

コミュニケーション促進における玩具の効果

大 橋 智 樹
佐々木 麻衣子

宮城学院女子大学附属発達科学研究所

発達科学研究 第6号 (2006) 別刷

コミュニケーション促進における玩具の効果

大橋 智樹¹
佐々木 麻衣子²

本研究は「母親—子ども—玩具」という発達初期の三項関係において、相互交渉を促進するといわれる玩具を用いて、コミュニケーションの促進における玩具の効果を検討することを目的とした。被験者は宮城学院女子大学の大学生、大学院生で初対面の25組(50名)だった。実験では、予備実験に基づいて選定した玩具を机上に設置し、初対面の被験者同士で10分の時間を過ごし、その後、ジグソーパズル完成の共同作業における所要時間を計測した。これらの結果、「大人—大人—玩具」という三項関係において、コミュニケーション促進に関係があるのは、お手玉のようなある程度の単純さをもっていること、それを使う人がその玩具に対して、多少の知識と遊んだことがある経験・記憶を有していること、二人の間にその玩具に対して共通の理解がされていること、などが見出され、コミュニケーションを促進する玩具の特性が明らかになった。

1. 問題と目的

1.1. 三項関係における共同注意の成立

共同注意とは、他者が向けている対象に自分も注意を向けたり、自分が注意を向けている対象に他者の注意を向けさせたりすることである。私たち人間が他者とコミュニケーションをとろうとするとき、この共同注意の能力を欠かすことができない。お互いに共通のものに注意を向けていることを理解し合わないと、それを媒介としたコミュニケーションをとることができないからである。

この共同注意は、三項関係の現れによって成立する。生後間もない乳児は1対1の相互作用しかとることができないが、次第に周囲のものにも興味を示し、探索しはじめるようになる。6ヶ月を過ぎる頃には、大人が見ている一般的な方向(右の方・左の方など)を見ることができるようになり、さらに、他者とモノとの両方に注意を向け「自己—モノ—他者」という三項関係をとることが可能になっていく(矢藤, 2000)。

またこの頃には、玩具について指差し(pointing)をして親に注意を促したり、親に玩具を渡したり(giving)、玩具を親に見せたり(showing)、玩具を親とやり取りするという行動をするようになる。

三項関係において重要なのは、子どもがある事物・事象について他者に自分の考えなどを伝えたいと意図しており、それを自らの行動で明確に示しているということである。つまり他者が「意図をもった自分とは別の行為者」であるということを知覚しているということがいえる(小林, 2002)。

これらのように、環境との相互作用によって生きるために必要なすべを身につけていく。その中には「自己と他者」あるいは「自己とモノ(対象物)」との二項的な関係から学習する事象もあるが、より人間的な事象の学習は「自己—他者—モノ(対象物)」という三項的な関係の中で、学習されるものだということが理解できる。

1.2. コミュニケーション・チャンネルとしての「モノの存在」

このように人が他者とコミュニケーションをとろうとするとき、三項関係における共同注意の成

1. 宮城学院女子大学人間文化学科
2. 仙台市児童相談所

立や二者間をつなぐ対象物の存在が大きい。乳幼児期にはまだ言葉は完全ではないので、非言語的なコミュニケーション手段である身振りや指差し・視線などを中心として、相互交渉が大人との間で行われている。そのうちに喃語・初語・二語文・・・などというように少しずつ言語を使ってコミュニケーションがもてるようになってくる。加齢に伴ってコミュニケーション手段はより複合性を増し、多くのチャンネルを用いて気持ちを伝えたり、受け取ろうとしたりする。

コミュニケーション手段は、言語的コミュニケーション(verbal communication 以下VC)と非言語的コミュニケーション(nonverbal communication 以下NVC)とに大別される。「対人コミュニケーション・チャンネルの分類(大坊, 1998)」に従うと、モノ(対象物)というカテゴリはNVCの「人工物(事物)の使用」という項にあてはまり、人工物(事象)はコミュニケーションにおける立派なチャンネルのひとつであることが理解できる。大坊(1998)の分類では、具体的に被服・化粧・アクセサリ・道路標識などを列挙しているが、生後9ヶ月頃の三項関係における対象物の内容は、乳児が好む玩具であることが多い。つまり身に付けているものだけでなく、二者間に目を引く何か「ある」ということがコミュニケーションのきっかけになると考えられる。

玩具の存在と子ども(乳幼児)およびコミュニケーションが関連し、人工物(事物)がコミュニケーションのチャンネルとなることが結びつくと、玩具という人工物を用いたコミュニケーション研究の成立が可能となる。

