

物語談話を構成する能力の発達 — 8歳児・9歳児の Frog Story の分析から —

稲葉みどり

愛知教育大学日本語教育講座

The Narrative Discourse Structures of 8- and 9-Year-Olds' Frog Stories

Midori INABA

Department of Teaching Japanese as a Foreign Language, Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan

要 約

本研究では、8歳児と9歳児の物語文の発達過程をテキストマイニングにより頻出語、及び、頻出語の共起ネットワーク等を検出して考察した。その結果、8歳児と9歳児には以下の類似した傾向が見られた。まず、登場人物等を表す言葉に固有名が登場した。この背景には、固有名を用いることで、登場人物に人格・性格・気質のようなものを吹き込み、いわゆるキャラクター化することで存在感の感じられるものにし、物語をより身近で、独自のものにしようにする概念の発達があると考えられる。次に、物語の設定、展開、結末に至るまでの本筋を語るのに必要な動詞の使用頻度が高く、物語の局所構造、全体構造が構成されていることが示唆された。頻出語の共起ネットワークの分析から、物語の設定、展開、結末までの個々の場面を構成する語の連鎖が検出され、さらにそれらは互いに連鎖し、複数の場面を関連づけていることが分かった。特に、物語の展開の後半であるクライマックスの部分から結末（解決）に至る部分に大きな連鎖が見られた。よって、語の関連づけからも物語の局所構造だけでなく、全体構造を構成する能力の発達が示唆された。さらに、物語の進行上、後から判明した新事実から先に起こった出来事の解釈を取り消して新しく解釈し直す力（撤回; *backtracking*）と後から判明した新たな事実を基に二つの出来事の因果関係を結びつけ直す力（再構成;*reorganization*）の萌芽も確認された。これは、局所構造を構成する構成能力の中で、概念的にも言語的にも複雑な能力であるが、この物語のクライマックスの場面の構成において、これに成功しているテキストが複数見られた。また、主人公等の思考・意図・心情等の内的側面の言及にも広がりがあり、物語を牽引するモチベーションになっていることが分かった。以上は、日本語を第一言語とする子どものこの物語における発達過程について結果であり、一般化するには更なる研究が必要である。

Keywords : 物語文、Frog Story、頻出語、共起ネットワーク、物語談話

I 研究の目的と背景

本研究は、物語談話 (*narrative discourse*) を構成する能力の発達に関する研究である。結束性があり統括性を備えた物語文を構成するには、言語発達、認知発達、談話構成能力の発達等が必要である。物語談話を構成するには、一般に物語文法 (*story grammar*) と呼ばれる典型的な物語の構成要素、及び、関連づけの規則や物語スキーマ (*story schema*) と呼ばれる物語の構造や展開に関する知識体系である心的道具が必要である。子どもは物語スキーマを獲得しながら、物語文を発達させていくと考えられている (西川, 2007)。

物語を構成する能力は3歳頃から発達し始め、9歳頃には高いレベルに達すると言われている (Berman & Slobin, 1994; Stein & Albro, 1997; Heilmann et al., 2010)。稲葉 (2020, 2021a, b) では、日本語を第一言語とする3歳児から7歳児までの発達における幾つの特徴を明らかにした (次節参照)。そこで、本研究では8歳児と9歳児の物語文をテキストマイニングにより内容を可視化し、物語談話の構成能力の発達過程を明らかにする。分析対象は、Frog Story として知られる文字のない絵本 *Frog, Where Are you?* (Mayer, 1969) を用いて収集した発話資料である。

II 先行研究と研究課題

本研究は、Frog Story に関するテキストマイニングを援用した3歳児から7歳児を対象とした筆者の研究の続編である。以下では、先行研究の概略を提示する。

稲葉 (2020) では、3歳前半児と3歳後半児の物語文 (Frog Story) を分析した。3歳前半児では、絵本の各場面における主人公や登場動物の行動を絵描写的な方法で表現していたが、3歳後半児では、行動の背景となる場面についても空間的、時間的な視点から言及するという変化が見られた。よって、物語文の局所構造 (local structure) を構成する能力は、3歳後半頃に萌芽することが明らかになった。

稲葉 (2021a) では、4歳児と5歳児の物語文を分析した。4歳児から5歳児にかけては、絵描写的な表現から客観的叙述表現への移り変わりが見られた。また、物語の流れから、推測や想像をして話を作り、話を展開していく能力の芽生が見られた。4歳児、5歳児における出来事の関連づけの方法は、時間的な生起順序に並べていく方法 (時間的継起) が主で、因果関係などの論理的連結は見られなかった。しかし、発話の内容から、因果関係は理解されていることが窺え、因果関係を捉える力は備えているが、それを表現する的確な接続表現等の言語形式がまだ十分に発達していない状態であることが示唆された。

