

「幼児の Narrative Skill 習得のための  
物語行為支援システムの開発に関する研究」

D4 佐藤 朝美

【前回研究相談での指摘事項】

- 誰のためのデザイン原則か？
- 3, 4 章を繋げるだけではダメ。このまま図にすると収集がつかなくなる。
- 1 つの図に仕上げる。

【今回の相談内容】

- 1) Narrative のゴール
- 2) 物語のゴールとしてのクライマックス
- 3) Narrative における「スクリプト・想起・物語」
- 4) Narrative skill 習得の支援を念頭に置いた  
物語行為を足場かけするシステムのデザイン原則
- 5) 今後の予定

【今後のスケジュール】

~~~~ 前期 ~~~	
• 全体の流れ + 第二章図	→第1回ゼミ発表（4月）
• 全体の流れ + 第二章図	→第2回ゼミ発表（5月）
• （欠席）	→第3回ゼミ発表（6月）
• 全体の流れ + 第二章図 + 論文加筆	→第4回ゼミ発表（7月）
• 全体の流れ + 第五章 + モデル図	<b>夏休み 1~4 章執筆！</b>
• 第1章~4章まで	<b>夏合宿研究相談</b>
~~~~ 後期 ~~~	
• 第五章の第一案（3回チャレンジ）	→第5回ゼミ発表（10月）
• 第五章の第二案	→第6回ゼミ発表（11月）
• 第五章の第三案	→第7回ゼミ発表（12月）
• 冬休み第五章執筆	→第8回ゼミ発表（1月）★
• 春休み全体書き直し→第二次審査会	→2018年6月？
• 最終審査会	→2018年9月？

# 1) Narrative のゴール

## ■Narrative Skill の基準

narrative measures (14 のナラティブ基準)	
	14 のナラティブ基準
長さ length	単語・節 Words・clauses
詳細 elaboration	記述子・新情報(人、場所、活動、目的、属性) Descriptors・new units of information
結束性 cohesion	相互因果関係の結合 inter-clausal connectives
一貫性 coherence	一時的、因果的、条件的な言葉のつながり temporal and of causal/conditional linguistic links
文脈上の埋め込み contextual embedding	時間文脈・ <b>スペシヤルな文脈</b> references to time context・spatial context

Peterson, C., & McCabe, A. (2004). Echoing Our Parents: Parental Influences on Children's Narration. In M. W. Pratt & B. H. Fiese (Eds.), Family stories and the life course: Across time and generations (Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2004), pp. 27-54.

## ■Narrative Skill のアセスメント

<p><b>【ナラティブ構造の評価】</b></p> <p>1) 2つの出来事が入っているか？          No → One Event ナラティブ          Yes ↓</p> <p>2) 2つ以上の出来事が入っているか？          No → Two Event ナラティブ          Yes ↓</p> <p>3) 実際、これらの出来事が、論理的あるいは因果関係で語られているか？          No → 雑多なナラティブ (miscellaneous)          Yes ↓</p> <p>4) これらの出来事の順番が、論理的に生じた出来事に応じて語られているか？          No → 跳躍ナラティブ (Leap-Frog)          Yes ↓</p> <p>5) ハイポイントな語りか？ (評価コメントが入ってるか？)          No → 年代・時間順ナラティブ (chronological)          Yes ↓</p> <p>6) 解決部はあるか？ (起きた出来事の後、高まりがあり、危機を乗り越える)          No → ハイポイントな終結のナラティブ (<b>End-at-High-Point</b>)          Yes ↓</p> <p>7) Classic ナラティブ</p>
--

McCabe, A., & Rollins, P. R. (1994). Assessment of preschool narrative skills. American Journal of Speech-Language Pathology, 3(1), 45-56

## 2) 物語のゴールとしてのクライマックス

### ■「感情」から書く脚本術 心を奪って釘づけにする物語の書き方

#### ■クライマックスとは

- 第一幕で示唆された結末
- 一大戦闘シーンでも構わないし、小さな、しかし力強い瞬間でも良い
- 大事なものは、感情的に満足させられるかということ

#### ■効果的な幕引き

- 「解決」としても知られるエンディングで、感情的に最も腑に落ちる、そして満足できる方法で全ての対立は解決され、すべての伏線は回収される。
- どんなエンディングにも驚き（本能的な感情の中でとても重要）は不可欠
  - ① ハッピーエンディング
  - ② サッドエンディング
  - ③ ホロ苦
  - ④ 捻り
  - ⑤ 未決定