玩具を用いたコミュニケーション研究は三項関係・共同注意などの研究が多く、その対象はやはり子ども(乳幼児)と養育者である母親であることが多い(たとえば、矢藤(2000)、塚田(2001)など)。また発達障害児の社会性の発達支援プログラムの中にも、玩具を用いたものが多い。自閉症児を対象とした研究(西村, 1999)、玩具を使ってごっこ遊びをしながら指導していく事例、発達障害児(軽度発達障害)等を対象として玩具を使った自由

遊び場面での遊びの様子を対象とした縦断的研究もある(金澤, 1989)。この論文中では、モノへの関わりを操作や認知発達との関連で見るとはならず、社会性の発達の一過程であると捉えて研究を進めていく必要性を示唆している。

その他、言語行動の研究としては玩具を媒介とした母子間の縦断的な研究(辰野ら, 1979)などや、幼児における会話の維持の研究に玩具を使用したものもある(深田, 1999)。遊びというアプローチからは象徴遊び等の発達と関連して玩具の特性が研究されたものもある(中峰, 1979)。

以上のことなどから、玩具の存在はこどもの認知や情緒・社会性の発達にとって重要なアイテムであること、欠かすことができない環境の一部であるといえよう。

1.3. 「玩具」とは

「玩具」とは、いったいどんなものを指すのだろうか。量販店で売られている既製品のモノを玩具と認識されることが多いと思うが、子どもの遊びを見ている限り、子どもが使うモノは量販店で売っている既製品だけとは限らない。布やバック、木の棒でさえも立派な玩具になる。したがって玩具の定義は難しく、研究対象にするのも研究者自身で線を引かなければ、データとして残すことは不可能に近い。

その理由として玩具は、大変奥が深いものでそこに生きる人の文化や風習、教育、歴史、宗教などの価値観によって異なり、今までもこれからも時間軸の中で変化し続けるものといえるからだ。歴史的な背景を見ていくと玩具の発生は、人間の歴史とともに歩んできたといってもいい。

人間とともに発展と進歩を続けてきた玩具は私たちの前に溢れるほどとなる。私たちは多種類の中から「選ぶ」という自由を手に入れることになるが、同時に「具体的に何を選ぶか」ということで頭を悩ますことになる。昭和40年代には「子どもを伸ばす玩具の世界」(権平俊子、昭和44年青い鳥社刊)、「玩具教育論」(滑川道夫、昭和44年東京堂出版刊)などが出版され、子どもの年齢・性別などによってそれぞれ適当な玩具の選び方・与え

方などの指標が示され始めた。

現在でも世界中で玩具の研究は多く行われている。Feeney & Magarick (1984)は幼い子どもたちにどんな玩具を選んであげたらいいか等について、Myoungsoon (2002)は両親の玩具と発達との関係理解と実際に購入した玩具との矛盾を検討している。Bradley (1986)では玩具と知的発達について研究、その他にも幼児における玩具遊びの発達(中田1987)など実に多くの研究・報告がなされている。

1.4. 「玩具」が活用される場面

玩具の目線で行動をとらえるといろいろな場面が思い当たる。まずは、子どもの生活の場である「家庭」、幼稚園・保育所などの「保育施設」「児童館」「子育て支援施設」「病院の小児科病棟」そして最近では「玩具図書館」や「玩具の病院」などというものもある。

まず家庭と保育現場を考えると両者の相違点は大人で、共通点は玩具と子どもである。玩具を与える人が異なるということは、購入する側が目指す・求める子ども也像や理解が違ってくるということで、玩具の種類や内容に違いがあるのではないかと考えることができるのである。

家庭にある玩具の研究では、「金額」「丈夫さ」「子どもが気に入りそうなもの」「すぐに飽きないようなもの」などが世代に関係なく玩具購入時に考慮する項目であるということが報告されている(倉嶋, 2002)。また佐々木(2002)によると、保育現場での玩具購入動機は「子どもの発達を考えたもの」が一番だが、カタログを見て保育士で話し合う、制度上の問題で金銭的な余裕はなく自由にはならないなどといった厳しい現状も見え隠れしている。

実際の保育現場での玩具の設置に関しては、①3歳未満児と以上児で同じ玩具が設置されていても形状・素材が異なること。②同じ玩具でも発達によって遊び方が異なること(年齢が上がるごとに複合的に楽しむようになる)。③玩具の配置もまた発達の解釈にそっていること。④年齢が大きいほど玩具の種類が多く、その役割も大きいこと。⑤室内玩具数は園の方針や外環境とも密接に関連

しているなどの特徴があった。

また、病院の小児科病棟での玩具の活用も見直されている。2003年に開設された宮城県立こども病院では、病院の内装は病院とは思えないほどかわいらしく、子どもに緊張感を与えないよう工夫もされている。プレイルームの数も多く、子どもたちが入院中も自由に遊べる空間が保証されている。また、チャイルドライフ・スペシャリストも注目されており、彼らは玩具などを使って治療や病気のことを子どもにわかりやすく伝えるという役割も担っている。このことから病院という環境でも玩具は、重要なアイテムとして位置づけられていることがわかる。