稲葉 (2021b) では、発達過渡期にあたる6歳児と7歳児の物語文を物語文法 (Thorndyke, 1977) の要素を基軸とした物語構造「設定」「展開 (起・承・転)」「結末 (結)」の観点から分析した。その結果、6歳児には、物語の設定、展開の起、承の部分語る能力が発達してきていることが分かった。また、7歳児には、物語の展開の転から結の部分までを関連づけて語る能力が芽生えてきていることが分かった。

上記の一連の研究から、幼児の物語理解は3歳頃から始まり、全事象の関連づけができない段階から、個々の事象を言葉の上で関係づけて統合することができる段階を経て、5、6歳頃には統括性のある物語を概ね語れるようになるという内田 (1996) の研究と一致することが明らかになった。

そこで、本研究では、8歳以降の物語談話を構成する能力の発達についてさらに考察を進める。8歳児と9歳児の物語文をこれまでと同じ手法により分析し、その特徴や変化明らかにする。先ず、頻出語の分析から、物語文の内容的な特徴の変化を明らかにする。次に、頻出語の共起ネットワークの解析から、物語文の構成を考察する。特に、物語のクライマックスから結末への転回に着目する。さらに、クライマックスの場面における撤回 (backtracking) と再構成 (reorganization) の能力の発達について考察する。

III 研究の方法

3.1 物語文のデータ

言語資料は、8歳児と9歳児、各10人のFrog Storyである。8歳児の月齢平均は8歳7か月、9歳児の月齢平均は9歳5か月である。物語文の収集は、直接子どもと向き合い、絵本を見ながら子どもに語ってもらう方法で録音した。最初に全頁の絵を見て物語の筋を把握し、その後最初の頁に戻り、再び絵本を見ながら口頭で物語を語るという手順で行った。これは、Berman and Slobin (1994)の研究手法と同じ手順である。

3.2 物語の構成要素分析の枠組み

本研究では、物語構成の分析において、稲葉 (2021b) で7歳児、8歳児の分析で用いた物語の構成要素と同じ枠組みを用いる。この枠組みは、語の繋がりにから物語の構成や構造化の過程を Thorndyke (1977) の提唱する枠組みを基軸としたもので、物語構造を「設定」「展開 (起・承・転)」「結末 (結)」のように再構成して発達の考察の指標とした (【表1】)。

この物語をここで示した構成要素に分解すると、【表1】のような①~⑫の主なエピソードに分けられる。

【表1】Frog Story の物語構成

I. 設定 (setting) : 時・場所・人物
①少年と犬が部屋で瓶の中のカエルを見ている。
II. 展開 (evolution) : 起承転
起(onset): 発端
②少年と犬が寝ている間にカエルが瓶を出る。
③翌朝少年と犬はカエルがいないのに気づく。
承(development): 目標・計画・試み・行動
④少年と犬は家の中を探すが見つからない。
⑤犬が窓から落ちて、被っていた瓶が割れる。
⑥森へ探しに行き、蜂やフクロウ等と出会う。
⑦犬は蜂に追いかけられ、少年は木から落ちる。
転(turn): クライマックス始まり
⑧少年が岩の上で枝を掴み鹿の頭に寄せられる。
転(turn): クライマックス
⑨鹿が走り出し、少年と犬が崖から池に落ちる。
転(turn): クライマックス終わり
⑩池の中の丸太の向こうから声が聞こえる。
III. 結末: 結 (conclusion)
解決(resolution)
⑪カエル達を見つける。
後話(response)
⑫カエルを一匹連れて帰る。

3.3 物語の本筋の展開

Frog Story は、24 ページの絵で構成されている。前半（起承）は、「主人公の少年と犬がいなくなったペットのカエルを家中探し回る。そして、見つからないので森へ出かけ、途中でいろいろな出来事に遭遇する。」という筋書きである。主に時系列に出来事が展開されていくので、流れを認知しやすく、比較的早期の段階から語るができることが稲葉（2020, 2021a, b）等の先行研究で明らかになっている。

後半（転結）は、「森でカエルを探している途中、少年が木の枝だと思って掴まったものは、実は鹿の角で、鹿は少年を頭に乘せたまま走り出し、少年は崖から下に放り出されてしまう。落ちたところは水たまりで、丸太の向こうから声が聞こえてきたので行ってみると、カエルたちがいた。少年と犬はカエルを一匹連れて帰る。」という筋書きである。

特に、後半のクライマックスの場面では、物語を撤回（backtracking）して話を再構成（reorganization）する能力が必要である。これは、物語の局所構造を構成する能力の中でも、概念的にも言語的にも複雑な能力である。さらに、この出来事が契機となり、カエルを発見するという解決（resolution）に至り、連れて帰るといふ結末（conclusion）まで言及することができるかどうか考察の要となる。