#### ■感情のパレット

- 脚本家はパレットから感情を選んで物語を描いていく
- パレットにあるのは、キャラクターの感情（怒り、恐れ、喜び、迷い）、読者の感情（好奇心、期待、驚き）

※本研究で扱うナラティブは脚本家を目指したものではない（読者を喜ばせるものではない）が、物語に必要なクライマックスを作り出すには、感情の動きを用いることが有効という考え方は共通するのでは？

### ■ネガティブなテーマに対する Narrative Skill

- 否定的でストレスの多い出来事の場合、解決すべき問題を生み出すために、思考や感情の表現と制御を可能にする一貫性のある物語を構成する能力は、意味づけの重要な側面。
- 母子（子：8-12歳）のネガティブな事象に関するナラティブには、**心理状態に関する言語**が含まれており、事象に対して一貫性がある。
- 思考や感情的反応についての主観的な視点を統合することによって、ネガティブな事象を理解し、自分たちなりの意味づけをしていることを示唆している。

Fivush, R., Sales, J. M., & Bohanek, J. G. (2008). Meaning making in mothers' and children's narratives of emotional events. *Memory*, 16, 579-594.

※クライマックスを産出するためには、出来事がどのような意味があるかを作り出さなければならない。そのために出来事の評価を行うことが不可欠。評価を述べるためには、出来事に対する感情の動きを認識していく必要がある。

### 3) Narrative における「スクリプト・想起・物語」

#### ■3つのジャンルの発達

##### ■スクリプト

スクリプトは、通常起こるものの説明

<知識>

- 一般的な出来事の知識をもとに、出来事で何が起きるかを報告する
- 一般的な出来事知識は、比較的早期に取得される

<発達>

- 3歳までに、ほとんどの子供たちは、午前中に着替え、誕生日パーティーに行く、食料品店に行く、ファーストフードのレストランで食事するなど、よく知っている出来事で何が起こるかを口頭で報告することができる
- 5歳頃には、より多くの、より複雑な行動を報告することができる

##### ■想起（ナラティブ）

想起は、個人的に経験された特定の出来事の説明

<知識>

- 語り手のエピソード記憶をもとに、産出する

<発達>

- 2歳の子供は、エピソード記憶を思い出すために、親からの引き出し（プロンプトや質問の手がかり）に大きく依存する
- 3歳までに口頭でアクセスできる広範な自伝的記憶システムのエビデンスがある

##### ■物語（ストーリー・ナラティブ）

ストーリー文法（構造）をもつお話

<知識>

- 一般的な出来事の知識、自身のエピソード記憶、または別の架空のストーリー記憶（テレビや絵本体験）から引き出される可能性がある
- その他一般的な社会的知識（社会的役割、人格タイプ、典型的な社会的相互作用に関する知識）も必要とされる

<発達>

- 就学前児の言葉による他者への記述は、心理的側面を含まず、観察可能な特性に焦点を当てている
- 4歳から6歳までの個人的な物語において、心理的因果関係を頻繁に参照し（明示的および暗示的な意図、感情、指示など）、就学前の子供たちが身近な状況の中で社会的役割と相互作用の知識を示している研究もある（McCabe&Peterson,1985）

<<<幼稚園児の語り>>>

テーマ) 誕生日

スクリプト	想起	物語
あなたは歌う。/あなたはケーキを手に入れる。/あなたはアイスクリームを食べる。	うん、ケーキがあった。そして、プレゼントには人とプレゼントとカードがあった。ケーキにろうそくがあった。そしてそれらは光る。そして私たちはハッピーバースデーを歌う。	ええと、私は、友人の一人が誕生日パーティーをするつもり。私に見てみましょう、次は何か? /ケーキはえっと白く、アイスクリームで食べた。/私は私が知っているゲームをプレイした。それはCandylandと呼ばれている。/さて、私たちは家に帰って、ああ、私はアイスクリームを食べた。それで終わりです。

テーマ) 病院

スクリプト	想起	物語
あなたは順番まで待たなければならぬ。/彼にあなたの名前が呼ばれた時、あなたは入る/彼はあなたを診察する。	私は注射を打った。私は泣かなかった。私は家に帰った。	私は腕を怪我した。/私は椅子で失敗した(椅子から落ちた)ので。/彼は私の上にキャストを入れた。/人々は私のキャストに自分の名前を書いた。

HUDSON, J. & SHAPIRO, L. (1991) From knowing to telling. The development of children's scripts, stories and personal narratives, in: A. MCCABE & C. PETERSON (Eds) Developing narrative structure (New Jersey, Erlbaum).