このように玩具がある風景を考えると、子どもが関係している施設や機関であることが分かる。子どもと玩具は密接な関係にあるということが理解できるが、玩具=子どもという安易な式にはならないだろう。なぜなら玩具の対象年齢は下限があっても上限はないものだからである。玩具は本来遊ぶ人の年齢を選ばず、幅広い年齢層の人に愛される道具であり、玩具の果たす役割がただのモノ・道具というだけに留まらず、生きていくために欠かせない環境の一部であるということも、きちんと理解しておくべきだといえよう。

1.5. 本研究の目的

上述のように、コミュニケーション場面における対象物(玩具)の存在は、社会性の発達や言語の発達などにプラスの影響をもたらすものであることが示唆される。同時に、二者間に彼らをつなぐ対象物(玩具)があることが、コミュニケーションの質と頻度とに何かしらの影響を及ぼす可能性が指摘される。

しかし、玩具の存在がコミュニケーションに何らかの影響を与えるかどうかについての実証的な研究はおこなわれていない。したがって、本研究では玩具に年齢制限はないこと、コミュニケーションの内容や質はコミュニケーションをとろうとする二者間の属性(関係)にもよること等を踏まえて、コミュニケーション促進と玩具との関連を検討することを目的とすることとした。

具体的には、①玩具の科学的分析：具体的にどんな性質・要素をもつ玩具が、コミュニケーションを促進するのか、②玩具によってコミュニケーションの質・内容にどのような変化が見られるのか、③設置された玩具の違いによって、共同作業の実験結果に影響がでるのか、について検討した。

2. 予備実験1：刺激(玩具)の選定

本実験で用いる刺激(玩具)の選定を目的として予備実験をおこなった。

2.1. 方法

2.1.1. 被験者

宮城学院女子大学大学院人文科学研究科1年生6名および同大学人間文化学科4年生6名、計12名だった。

2.1.2. 手続き

一般に販売され、入手が容易な10種類の玩具(知恵の輪・ルービックキューブ・黒ひげ危機一髪・迷路・レゴブロック・お手玉・車が落下する玩具・ムカデの形をしたひっぱり玩具・ままごと・型はめ)について、7件法による28項目のSD法(質問紙)で印象評価をさせた。評価の際には、机の上でそれぞれの遊び方についてのデモンストレーションを見せた後に行った。

質問紙の28項目は「つまらないーおもしろい」「複雑ー単純」「知らないー知っている」「こどもっぽくないーこどもっぽい」「役に立つー役に立たない」「易しいー難しい」「安心できないー安心できる」「収束ー発散」「わくわくするーわくわくしない」「懐かしくないー懐かしい」「小さいー大きい」「はやっていないーはやっている」「暗いー明るい」「一人で遊べないー一人で遊べる」「冷たいー暖かい」「安いー高い」「落ち着かないー落ち着く」「おとなしいー活発」「消極的ー積極的」「愛らしくないー愛らしい」「遊んでないー遊んだ」「軽いー重い」「悲しいー嬉しい」「丸いー角張った」「魅力のないー魅力のある」「柔らかいー硬い」「古いー新しい」「飽きやすいー飽きにくい」である。

28項目は実験者自身が玩具にもつ印象に加え、玩具の形状や素材・遊び方、エネルギーの方向、

流行などの玩具自体の性質と、玩具に対する経験度や関心差などの、被験者と玩具との性質である項目が網羅されるように心がけた。質問紙の最後には「初対面の人との間にどんなモノ(玩具)があったら会話がしやすいと思うか」、「その理由はなぜか」について自由に記入させた。

10種類の玩具の選別はテーブルの上で遊べるくらいの小さめのものとし、遊び方が似かよった玩具が重複しないよう、また遊び方が異なる玩具になるように注意した。

2.2. 結果

10種類の玩具(知恵の輪・ルービックキューブ・黒ひげ危機一髪・迷路・レゴブロック・お手玉・車・ムカデ・ままごと・型はめ)について28項目の評定結果に基づき、因子分析をおこなった(主成分分析法・バリマックス回転)。

この結果、4つの因子が抽出され、第1因子には「ルービックキューブ・知恵の輪・迷路・レゴ」、第2因子には「車・ムカデ・型はめ」、第3因子には「ままごと・お手玉」、第4因子には「黒ひげ」が分類されたことから、第1因子は推理(頭を使う)玩具、第2因子は木製で子どもっぽい玩具、第3因子は伝承玩具(懐かしさ)、第4因子はゲーム性の高い玩具と命名した。