3.4 KH Coder による分析

物語文のテキストの分析は、樋口（2014）を参考に、KH Coder 3 (Ver. 3a16; 2019/03/04) を使用した。8 歳児、9 歳児の発話テキストは、前処理の後、文章の単純集計、頻出語彙の抽出、KWIC コンコーダンスによる使用語の文脈の確認、頻出語の共起ネットワークの検出等を行って解析した。

IV 結果と考察

4.1 使用語彙の考察

4.1.1 8 歳児の頻出語の分析

最初に 8 歳児の発話テキスト（以下、テキスト）の内容の全体像がどのようなものかを探る。KH Coder 3 を用いて使用語彙を解析した結果、8 児のテキストには、段落数 355、文数 355 が確認された。また、総抽出語数（分析対象ファイルに含まれている全ての語の延べ数）は 5,319、異なり語数（何種類の語が含まれていたかを示す数）は 511 であった。この中で、分析に使用される語（助詞や助動詞等のような文章にでも現れる一般的な語が除外された数）として 1,717 語、異なり語数 358 が抽出された。【表 2】は、8 歳児の頻出語リストである。最小出現数が 6 回以上の上位 62 語とその出現回数を示している。

【表 2】8 歳児の頻出語リストー上位 62 語（最小出現数が 6 回以上）

順位	抽出語	出現回数	順位	抽出語	出現回数	順位	抽出語	出現回数
1	男の子	66	22	ロン	18	43	岩の上	8
2	カエル	62	23	言う	18	44	子犬	8
3	見る	46	24	呼ぶ	17	45	思う	8
4	木	42	25	行く	15	46	池	8
5	犬	40	26	顔	13	47	来る	8
6	トム	37	27	窓	13	48	一緒	7
7	鹿	34	28	逃げる	13	49	割れる	7
8	出る	34	29	びっくり	12	50	枝	7
9	落ちる	31	30	覗く	12	51	持つ	7
10	探す	30	31	ポチ	11	52	達	7
11	瓶	30	32	崖	11	53	追いかける	7
12	三井君	29	33	頭	11	54	鼻	7
13	カエル君	24	34	後ろ	10	55	夜	7
14	ひろ君	23	35	登る	10	56	おーい	6
15	穴	23	36	怒る	10	57	ながら	6
16	蜂	23	37	落とす	10	58	家	6
17	蜂の巣	23	38	フィルム	9	59	開ける	6
18	わんちゃん	22	39	外	9	60	手	6
19	ドッグ	21	40	角	9	61	朝	6
20	フクロウ	20	41	帰る	9	62	吠える	6
21	ワン君	19	42	寝る	9			

まず、出現回数が多いのは、「男の子」「カエル」「犬」である。登場人物（動物）の出現回数が一番多い点は、3 歳児より共通に見られる傾向であり、物語

が主人公を中心に展開していることを示している。しかし、ここで特筆すべきことは、登場人物（動物）を表す言葉に固有の名前が登場している点である。例え

ば、少年には「トム／三井君／ひろ君／フィルム」等が用いられ、犬には「ドッグ／ワン君／ロン／ポチ」等である。カエルにも「コロちゃん」という名前を付けている例が見られた。これは、物語を一般的な叙述から語り手の独自で身近な話にしようとする意識の表れともとれる。8歳児の10人中6人がこのような固有名を使用していた。

次に、動詞を見ると、「見る」「出る」「落ちる」「探す」「言う」「呼ぶ」「行く」「逃げる」「覗く」「登る」「怒る」「落とす」「帰る」「寝る」等の主人公等の主な行動を表すものの頻度が高い(9回以上)。これらはメインラインを牽引していく動詞で、物語の発端から結末までが語られており、物語の全体構造(global structure)が形成されてきていることが示唆される。

4. 1. 2 9歳児の頻出語の分析

9歳後半児の発話テキストの内容の全体像がどのようなものかを探るため、8歳児と同じくKHCoder3を用いて、使用語彙を解析した。その結果、段落数395、文数396が確認された。また、総抽出語数は5,218、異なり語数は476であった。この中で、分析に使用される語の総語数は1,709語、異なり語数368が抽出された。一人あたりの平均数に換算して8歳児と比較すると、総抽出語数で約0.98倍、異なり語数で約0.94倍で、幾分減少しているが、大きな変化は見られなかった。

【表3】は、9歳児の頻出語リストである。8歳児と同等に比較するため、最小出現数が6回以上の上位63語とその出現回数を載せた。

【表3】9歳児の頻出語リストー上位63語(最小出現数が6回以上)