- ※発達研究で扱われているのは「想起」を産出させるものが多い
- ※国内では絵カードを見て産出する状態から発達状況を調査する研究も多い(秋田・内田)。先行研究でもあるように、何も無いところから物語を産出していくことは難しい。
- ※「想起」の主語は自分で、「物語」の主語は登場人物であるため(初期の物語は自分の投影でもあるが)、感情を理解し、心理的状态を産出することは難しい。自分の体験でないことも材料にできるため、多様な出来事を素材にし、自分の体験で感じたことのない感情も、素材として提供していくことができる。

#### 4) Narrative skill 習得の支援を念頭に置いた 物語行為を足場かけするシステムのデザイン原則

##### <システムの設計要件の整理>

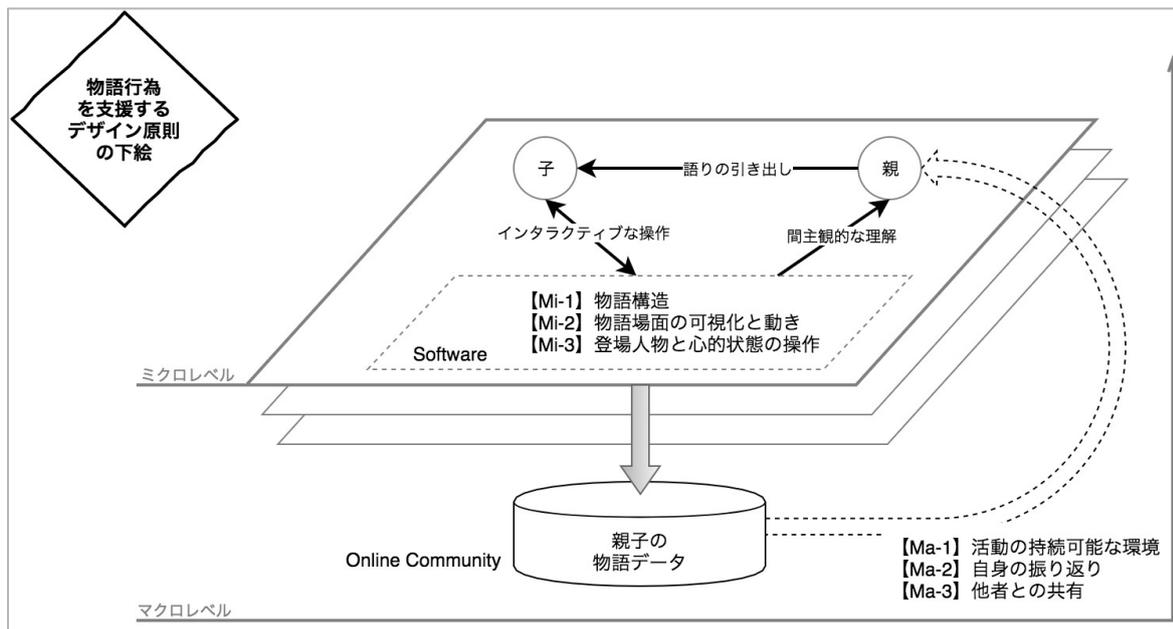
##### ■ミクロ 子どものインタラクティブ操作の支援

要件	システム機能	足場かけされる内容
物語の構造の枠組み	起承転結（発端・展開・解決部）等のシーンの構成	一貫性
物語場面の可視化と動き	ストーリー展開ウィンドウ 動作の設定機能	結束性
登場人物とその心的状態の操作	登場人物操作機能 表情の設定機能	心的状態の産出 (クライマックスへ)

##### ■マクロ 活動形態そのものの長期的な支援

要件	システム機能	足場かけされる内容
親子の物語行為の活動の持続的環境	各活動ページを組み込んだオンラインコミュニティ	ミクロ活動を支える親の言葉かけ
自身の振り返り	動画録画と再生機能 振り返りチェック機能	ミクロ活動を支える親の言葉かけ
他者との共有	他者動画共有&再生機能	ミクロ活動を支える親の言葉かけ

## <システムのデザイン原則モデル図>



## <ナラティブスキル習得につながる物語行為支援システムのデザイン原則>

### 1. 物語構造

子どもが物語の構造を意識できるような枠組みを提供する

### 2. 物語場面の可視化と動き

子どもが語る内容を可視化し、動きを伴って表示する

### 3. 登場人物とその心的状態の操作

子どもが登場人物だけでなく、心的状態も操作可能とする

### 4. 活動の持続可能な環境

親子の物語行為の活動が繰り返し行えるような環境を提供する

### 5. 自身の振り返り

親（親子）自身の語り合いの状況を振り返る場を提供する

### 6. 他者との共有

他（親子）の語り合いの状況を参考にする共有の場を提供する

## 5) 今後の予定

（今年度で、「教務委員長」と「受験生の親」が終了予定。）

2018年度前期に全て書きあげる → 第二次審査

2018年度終わり頃 → 最終審査

以上