表1：10種類の玩具の因子分析結果

玩具	I	II	III	IV
ルービック	0.96	-0.08	0.14	0.03
知恵の輪	0.90	-0.06	0.24	-0.09
迷路	0.82	0.48	-0.14	-0.11
レゴ	0.54	-0.30	0.18	0.45
むかで	-0.28	0.86	0.23	0.09
車	0.12	0.79	-0.02	0.54
型はめ	0.26	0.74	0.49	-0.16
ままごと	0.10	0.13	0.85	0.22
お手玉	0.12	0.14	0.83	-0.02
黒ひげ	-0.11	0.15	0.09	0.86
寄与率(%)	28.89	22.89	18.54	13.38

これらの結果に基づき、本実験で使用する玩具は、それぞれの因子から因子負荷量などを考慮し

一つずつを選定することとした。この結果、「推理」からは知恵の輪、「木製・こどもっぽさ」からはムカデ、「伝承玩具(懐かしさ)」からはお手玉、「ゲーム」からは黒ひげを選定した。

3. 予備実験2：共同作業課題(ジグソーパズルの完成)の参考時間の算出

本実験では、ジグソーパズルを完成させる課題をおこなうが、作業の動機づけを高め、効率的に作業をさせるために、参考時間を設定することとした。この参考時間の算出のために予備実験をおこなった。

3.1. 方法

3.1.1. 被験者

宮城学院女子大学大学院人文科学研究科1, 2年生2名および同大学人間文化学科4年生10名計12名だった。これらの被験者は、その一部が予備実験1と同じ被験者である。

3.1.2. 刺激

一般に子ども用として販売されている絵柄の描かれた3種を用いた(初級：対象年齢3歳以上、24ピース；中級：対象年齢4歳以上、30ピース；上級：対象年齢5歳以上、46ピース)を用いた。

3.1.3. 手続き

3つのジグソーパズルを一人で完成させる時間を計測した。

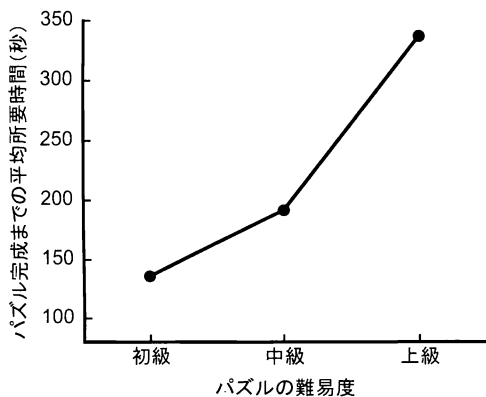


図2：パズルを一人で完成させるまでの平均所要時間(秒)

3.1.4. 結果

パズルをひとりで完成させるまでの平均所要時間を図2に示した。この結果に基づき、また、本実験では二人の共同作業となることを考慮して、本実験において被験者に伝える参考時間を初級：1分30秒、中級：2分30秒、上級4分とした。

4. 本実験

本実験は、被験者二人だけで過ごさせるコミュニケーションセッションと、被験者二人で共同してパズルを完成させる共同作業セッション、ペアとなった被験者の印象などを評定させる質問紙回答セッションの三つに分かれる。

4.1. 方法

4.1.1. 被験者

宮城学院女子大学人間文化学科・発達臨床学科に在学している3年生50名を初対面2人ずつのペアにしておこなった。予備実験に参加した被験者は、本実験には参加していない。

4.1.2. 刺激

予備実験1で用いた玩具のうち、印象評定の結果に基づいて選定した4種の玩具(知恵の輪・ムカデ・お手玉・黒ひげ)および、予備実験2で用いたものと同じ3種類のジグソーパズルを用いた。玩具4種の写真を図3に示す。

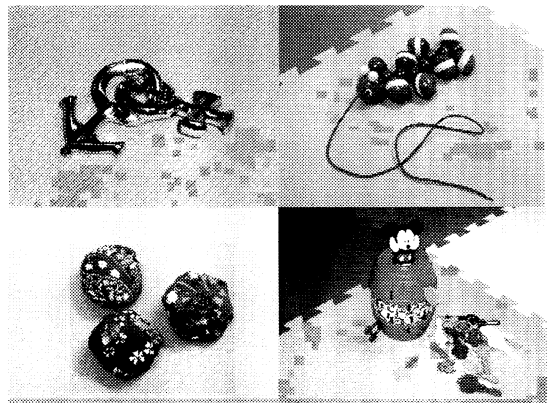


図3：実験に用いた玩具(知恵の輪、ムカデ、お手玉、黒ひげ)