順位	抽出語	出現回数	順位	抽出語	出現回数	順位	抽出語	出現回数
1	カエル	51	22	こう平君	19	43	登る	9
2	犬	51	23	子供	18	44	逃げる	9
3	出る	37	24	じゅん太君	17	45	太郎	8
4	カエル君	35	25	びっくり	16	46	男の子	8
5	落ちる	35	26	呼ぶ	15	47	朝	8
6	木	34	27	覗く	14	48	頭	8
7	見る	33	28	言う	13	49	夜	8
8	瓶	31	29	信君	13	50	落とす	8
9	鹿	25	30	岩	12	51	角	7
10	探す	25	31	顔	12	52	森	7
11	メイヤー	24	32	行く	12	53	捜す	7
12	蜂の巣	24	33	達	12	54	ながら	6
13	ジョン	23	34	怒る	11	55	まさお	6
14	トム	23	35	家	10	56	ドア	6
15	ドッグ	23	36	外	10	57	モグラ	6
16	穴	23	37	崖	10	58	一緒	6
17	蜂	23	38	追いかける	10	59	帰る	6
18	少年	22	39	裕介	10	60	犬君	6
19	ジャック	21	40	わんちゃん	9	61	寝る	6
20	フクロウ	21	41	クイール	9	62	入る	6
21	思う	21	42	ピョンタ	9	63	連れる	6

まず、出現回数が多いのは、「カエル」「犬」である。これまで一番多かった主人公を表す「男の子」に代わって、登場人物(動物)を表す言葉に固有の名前が使われている。例えば、少年には「メイヤー／トム／こう平君／じゅん太君／信君／裕介／まさお」等、犬には「ジョン／ドッグ／ジャック／クイール／太郎」等、カエルは「ピョンタ／ジョン」等の名前を付けている。固有名を用いるのは、8歳児から見られるようになり、9歳児ではこの傾向が顕著になった。9歳児では、10人中7人が固有の名前をつけて語っていた。固有名を用いることで、登場人物をいわゆるキャラクター化することができる。それに

より、登場人物に人格・性格・気質のようなものを吹き込み、存在を感じさせるものにする効果がある(伊藤, 2005; 井上, 2017)と考えられる。ここでは、主人公等に固有名をつけることで、無意識ではあるが物語をより身近で独自のものにしようとする意識が働いたのではないかと考えられる。

次に、動詞を見ると、「出る」「落ちる」「見る」「探す」「思う」「呼ぶ」「覗く」「言う」「怒る」「追いかける」「登る」「逃げる」等が頻度の上位を占めている(9回以上)。これらの動詞は、物語の本筋を語るのに必要な動詞がほとんどである。よって、物語の発端から結末までの主な行動が中心に語

られていると考えられる。また、初めて「連れる」という動詞が登場し、カエルを連れて帰るという結末（後話）が明確に言及されている。よって、本筋を中心に話す傾向は、8歳児にも見られたが、9歳児では後話も加わり、物語の局所構造と全体構造がさらに整ってきていることが示唆される。

一方、これらの頻出動詞の中で、8歳児と大きく異なるのは、「思う」という動詞の頻度が高いことである。「思う」の出現回数は、8歳児では8回だが、9歳児では21回とかなり差がある。KWICコンコーダンスで確認すると、このうちの9回が特定の子どもによって用いられていることが判明した。文脈を確認すると、物語の全体で使われ、推測 思考 意思、感情 心情、気持ち等を表していることが分かった。

これらは、物語の中の出来事に対する主人公の内的側面を含めた反応を表しており、物語が心理・思考・感情など主人公の内的側面を中心に話が展開されていることが分かった。7歳児までの幼児の多くは出来事を時系列に並べる方法で物語を進めていたが、この子どもの場合、それに主人公の気持ち加わり、行動のモチベーションとなって物語が展開している。これは、物語をより深く理解していることの表れであると捉えられる。岩田（2007）でも内的状

