

子どもの語りを支える“間主観的場”の役割

内田 伸子

(お茶の水女子大学)

遊びに見られる子どもの表現は、子どもを取り巻くものやことについての認識をつくりあげる手段、「世界づくり」の手段である。これを何が支えているかについて子どもの語りの発達についての知見から探してみたい。

I. 物語の語り手としての子ども；

多くの子どもは、幼児期を通じてお話を語り聞かされるだけでなく、自分も語り手として発達していく。幼児期の終わりごろ、5歳後半以降になると、身近に起こった出来事の報告だけでなく、「物語」と呼べるような語りをするようになる。言語が発生する以前から、物語の基底をなす意味が発生し、からだで、さらにことばでそれを表現しようとする。やがて、文法の規則、とくに因果や時間関係を表現する規則の運用により、過去-現在-未来の時間軸にそって素材を組み合わせて文脈を作り出す。加齢とともに試練を克服し、難題や欠如状況を解決して標準状態へ還元するという演出を好んでするようになる。これは、標準状態がどういうものかを理解し、逸脱を標準へと還元する見通しをもち始めたことを意味している。登場人物の行動の目標や動機が理解されたとき(図1)、何か欠けているということが認識できるとき(図2)、統括性ある物語を展開できるようになり、主人公の状況が完全に理解できる(図3)。これは、欲求や動機、欠如の状況が人を行動に駆り立て、どんなことが起こるかが予測できるようになったのであろう。さらに物語文法など語りの構造が洗練していくにつれ、自分の経験を取り出し、自在に組み合わせて文脈を作り出すようになる。ある経験を別の文脈に組み込むことにより、その経験の別の局面が見えたり、対象化されやすくなるであろう。物語、特に架空の出来事を組み込んだファンタジーは、現実とかけ離れた虚構世界へと子どもを誘うものではなく、現実には実現

していないことを想像の世界で実現する術を模索する建設的な認識の営みであり、子どもの経験を一般化し、抽象化するための「シミュレーション」なのではないかと考えられる。

II. 物語を支える認知機能の発達；

物語の産出において、現象上で生ずる質的な発達の变化の時期は2つある。第1に、3歳半~4歳にかけて全く事象が関係づけられない段階から、大人の誘導や援助があれば、事象をことばの上で関係づけ、統合することのできる段階へ変化する。第2に、ことばで大人の援助なしに一貫した物語を語れるようになり、回想や夢のシーンを構成できるようになっていく。この変化が起こるのはほぼ5歳後半以後である(図4)。この時期には、主人公の行動目標や筋の展開を構想するプラン機能、話の進行がプラン通り進行しているかを監視し、評価するモニター機能が働き始める。また、時間概念も成立してくる。5歳頃から顕著に子どもの語る物語構造が整い、物語る営みだけではなく、他の遊びにおいてもものの中でもプランをたてたり、未来を想像したり、自分の行為を内省したりするなどの内面化の傾向を背後で支えているのは、これらの認知機能や情報処理能力の拡大、語彙や文法の発達、物語文法の成立なのであろう。

III. 間主観的關係としての語りの場；

実験場面は実験者としての大人と被験者としての子どもとの間の「コミュニケーションの場」である。大人が子どものことばを受け止めることができるからだでゆったりと向かうとき、氣力を充実させ全身を子どもに向かって開くときに、子どもは最も雄弁な語り手となる。自己を表現する心は、他者と関わる心と表裏一対をなし、間主観的關係において十全に発揮できるようになるのである。

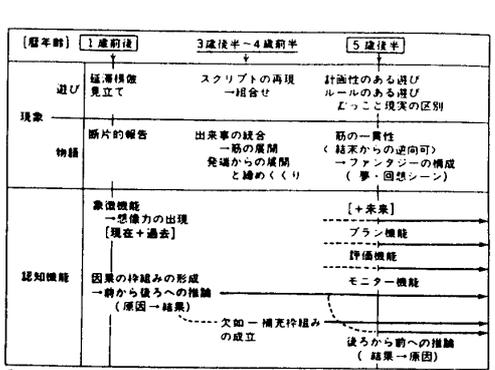
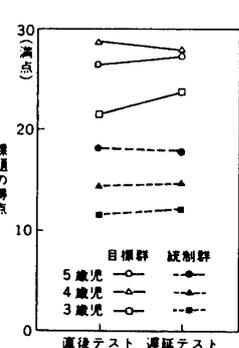
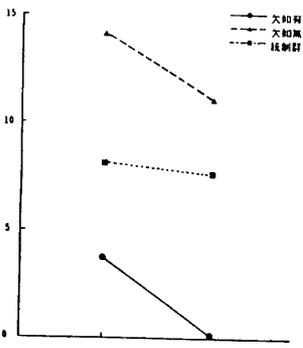
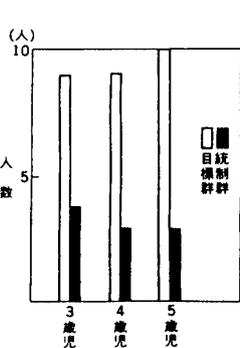


図1. "蛙探し"で一貫した物語の生成 図2. "欠如"による統括的物語の生成 図3. 目標明示が状況理解を促進する

図4. 物語の生成を支える認知的基盤