4.1.3. 手続き

実験の概要を説明した後、被験者二人だけで過

ごさせるコミュニケーションセッションを10分間おこなった。このセッションにおいては、実験者は別室で待機することとした。

実験者が実験室に戻った後、ジグソーパズルを二人で協力して組み立てさせた。その際、実験者のおこなうコイントスで決定した、パズルを渡す被験者とはめる被験者にとに役割分担をした。提示するパズルは、型からはずし絵柄が重ならないように配置し、パズル組み立て直前に予備実験2に基づいて設定した参考時間(初級1分30秒・中級2分30秒・上級4分)を知らせ、組み立て中は30秒経過ごとの経過時間を知らせた。

パズルの完成においては、まず、パズルをどのように完成させるか、パズルに手を触れずに1分間の相談時間を設けた。この1分間では、まず20秒間パズルの完成図を提示し、残りの40秒で、どうすれば二人で協力してはやくパズルを完成させることができるか作戦をたてることとした。そののち、あらかじめ決定した役割にしたがってパズルを完成させ、その所要時間を計測した。これらをすべての被験者で初級、中級、上級の順に繰り返した。

実験の様子は被験者の了承の上で、すべてビデオカメラ(デジタルビデオカメラ(Victor GR-DV3500))で撮影した。カメラと被験者との距離は約3mで、実験用机(90×180cm)は、カメラの撮影範囲である90×120cmの範囲のみ使用するよう制限した。

4.2. 結果と考察

4.3. 玩具選別の妥当性について

予備実験1において玩具の印象を評価させた因子分析の結果、4つの因子が抽出され、それぞれ特徴的な要素が抽出された。これまでの玩具研究においては、それらを用いる子どもの発達の視点や遊び方の点においてなど、玩具を取り巻く環境の点からの研究がほとんどであった。玩具そのものの研究では松村・三神(1999)などが挙げられるものの、この研究では人格形成に働く「物」としての玩具の価値の研究として、玩具の機能的特性の活用の方策について明らかにしたもので、具体

的にどんな玩具がどんな特徴成分を有しているかについては示されていない。

第1因子の「推理」に分類される玩具は、知恵の輪に代表されるように己の知恵が試される玩具で、大人が遊んでも面白くむしろ大人が楽しめる玩具であるといえる。

第2因子は、すべて木製の玩具であった。これらの玩具の対象年齢は低く、幼児というよりは歩き始めから2～3歳くらいまでの子どもが好んで遊ぶ玩具であるといえる。

第3因子は、伝承玩具であるお手玉とままごとが分類された。ままごとは木製だったが第2因子には分類されなかった。これは素材に注目するよりも、幼い頃遊んだことがある経験からくる懐かしさ、家庭的な印象を与える明るさ、柔らかさなどに基づいて評価されたものと考えられる。

第4因子には黒ひげのみが分類されたが、玩具がもつゲーム性であるおもしろさ、ドキドキワクワク感などが他の玩具とは異なる特徴を有していたと考えられる。

これらの結果に基づいて、本実験では4種の玩具(知恵の輪、ムカデ、お手玉、黒ひげ)を選定したが、もちろんこれらの4種の玩具が一般の玩具を代表するものとは言えないだろう。しかし、このような印象評定に基づいた玩具の選定は過去に例がなく、本実験の結果から考えても一定の選定妥当性があつたと考えられよう。

4.3.1. 玩具の種類とパズル完成の所要時間

パズル完成の所要時間に対して、玩具の種類(4種)×パズルの種類(3種)の要因分散分析をおこなった。この結果、パズルの種類要因の主効果のみが有意で($F(2, 42)=124.28, p<.001$)、玩具の種類の主効果、両要因の交互作用は有意ではなかった(それぞれ、 $F(3, 21)=.716, n.s.$; $F(6, 42)=.597, n.s.$; 図4)。パズルの種類要因の主効果は、予備実験2の結果と一致するものであり、単にパズルの難易度の効果であるといえる。

そもそも本研究は、コミュニケーションセッションで机上に置いてある玩具の種類によって初対面のコミュニケーションが促進または抑制され、

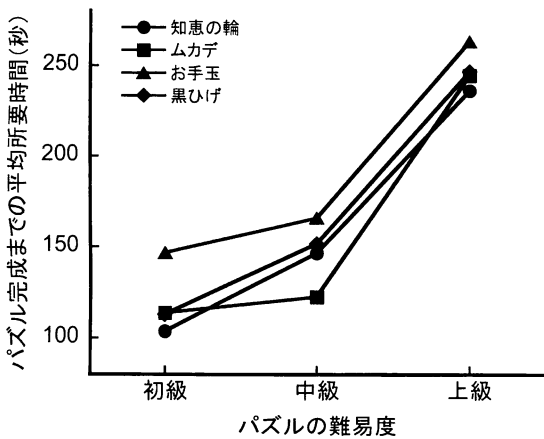


図4：玩具の種類によるパズル完成までの平均所要時間(秒)

