども一人

I（調査者）<じゃあ、次は、これはちょっと片づけて、けんじくんのお誕生日のケーキはちょっとこっちにおいておこうね。>

Aくん、とても好奇心旺盛な表情で、小道具の出入りを見守っている。時折は自ら、並べようとしてくれる。

I<おばあちゃんは帰りました。皆がここにいます。けんじくんは、ジュースを飲もうとして、ひっくりかえしちゃう。みんなは、のどが渇いていて、ジュースを飲んでるんだけどね、けんじくんね、けんじくんが、ジュースがのみたいなあ、と思っていたらね、パタンって、これがこぼれちゃった。ざばーんって。ジュースがこぼれちゃったねえ。けんじくん、どうする？どうするかな？>

Iの話をとっても興味深げに聞き入って、顔をじーっとみつめていたが、ジュースがひっくりかえった瞬間にAくん表情が固まってしまって、後ずさっておかあさんに、くっついてしまう。口に指をくわえてしまった。不安が高じているような表情。

I<けんじくんだったら、あ～！って、かんじかな？>待ってみるが、反応がないので、

I<こぼれたジュースはママに片づけてもらいましょう。はい、ないない、綺麗になりました。よかったねえ。もう大丈夫だよ>

## 2. お母さんの頭痛

I<次ね、ママがちょっと変わります。このママになります。いろいろ出るよ>

Aくん「うわあ～」感嘆の声をあげて人形や小道具をみる。

I<いっぱいあるねえ。これちょっと片づけてくねえ。>と前のセットを片づける。

I<これが、けんじくん、これがママ、これがお友達>小道具を設置する。

物語のテーマ：お母さんへの共感対友人への忠誠のジレンマ

小道具：ソファ、テレビ、肘掛け椅子

人物：横になっている姿の母、子ども二人（同性）

I（調査者）：（ソファとテレビと肘掛け椅子を下記のように準備する。それを配置しながら、家具の名称を告げる。）＜ソファと、テレビと、肘掛け椅子があります＞ここで表現されているセットアップは友達がドアベルをならした時の様子を表している。

