

目的 一般に、現実には存在しないもの (signified - 所記) を他のもの (signifier - 能記) で表現する象徴機能は、Piaget のいう、運動・感覚的思考段階の後期から芽生えはじめ、子どもにおいては、主に「じっこ遊び」- Symbolic play の中で観察される。本研究では、子どもの遊びの中でみられる象徴的表現に着目し、遊びの行動が伴わない場合、及び遊びの行動が伴う場合での所記と能記の物質的類似性、対象物の存在の有無が、子どもの symbolize に及ぼす影響を発達の観点から検討することを目的とした。

方法 被験児は、保育園3才児、5才児、小学校1年生児、男女各24名、計44名をサンプルとし、以下の手順によって試行した。実験Iでは、類似、非類似の2つの条件を設定し、各条件の各々4つの遊具を1つずつ被験児の前に呈示して、所記の遊具として symbolize 可能か否かを質問した。実験IIでは、類似、非類似、対象物なしの3つの条件を設定し、各条件に男女同数ずつ被験児を分けて、一定の遊びテーマをもとに、各条件の遊具を用いて遊ばせ、その反応をチェックした。

結果 1) 遊びの行動が伴わない場合の symbolize 可能の割合は、各発達段階で連続的な放物状の曲線を描く傾向がみられた。2) 遊びの行動が伴わない場合、伴う場合のどちらにおいても、所記と能記の物質的類似性は、年少児の symbolize に影響することが認められた。3) 遊びの行動が伴う場合の年少児の symbolize には、対象となる物の存在が必要であり、これによって遊びが発展する傾向がみられた。4) 遊びの行動が伴う場合は、所記と能記を関連させることが容易であり、象徴機能は助長されることが見い出された。