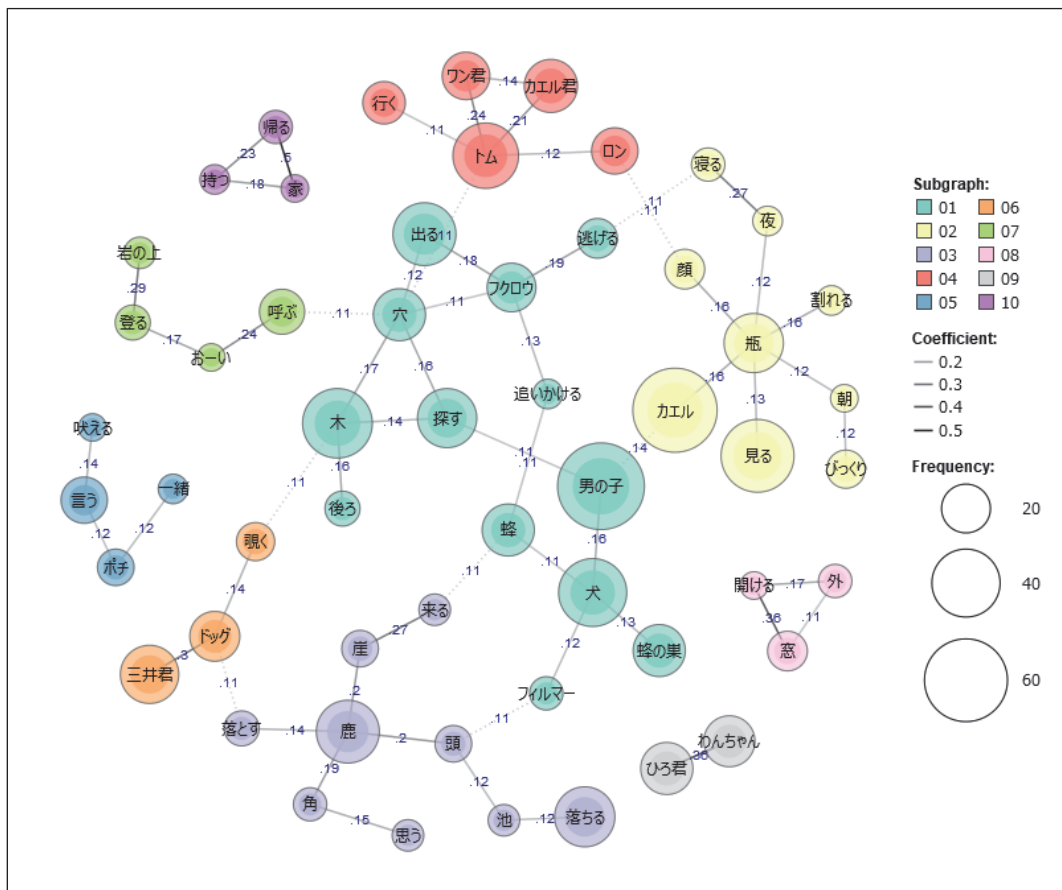
態への言及は作話の重要な要素としている。

4.2 物語文の内容の考察

4.2.1 8歳児の頻出語の共起ネットワーク

8歳児の頻出語彙の結びつきから、テキストの内容を分析する。ここでは、KHCoder3を使って、頻出語の共起ネットワーク図を作成し、語と語の繋がりを可視化した。分析では、最小出現数を6、描画数（描画する共起関係の絞り込み数）を60に設定した。

【図1】は、8歳児のテキストにおける頻出語の共起ネットワークである。出現数の多い語ほど大きい円で描画され、描画されている語（node）は、「媒介中心性」（それぞれの語がネットワーク構造の中でどの程度中心的な役割をしているかを示す；樋口，2014:160）によって、濃い色ほど中心性が高くなることを示している。語と語を結ぶ線（edge）は、太く濃いほど共起関係が強いことを示している。nodeの数（N）は55、edgeの数（E）は60、密度（D）は0.04である（「N 55, E96, D .04」）密度（density）とは、実際に描かれている共起関係の数を、存在しうる共起関係（edge）の数で除したものである（樋口，2014:159）。線上の数値は語と語の共起の強さを示すJaccard係数である。