I（調査者）＜お母さんとけんじくんは座ってテレビを見ている所です（お母さんは子どもの方を向きます。セリフのフリップを渡して）読んでいただいていたいいですか？＞

M（母）：『あら、けんじくん、お母さんは頭がいたいのでテレビを消して、おねんねしないとイケない。』（お母さんは立ち上がってテレビを消します、）

M（母）：『けんじくん、しばらく、何か静かにして遊べるかな？』

C1（子ども役のI）：＜いいよ、ママ、本をよむよ。（お母さんはソファによりこになり、けんじくんは肘掛け椅子にすわったまま本を読みます）＞

I（調査者）：＜（ピンポン！ ドアベルの音をたてる）友達のたろうくんです。＞

C3（おともだち役のI）：「テレビでいま、妖怪ウォッチやってるよ、はいつて一緒にみてもいい？」

Aくん、しばらくIの顔を見つめて、「・・・いやあ！」といて、笑う。

C3（おともだちのI）：＜いやあ。妖怪ウォッチ面白いんだけどな、見たらだめか、みたらだめ？＞

Aくん「いやあ！」といて、満面の笑み。

I＜そうか、いやか。じゃあ、かえるよ。ばいばい～い＞

I＜ママ、ねんねできてよかったねえ、ママねんねできてよかった。＞

I＜じゃあ、次はねえ・・・＞セットをIが交換していると、小道具に感嘆の声をあげる。

Aくん「うわああ」「いっぱいあるよお」

I＜おなべだよ、あつい、あちちだよお。＞

A「ええ～」 「うわああ」

I＜ママは元気になりました。＞

I＜はい、これがいまね、晩御飯が出来ている途中で、ぐつぐついって熱いんだなあ。＞とコンロを指さす。

### 3. 熱い肉汁

物語のテーマ：不服従／親としての共感 対 権威

小道具：オープン（コンロ）とお鍋

人物：母、父、二人の子ども

I（調査者）：＜ママとけんじくんはコンロのそばにいます。お父さんはテーブルの席についています。＞セリフのフリップをMoに見せる。

M（母）：『これからおいしい晩御飯を食べるんだけど、まだ準備ができていないのよ。コンロの近くに来てはだめよ』

C1（お子さん役のI）：＜う～ん、おいしそう～。もうまてない、ちょっとちょうだい＞けんじくんはコンロの上から、スープ鍋をひっくりかえします＞

C1 (お子さん役の I) : <ああ！手をやけどしちゃった！いたいよう>

I (調査者) : <このあとどうなるでしょうか、教えてください。>

Aくん、一瞬調査者の顔を見つめて、「いやあ！」

I<いや、いやか、あつかったなあ。>

I (調査者) < : やけどしちゃったよう。お手てをみんなはどうするの？>

Aくん、「いやあ！」

I<いやか>

I<ママ、ママどうする？>

Aくん「いや」笑顔。

I<ママどうするかな？>

Aくん「いやあ」笑顔。

I<じゃあ、ママが片づけます。じゃあ、ちょっと冷やしたほうがいいですよ。

じゃあ、ちょっと冷やしましょう。よかったね、よかったあ。>

I<片付けましょう。>

Aくん「これ、これないない。」急に協力的になる。

I<あ、ありがとう。>

Aくん「ママ、これ。」片づけるのを手伝ってくれる。

#### 4. 岩のぼり

I<次ねえ、いろいろ出てきた。次はお外>

たくさんアイテムに、Aくん興奮する。

A「うわあ」「うわあ、すごい。」「しゃる・・・？」

I「みんなはこっちでえ、これが、こっち。」と、小道具を配置する。

物語のテーマ： 有能感・上手にできるという感覚／自尊心

小道具：岩、公園をあらわしている、大きい目の緑色のフェルトの布、ベンチ、花壇、木々

人物： 母、父、子ども

I: <今日は、家族はみんなで公園にいけます(家族を公園の近くに近づける。例えば、緑色のフェルトの布) 公園だ、公園だねえ。>  
Aくん「やった〜！」「やった〜！」

(A、けんじくん人形を岩の近くまで歩かせる)

C1 (お子さん役の I) : <みて！おおきな岩、みて！ てっぺんまでのぼるよ！>

Aくん「ママやって」人形を、母親に操作させようとする。

M (母) : セリフを読む。『え、ほんとに？気を付けてね！』 (やや驚いた声で)

I (調査者) : <このあとどうなるでしょうか、けんじくん、てっぺんに上るかな。>

Aくん、一瞬の間で、「いやあ」といって、挑戦的にやりとする。

I<のぼらない、のぼらないか。>

Aくん「いやあ」

I<そっか、のぼらないか。>

Aくん「こっち。」

I<じゃ、けんじくんは、公園で何をしてあそぶかな？>

他の事にIが気を取られている瞬間に、Aくん、一瞬自分で人形を手に取り、それを岩のところに持って行き、岩登りごっこをして、人形を岩の上におくが、おっこちてしまい、「ど〜ん！」と言う。

I<あ、のぼったねえ、今。落っこちたねえ>  
Aくん、わらっている。

Aくん、「はい」といい、片づけを手伝ってくれる。「いしも」

I<はい、これも片づけようね>

エンディング：家族の楽しみ

Mおに、祖母との関わりの頻度を尋ねるとあまり日常的に被験者宅には来られないとのこと。

物語のテーマ： 家族の楽しみ

小道具 子どもに、どの小道具でも人形でも、好きなものを選んでよいとすすめる

人物、両親、子ども（祖母人形は、被験者と日常的には交流がないとのことだったので、省く）

I(調査者)：<家族でおうちにいるところです。>

M(母)：(お父さんに、嬉しそうに)『今日はおやすみだから、みんなで一緒になにかしましょうよ』

F(父役のI)：<そうだね、家族みんながたのしめるなにかをしよう>(両親は子どもたちの方に向き合う)

両親：『二人とも、今日は何がしたい？けんじくんは何がしたいかな？』

Aくん、お約束のように、「・・・いやあ」。とって笑う。

I<何もしたくないか～>

Aくん「いやあ。」にやあっと笑っている。

I(調査者)：<このあとどうなったでしょうか、教えてください。どっかいく？>

Aくん「いやあ。」

I<いやか、おうちにいる？>

Aくん「いやあ。」何をゆっても、この返答しか得られない感じ。

I<いやか。いやにはまっちゃったね、いやいやばっかりやな～>

片づけようとしていると、Aくん、「これ」といって片づけを手伝ってくれた。

I<ありがとう。じゃあ、ばいば～いってゆって、なおしてもらっていいかな？>

I<けんじくん、ありがとうね。これで、リサーチ、終了です。このケーキつあげようか、持って帰る？これママにわたしとこか。>

「おいしそう」調査者と母親が話をしていると、「ママ、はい。」「おいしそう、おいしそう」と繰り返し母親に話しかけていた。

拒絶の反応が続いたため、最後にアイテムで自由に遊ぶ時間を設けることができなかった。

## 結果のまとめ

○ストーリーを語る困難さ

A君の場合、時折単語を発して演技をしてくれたが、それが具体的な物語になるような展開にはならなかった。

○ストーリーの中の反応の分類

ケーキに対して、「おいしそう！」という反応が続き、母親と一緒に人形遊びをしたがる様子が見られたため、2. 愛情をあらわす言葉(友好的関係)の表現がみられたと考えられる。また、「いや」という拒絶の言葉は観察の全般に渡って繰り返され、3. の、拒否する言葉が中心的に表現されていた。祖母人形が落ちた時には「いたいいたい」と痛みの表現もあった。言葉ではないが、「こぼれたジュース」と「熱い肉汁」の場面で不安の表情が見られた。