その効果が続く共同作業セッションにおける作業時間に影響を与えるのではないかと考えが端緒となっている。しかし、分析の結果、玩具の種類によるジグソーパズルの完成所要時間には有意差は見られなかった。

しかし、グラフからの視察では、他の玩具と比較してお手玉での所要時間がやや長い傾向がみることができる。このような傾向は、お手玉が独特の特徴をもっていることを示唆するものといえるかもしれない。

4.3.2. 問いかけ行動と玩具への接触との関連性

コミュニケーションセッション10分間のビデオ画像をもとに、8つのカテゴリ(笑う・玩具見る・相手見る・ほか見る・問いかけ・時計見る・沈黙)について事象見本法により抽出した。これらの結果のうち、有意差がみとめられた「問いかけ」について示す。このデータは、「問いかけ」行動時に、問いかけ側と受け側とのどちらが玩具に触っているかを分析した(図5)。 χ^2 検定および残差分析の結果、お手玉を除くすべての玩具で送り手の方が玩具に触っている頻度が有意に多いことが明らかとなった($p < .05$)。

玩具に触れている人の方が相手に話しかける頻度が高いということは、玩具の存在(物理的な効果)が話し出しのきっかけとなっているだけでな

く、玩具に触ることによる緊張回避(分散)や相手の注目・視線を分散させる効果もあるものと考えられることもできる。

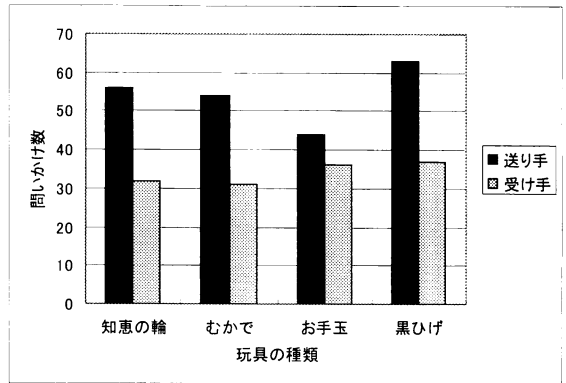


図5：玩具への接触と会話の役割頻度

4.3.3. 玩具ごとの会話内容分析

コミュニケーションセッション10分間のビデオ画像をもとに、二人の被験者がどのような話題について、どの程度の時間にわたって、会話を交わしているかを分析した。この結果、これらの話題は6つのカテゴリ(自己紹介、学業、玩具自体、実験内容、就職・進路、プライベート)に分類された。これらの会話内容が、実験開始からの経過時間1分間ごとの出現回数を表したものが図6である。

実験者が退室した後、ほとんどのペアが顔を合

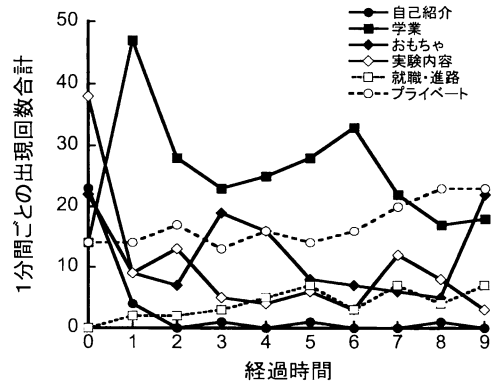


図6：実験開始からの経過時間1分ごとの各会話カテゴリ出現頻度

わせ視線があったところで笑いがおきるという行動パターンを示した。その後の会話内容にはいくつかのタイプがあった。①自己紹介～玩具移行タイプ、②自己紹介～実験内容移行タイプ、③実験内容・玩具タイプである。その後、学生生活やプライベートなことなど話題の進み方はそれぞれだが始まりのパターンは3つだった。

特に玩具についての会話が始まる時の行動を見ると、「これって〇〇だよな？」などという言葉から会話が始まり、二人の視線は玩具に集中していることが分かった。つまり玩具に対する共同注意から、会話が始まったということが言える。

被験者数が少なかったことを加味し、玩具の話題を前半にした組が15 / 25組だったとことを考えれば、玩具の存在がコミュニケーションのきっかけとなったとも言えるのではないだろうか。

問かけ行動と会話内容の時間的推移の図中、特に玩具自体についての推移を見てみると、玩具についての問かけ行動は、実験がスタートした直後と、3～4分後、終了直前、計3回増加の波があることがわかる。これらのことから、玩具の存在が会話のきっかけとなっている一方で、会話の逃げ道にもなっていること、一つの会話カテゴリの持続時間は3～4分前後であるため、次の話題へ移る一時休憩所的な役割となること、会話を継続させるのに貢献していると考えられるかもしれない。