【図1】8歳児の頻出語（6回以上）の共起ネットワーク

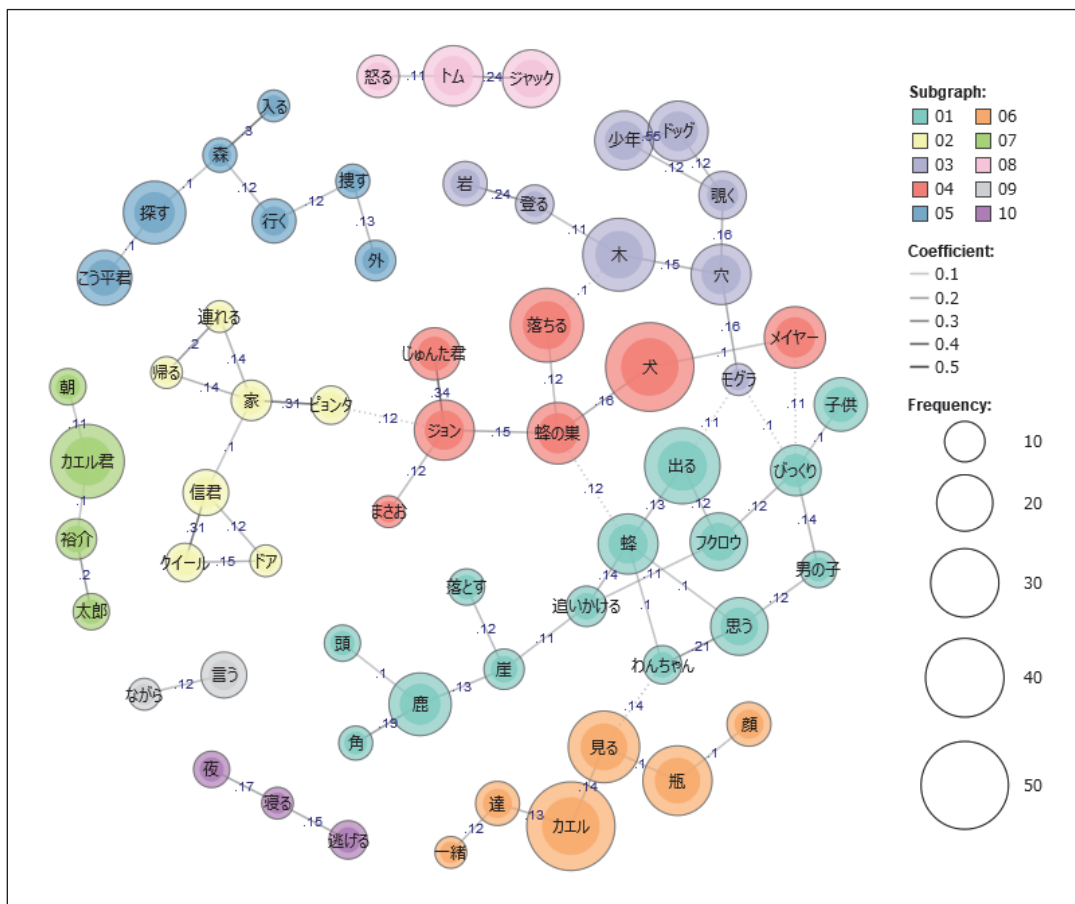
【図1】を見ると、頻出語による10の連鎖が見られる。まず、「瓶・見る・カエル」を含む9語の連鎖は、【表1】の設定から展開の起承(①~⑤)までを表していると考えられる。次に、「男の子・犬・探す」を含む13語の連鎖は、承の後半(⑥⑦)の様々な出来事に遭遇する場面を表していると考えられる。「鹿」を中心とした8語の連鎖は、転のクライマックス(⑧⑨)を表している。「家・持つ・帰る」の3語の連鎖は、結末⑩を表している。

よって、年齢の低い幼児の発話は、物語の前半(起承)の部分が多く話されていたが、8歳児では、前半に偏ることなく、物語の最後まで語られていることが分かる。特にこの物語の一番重要な部分であ

るクライマックスの場面に大きな連鎖が確認された。よって、頻出語の共起ネットワークからも全体構造が整ってきていることが示唆される。

4.2.2 9歳児の頻出語の共起ネットワーク

9歳児の頻出語彙の結びつきから、テキストの内容を分析する。ここでも8歳児と同じく「共起ネットワーク図を作成して、語と語のつながりを可視化した。分析では、最小出現数を6、描画数を60に設定した。その結果、【図3】の頻出語の共起ネットワークを検出した。nodeの数(N)は61、edgeの数(E)は64、密度(D)は0.035である(「N 61, E64, D.035」)。線上の数値はJaccard係数である。



【図2】9歳児の頻出語(6回以上)の共起ネットワーク

【図2】を見ると、大小10の連鎖で構成されている。9歳児では、主人公の登場人物(動物)に固有の名前が付けられているので、共起ネットワークでは、それらの小さな連鎖がいくつか見られる。例えば、「トム・ジャック」「裕介・太郎・カエル君」「まさお・ジョン・じゅんた」「信君・クイール・ピョンタ」「少年・ドッグ」等である。これらは、直接物語構造を反映するものではないが、9歳児の語彙の結びつきから見たテキストの特徴を表していると言える。

次に連鎖毎に物語構成の主な場面と照らし合わせる。

まず、「カエル・見る・瓶」を中心とした6語の連鎖は、物語の設定①~承④⑤(【表1】)を表している。「寝る・逃げる・夜」の3語の連鎖は起②、「カエル君・裕介・太郎・朝」の4語の連鎖は起③、「こう平君・探す・森」を含む7語の連鎖は承⑥、「犬・蜂の巣・落ちる」を含む7語の連鎖は承⑦、「木・穴・覗く」を含む8語の連鎖は承⑦~転⑧、「フクロウ・出る・蜂」を含む14語の連鎖は承⑥~転⑨、「信君・家・連れる」を含む7語の連鎖は結⑩を表している。この物語構成に必要なほぼ全ての場面が揃っていると

言える。特に、9歳児では、物語を解決に導く中心である承⑥⑦から転⑧～⑩の場面が連鎖している。8歳児では、これらの場面がバラバラであったが、9歳児においては繋がっている。そして、カエルが見つかり、一匹連れて帰るという問題解決と結末の部分が明確に示されていると言える。よって、物語の発端から、展開、クライマックス、問題解決と結末までの一連の流れがあることが分かる。よって、9歳児は局所構造と全体構造が整った物語文を構成する能力があることが示唆される。