○ストーリーの最初と最後の反応

1. 最初の反応では、人形遊びをしきりに母親と一緒にしたがっていたため、①親に援助を求める反応が見られたと考えられる。

2. 最後の反応では、「いや」という拒絶で終わってしまった。嫌がっているというよりは、拒絶することを楽しんでいるという様子であった。物語以外のところでアイテムを喜んで興味をもって見つめたり、片づけを手伝ったり、実際の協力行動はあった。

○感情の一貫性 言葉の表現と表情などが大きくずれている様子は見受けられなかった。

○ストーリーの中で子ども人形と親人形をどのように表象するか

1. 子ども人形を自分、兄弟、または友達として見なすかどうか

自分に関しては「けんじくん」としての「ごっこあそび」が出来ていたようだった。しかしながらAくんは一人っ子ということで、普段から他の子どもたちとの関わりが少ないようで、自分（けんじくん人形）以外を友達として認識している様子はなかった。関わりについては、拒否（ネガティブ）な関わりが多かった。

2. 親人形を親として見なすか

親人形については、母親に母人形などを触らせようとしたり、<お父さん人形を持ってきて>という調査者の求めに反応するなど、これが両親を表すもの、という点で理解が出来ていたようであった。しかしながら、ほとんど語りが見られなかったため、母人形に自分の「けんじくん」人形が話しかけるような行動は見られなかった。

## 考察

2歳4か月男児への、内的世界の表現の観察を通じて、次のような考察を得ることが出来た。

2歳4か月では、課題を理解して、人形をつかった「ふりあそび」「ごっこあそび」が可能ではあるが、それをまだ言葉で表現することは困難なようであった。一般的に言われていることだが、同じ年齢でも、おそらく女兒よりも男児の方が言葉の発達がゆっくりであることや、家族構成が両親とAくんの三人ということで、同年代の子ども同士の関わりというのもまだあまり体験していないことなどが、今回の結果に影響していると考えられる。

今回のリサーチでは、母子分離による不安感を考慮し、母親役を実際のA君のお母さんに演じてもらうことが可能であった。そのため、全くの新奇場面であっても、A君が緊張しすぎて活動できない、ということはなく、実験はスムーズに行われたように思う。今回の実験用にアレンジした日本語版のストーリー・STEMバッテリーについても、母子共に理解し、利用することが出来ていた。しかしながら、お母さんへの甘えからか、自発的な反応よりも、お母さんに人形を操作させようとするような動きも多く見られた。お母さん人形に話しかけるよりも、直接現実の母に話しかける反応が圧倒的に多く見られた。

拒否が多かったのも、A君の特徴であった。こうした新奇場面での、何か仕込まれているような実験場面への拒否もあっただろうが、本当に嫌がっている、というよりは、「いや！」ということを楽しんでいるようにも見えた。「いやいや」が出やすい年齢、ということもあろう。当然、知らない人にお話することへの抵抗感や、自由に遊ばず、決められたことを求められている「させられている感覚」への抵抗もあったかもしれない。

言葉としては表現されなかったが、「こぼれたジュース」や「熱い肉汁」での葛藤場面では、不安や緊張がその表情や姿勢に十分に表されていた。様々な小道具への関心の高さや、興味を向けたものごとに自ら積極的に関わっていかうとする、探究心の高さのようなものがAくんの行動の中に多々見られていた。それだけに、最後に予定していた自由な遊びの時間を実現出来なかったことが非常に残念であった。

また、本研究では、一つの事例しか扱わなかったため、引き続き、2歳台の女兒や、3歳台の男児の反応なども調査し、発達的な反応の変化や、性差なども、より細かく観察してゆくことを今後の課題とする。

## 参考文献

Emde,R.M.,Wolf,D.P.& Oppenheim,D.  
*Revealing the Inner Worlds of Young  
Children:The MacArthur Story Stem  
Battery and Parent-Child Narratives.*  
New York:Oxford University Press,2003

## 謝辞

調査にご協力下さったお子様とお母様、また、  
リサーチを支えて下さった中川潮音さん、中村  
真由美さん、古川恵理さん、リサーチに際して  
ご協力いただきました大岸啓子先生に心より御  
礼申し上げます。