次に、これらの会話内容カテゴリのうち、玩具ごとの分析で有意な傾向がみとめられた玩具自体についての話題について報告する。玩具について、4種類の玩具との関係には有意な傾向が見られた($F(3, 21)=2.30, p<0.1$; 図7)。下位検定の結果、お手玉と黒ひげの間で有意な傾向がみとめられた。

お手玉と黒ひげの違いは何であろうか。一番の違いは、黒ひげ特有の「ゲーム性」であるといえよう。この性質はお手玉にはないものである。ゲーム性をもつ玩具に必要な「わくわく感」「おもしろさ」「飽きにくさ」などについて、黒ひげは兼ねそろえており、その点がお手玉との違いであると言

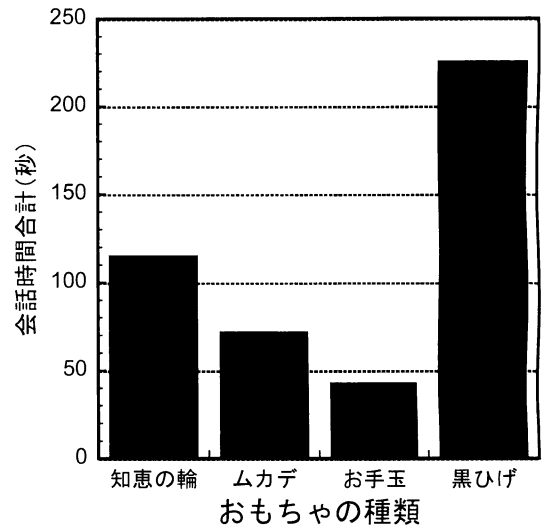


図7：玩具の種類による会話時間の合計

える。逆に言えば、お手玉では楽しく遊べなかったことになる。すなわち、遊びそのものに熱中してしまう玩具は、発話量は増えるが、より個人的な話題への発展は少なく、コミュニケーションの質を高めないと言えるのではないだろうか。

4.4. 玩具はコミュニケーションのきっかけとなったか

コミュニケーションにおいても、私たちは環境からの情報を手がかりとして会話をし、話す相手との間に何か事物があったほうが、そのものからの情報をも話題に取りこむことができるため、話しやすいといえる。そして、その話す相手の年齢が低ければ低いほど、対象物を利用する頻度や利用することの意味にも重みがでてくるのではないだろうか。それは、コミュニケーションの手段(コミュニケーションチャンネル)をどれだけ獲得しているかによるとも言い換えることができるだろう。

Harding & D' Eon (2001)は、医学生に対して患者中心の会談スキルを教えるのに、レゴを使って患者にインタビューをするというモデル実験を行った。実験内容は患者から生育歴などについて質問し、レゴを組み立てて表現しなければならないもので、その結果レゴを使ったこの活動は、

より詳しく具体的に患者を理解するには、どのような質問をしたらいいかについて学ぶいい機会になったという。つまり、医者と患者とのやりとりの中で、患者に対して「開かれた質問」をすることの重要性を学ぶのにレゴでの活動が大変効き目があったということだ。

この研究からも、玩具がコミュニケーションの質や頻度にプラスに働くということが理解できる。つまりコミュニケーション場面において玩具の存在は「なくても困らないがあれば話しやすく便利」なモノであるということだ。コミュニケーションにおいて玩具は“プラスα”な存在であるということが考えられよう。

5. 結論

本研究は「人と人と対象物」という三項関係において、コミュニケーションを促進する玩具とはどんなものか、という論題で初対面の大人をペアにして実験をおこなった。

この結果、「大人—大人—玩具」という三項関係において、コミュニケーションを媒介するモノ(玩具)が、コミュニケーション促進に寄与することが示された。そして本研究では、「玩具が見ためも含めて、お手玉のようなある程度の単純さをもっていること。それを使う人がその玩具に対して、多少の知識と遊んだことがある経験・記憶を有していること、そして二人の間にその玩具に対して共通の理解がされていること」であると示唆された。

また、今回の実験対象の「大人—大人—玩具」の三項関係においては、コミュニケーション場面において玩具が必要不可欠であるとはいえず、三項関係において玩具の存在意味が高いのは、三項のうち一項が子どもであるときで、その年齢が低ければ低いほど発達の重要性も高くなる。したがって、今回のように大人同士のコミュニケーション場面において玩具は、「なくても困らないけどあったら話しやすく便利」なプラスαな存在であると考えられる。

モノがもたらす影響は、当事者・環境・目的等

によって異なるが、それらが一致した時にもたらず効果は人の成長発達に大きな意味を持つ。より効果的な結果を得る条件として①当事者の発達段階に適合するモノであること、②求められるコミュニケーションの種類に適合する機能をもったモノであること、2つの適合性が指摘できる。