4.3 物語の再構成能力の発達

最後に、この物語のクライマックスである転の場面について、8歳児、9歳児がどのように語っているかを分析する。この場面では、物語を結末に導く重要な出来事が起こる（【表1】転⑧⑨⑩）。それは、「少年が岩の上に登り、木の枝に掴まってカエルと呼んでいる。すると、急に鹿が現れ、少年は鹿の頭の上に乗ってしまう。」という絵の展開である。ここでは、少年が岩に登って、木の枝だと思って掴まったものが、実は鹿の角であったということに少年が気づくのは、鹿の頭の上に乗ってしまったからである。したがって、この場面を構成するには、一旦は木の枝だと扱って話を展開し、鹿が登場してから話を遡り、内容を撤回して話を再構成して展開する必要がある。

撤回とは、物語の進行上、後から判明した新事実から、先に起こった出来事の解釈を取り消し、新しく解釈し直す力を指す。再構成とは、後から判明した新たな事実をもとに、二つの出来事の因果関係を結びつけ直す力を指す。これらの能力は、物語の局所構造を構成する能力の中でも、概念的にも言語的にも複雑な能力であると考えられている（Berman and Slobin, 1994）。

この場面の再構成ができていのかどうかを調べるために、8歳児と9歳児のテキストについて、KWIC コンコーダンスで「鹿」「角」の表れる文脈を確認した。8歳児の場合は、「鹿」が34件、「角」が9件の使用が検出された。このデータを個人別に分類し、内容を確認した。

この場面は、上記の「」内に書いたような絵本通りの出来事を時系列で並べるといふ展開で話すことも可能ではあるが、撤回と再構成が明確にできていると思われる件数は、3件（人）であった。9歳児の場合は、「鹿」が25件、「角」が7件の使用が検出された。その中から逆戻りと再構成がきちんとできていると思われる件数は、6件であった。以下は、8歳児と9歳児の例である。

（例1）そして男の子は岩の上に登っておーいカエルくんともう一度呼びました。そして男の子は木の枝みたいな物に掴まっていた。そ

してそしたらいきなり枝が上ってきて男の子は何かひっかかかってしまいました。そして下を見るとそれは鹿でした。[J-8-E] [08;07]

（例2）諦めたと思うと、木の枝だと思つところに手を置いて男の子はカエル君を呼びました。するとそこは、鹿さんの角だったようです。

[J-9-F] [09;06]

以上から、物語を遡り、撤回して再構成の能力は、8歳頃から萌芽し、9歳頃には備わってくることが分かった。

V 結論と課題

本研究では、8歳児と9歳児の物語文の発達過程をテキストマイニングにより頻出語、及び、共起ネットワーク等を検出して考察した。その結果、8歳児、9歳児には以下の類似した傾向が見られた。まず、登場人物等を表す言葉に固有名が登場した。この背景には、固有名を用いることで、登場人物に人格・性格・気質のようなものを吹き込み、いわゆるキャラクター化する（小田切, 2010）ことで、存在感の感じられるものにし、物語をより身近で独自のもの（伊藤, 2005; 井上, 2017）にしようとする概念の発達があると考えられる。

次に、物語の設定、展開、結末に至るまで本筋を語るのに必要な動詞の使用頻度が高く、物語の局所構造、全体構造が構成されていることが示唆された。頻出語の共起ネットワークの分析から、物語の設定、展開、結末までの個々の場面を構成する語の連鎖が検出され、さらにそれらは互いに連鎖し、複数の場面を関連づけていることが分かった。特に、物語の展開の後半であるクライマックスの部分とそれ以降の結末（解決）に至る部分に大きな連鎖が見られた。よって、共起ネットワークの分析からも物語の局所構造だけでなく、全体構造を構成する能力の発達が示唆された。

さらに、物語の進行上、後から判明した新事実から先に起こった出来事の解釈を取り消して新しく解釈し直す力（撤回）と後から判明した新たな事実を基に二つの出来事の因果関係を結びつけ直す力（再構成）の萌芽も確認された。これは、局所構造を構成する構成する能力の中で、概念的にも言語的にも複雑な能力であるが、この物語のクライマックスの場面の構成において、これに成功しているテキストが複数見られた。また、主人公等の思考・意図・心情等の内的側面の言及にも広がりがあり、物語を牽引するモチベーションになっていることが分かった。以上は、日本語を第一言語とする子どものこの物語における発達過程についての結果であり、一般化するには更なる研究が必要である。