たとえば、「母—子—玩具」の三項関係において母親は、子どもが興味を示す玩具を利用することで関係を作っていこうとしており、その玩具が発達段階に即したモノであれば、よりよい相互交渉を提供していると考えられることができる。

このことは、保育所等での玩具の選定の重要性や相談室等での利用価値を示唆するものでもある。

広汎性発達障害児の療育支援の現場からは「要求行動を引き出す支援において、介入しやすい遊具と介入しにくい遊具があり、一人で遊べるものよりも大人の手助けが必要なものの方が要求行動が生じやすかった」という報告がされている(毛塚, 2003)。確かに一人で遊べる玩具なら一人でも遊びに熱中してしまうだろうが、大人の助けがあつて楽しめる玩具であれば、「手伝って」「一緒に遊ぼう」などという要求メッセージが出てきやすいと考えることができる。

これらのことから、コミュニケーション場面において玩具を使おうとするときには、どんな玩具を使うのか吟味しなければならないことが理解できるだろう。玩具の存在がコミュニケーション活動にとってプラスに働くことは確かだが、具体的にどんなものを使うかは、その対象や支援者が誰なのかをよく吟味した上で決定すべきなのである。そうでないと玩具の持つ力は減じられてしまうといえよう。

本報告では、大学生を被験者としたものであり、コミュニケーション(特に会話・言語コミュニケーション)に焦点を当てたものである。今後、保育所・幼稚園などの保育現場での調査が可能であれば、非言語コミュニケーションや、遊び方・発展の仕方・方向などにおいても研究がなされ、三項関係における幼児期のデータが抽出されるものと考えられる。

6. 引用文献

- Bradly, R.H. 1986 Play materials and intellectual development. Play interactions: the contribution of play materials and parental involvement to children's development: proceedings of the 11th Johnson Pediatric Round Table (Edd) Allen W. Gottfried, Catherine Caldwell Brown. -Lexington Books.
- 大坊郁夫 1998 しぐさのコミュニケーション～人は親しみをどう伝えあうか～ セレクション社会心理学14 サイエンス社 16-18.
- Feeney, S. & Magarick, M. 1984 Choosing Good Toys for Young Children. Young Children Nov. 21-25.
- 深田昭三・倉盛美穂子ほか 1999 幼児における会話の維持：コミュニケーション連鎖の分析 発達心理学研究 10巻3号 220-229.
- 権平俊子 1969 子どもを伸ばすおもちゃの世界 青い鳥
- Harding S. R., D'Eon M. F. 2001 Using a Lego-based communications simulation to introduce medical students to patient-centered interviewing. Teach Learn Med 2001 Spring; 13(2) 130-135.
- 金澤忠博・清水 聡 1989 日本心理学会大52回大会発表論文集 283.
- 毛塚恵美子 人との関係がつきにくい子どもへの支援 臨床発達心理士資格取得講習会 臨床発達心理学の基礎に関する科目(評価と支援)資料 25-26.
- Kim, Myoungsoon 2002 Parent's perceptions and behaviors regarding toys for young children's play in Korea Education 122, no.4 (Summer 2002) 793-807.
- 小林春美 2002 コミュニケーション能力の発達 岩立志津夫・小椋たみ子(編)シリーズ臨床発達心理学 言語発達とその支援 ミネルヴァ書房 69-70.
- 倉嶋 彩 2002 家庭における玩具の世代差～玩具の変化と子どもを取り巻く環境～ 宮城学院女子大学 発達臨床学科卒業論文
- 松村康平・三神静子 1999 玩具の機能特性に関する考察—特性の活用について 関係学研究27(1)
- 中田綾 1987 幼児におけるおもちゃ遊びの発達 人間研究23 110-131.
- 中峰朝子 1979 幼児の象徴遊びに及ぼす玩具特性の効果 教育心理学研究 27巻1号 62-66.
- 滑川道夫 1969 オモチャ教育論 東京堂出版
- 西村章次 1999 自閉症児に対するおとなのかかわる能力についての臨床分析的研究 研究成果報告書
- 佐々木麻衣子 2002 乳幼児の発達を援助する玩具とは～保育環境としての玩具の役割 宮城学院女子大学 発達臨床学科卒業論文
- 辰野俊子ほか 1979 言語行動の発達(II)玩具を媒介とした母子相互作用(2から17ヵ月字の擬似縦断資料の分析) 東京大学教育学部紀要 19 35-74.
- 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変化：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巻1号 1-11.
- 矢藤優子 2000 子どもとの注意を共有するための母親の注意喚起行動：おもちゃ遊び場面の分析から 発達心理学研究 11巻3号 153-162.