謝 辞

この研究を進めるに当たっては、発話資料の収集において子どもたちをはじめ、多くの方々のご協力を得ました。発話資料の整理においても専門の方からご教示を賜りました。この場を借りて厚く御礼申し上げます。

資 料

9歳前半児のテキスト例

じゅん太君とジョンは、ジョンの家ではピョンタというカエルいっぴきを飼っていました。ある夜、じゅん太君とジョンはぐっすり眠ってしまいました。ところが朝起きてみると、ピョンタの家の中にピョンタがいません。じゅん太君とジョンはいろんな所を探しました。窓を開けて外も見ってみました。ジョンはピョンタの家を被って外へでてみました。そしてじゅん太君は外に出てジョンが食べたのではないかと疑ってみました。ジョンとじゅん太君は森へピョンタを捜しに行きました。すると蜂の巣がありました。蜂の巣からは蜂が出ています。すると一つの穴がありました。そこをじゅん太君は見ってみました。ジョンは蜂の巣も見ってみました。するとブーンと蜂も出ていました。じゅん太君は穴をみるとそこからはモグラが出てきました。そこではないなあと思いました。ジョンも木に登って蜂の巣を見てみたら、もっとたくさんの蜂が出てきました。すると蜂の巣が落ちて、後ろでたくさんの蜂がブーンとジョンを追っかけてきます。じゅん太君は木に登って木の穴を捜してみました。するとフクロウが出てきました。じゅん太君はあわてて、驚いたので木から落ちてしまいました。すると何万びきという蜂がジョンを追っかけてきました。次はフクロウに追っかけながら走ってきたじゅん太君は大きな石にぶつかりました。そして岩の上に登って、ピョンタを呼んでみると、何か木のようなものがありました。するといきなり首が出てきて、じゅん太君は驚きました。すると鹿が下にいたのです。すると鹿は怒ってジョンを追っかけながらじゅん太君を乗せて走り出しました。すると鹿が止まった時のショックでじゅん太君とジョンが崖から落っこちてしまいました。すると、水のたまっているところに、ジョンとじゅん太君が落っこちてしまいました。うんと、ジョンとじゅん太君は少し驚いていました。そしてシーと言って、かげの後ろにいないかじゅん太君は見ました。ジョンも一緒にみました。ピョンタとピョンタの仲間達と一緒にいました。そしてじゅん太君とジョンも仲間に入って、遊びました。そしてピョンタを連れてまた家に帰って行きました。仲間達もその時に見送っていました。[J-9-G] [09;08]

参考文献

- Berman R. & Slobin, D. I. (1994). *Relating events in narrative: A crosslinguistic developmental study*. Hillsdale, NJ: LEA Publishers.
- Heilmann, J., Miller, J. F., Nockerts, A., & Dunaway, C. (2010). Properties of the narrative scoring scheme using narrative retells in young school-age children. *American journal of speech-language pathology, 19*(2), 154-166.
- 樋口耕一 (2014) 『社会調査のための計量テキスト分析』ナカニシヤ出版.
- 稲葉みどり (2020) . 「物語文の萌芽—3歳児の Frog Story の分析から—」『愛知教育大学教職キャリアセンター紀要』4, 91-98.
- 稲葉みどり (2021a) . 「物語文における4歳児・5歳児の発達に見られる特徴—Frog Story の分析から—」『教科開発学論集』8, 23-32.
- 稲葉みどり (2021b) . 「6歳児・7歳児の物語文の構造—共起ネットワークによる発達過渡期の特徴の分析—」『愛知教育大学研究報告. 人文・社会科学編』70, 印刷中.
- 井上嘉孝 (2017) . 「「キャラ」とパーソナリティの発達に関する一試論—現代的な関係性と自己観の心理学的見通し—」『人間科学部研究年報』19, 43-61.
- 伊藤剛 (2005) . 『テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』NTT 出版.
- 岩田美保 (2007) . 「幼子どもの“お話作り”における登場人物の内的状態への言及：小学校1, 2年生の児童の予備実験データの検討」『千葉大学教育学部研究紀要』55, 173-177.
- Mayer, M. (1969). *Frog, where are you?* New York: Dial Press.
- 西川由紀子 (2007) . 「子どもにとって絵本の絵の役割—絵本「はじめてのおつかい」のおはなしづくりのデータ分析」『立命館文学』599, 62-70.
- 小田切博 (2010) . 『キャラクターとは何か』筑摩書房.
- Stein, N. L., & Albro, E. R. (1997). Building complexity and coherence: Children's use of goal-structured knowledge in telling stories. In M. G. W. Bamberg (Ed.), *Narrative development: Six approaches* (pp.5-44). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Thorndyke, P. W. (1977). Cognitive structures in comprehension and memory of narrative discourse. *Cognitive Psychology, 9*, 77-110.
- 内田伸子 (1996) . 『子どものディスコースの発達』風間書房.