慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	Truth-Value Judgement Task（真偽値判断課題）: 実験セッションの手順と注意点
Sub Title	Truth-value judgement task : experimental procedures and notes
Author	松岡, 和美(Matsuoka, Kazumi) 上田, 雅信(Ueda, Masanobu) 平田, 未季(Hirata, Miki) 藪, いずみ(Yabu, Izumi)
Publisher	慶應義塾大学日吉紀要刊行委員会
Publication year	2005
Jtitle	慶應義塾大学日吉紀要. 言語・ 文化・ コミュニケーション No.35 (2005.) ,p.1- 17
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN10032394-20050002-0001

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

Truth-Value Judgment Task（真偽値判断課題）

――実験セッションの手順と注意点[1)]――

松岡和美*・上田雅信**・平田未季**・藪いずみ**

1．はじめに：言語獲得研究における方法論

幼児の言語知識に関わるデータを扱う獲得研究においては，大人の文法知識のデータ収集法である「内観」[2)] を使うことができない。そのため、獲得研究ではこの分野に固有のさまざまなデータ収集の方法が開発されている。研究結果の信憑性を高めるためにはこれらのデータ収集の方法を十分に理解し，実際に使用する際には細心の注意を払う必要がある。また，他の研究者の研究を評価する場合にも，問題設定や結果に加えて，方法論についても注意深い考察を加える姿勢が重要である。近年，言語獲得研究におけるデータ収集・分析の方法はめざましい進歩を遂げた。[3)] この論文の目的は，幼児の文法知識を調査する実験研究で用いられている「真偽値判断課題（Truth-value Judgment Task）」の手順とそれを用いる際の留意点について解説し，実験研究に携わる分野のみならず，様々な関連分野の研究者の方法論への理解を深めることである。添付資料の実施マニュアルは，実験助手の研修用資料としての利用も可能である。[4)]

＊　慶應義塾大学経済学部

＊＊　北海道大学国際広報メディア研究科

1）　マニュアル作成の発端となった実験協力者研修セッションにご協力いただいた子供達に謝意を表したい。また，本論文の作成に関わる研究は科学研究費補助金の交付を受けて行われた。（基盤研究（B）（2）課題番号 16320062「焦点表現の獲得と統語・意味のインターフェイス」研究代表者・松岡 和美）

2）　特定の文を見て，その文法性を判断すること。母語話者の直感をもたらす文法知識を調べるためによく用いられる。内観についてのより詳しい説明は上田（2004）を参照されたい。

3）　他のタイプの幼児の言語データ収集方法については，松岡（2004）を参照されたい。

4）　このマニュアルを使用して行われた実験研究の報告書では，必ず本論文を引用されたい。

2．真偽値判断課題

真偽値判断課題（Truth-value Judgment Task, 以下TVJ）は，クレインとマッキー（Crain and McKee, 1985）によって開発されたデータ収集法である。[5] これは幼児の文解釈のデータを収集する際に使われる手法であるが，使用言語を問わないため，さまざまな言語のデータ収集に用いられている。最大の特徴は，実験者（ストーリーテラー）と被験者（幼児）以外に，人形劇で使うパペット[6] が参加し，幼児と積極的に対話を行うことである。セッション内では，正解を出したり間違ったりするのはパペットであり，被験者はパペットを助ける立場にあることが常に強調される。この設定により，幼児は大人にテストされているという意識を持たずに実験に参加することができる。この実験法は幼児をリラックスさせ，楽しませる「ゲーム」の雰囲気を作り出す方法として大変有効である。

TVJは調査したい文法項目を含む文をパペットが発話するのを聞き，並べられている小道具を見ながら即座にその真偽を判定するというタスクであるため，act-outタスク[7] などと比べて幼い被験者の記憶容量の問題を回避しやすい。例えば，ストーリー終了時には，ストーリーのおおまかな構成を思い出させるような位置に小道具や登場人物を並べることが可能である。ただし，この実験法を利用する場合は，被験者がゲームのルールを理解し，20分〜30分の間ストーリーに注意を払い，パペットに説明ができる年齢に達していることが前提となる。個人差を考えても3歳半以上の幼児を対象とする実験法と考えるのが現実的であろう。[8]

5） 英語による解説についてはCrain and Thornton（1998），Gordon（1996），Matsuoka（1998）を参照されたい。

6） パペットは図1にあるような大きめで親しみやすいデザインのもので，口が大きく開くものを選ぶとよい。

7） 実験者が与えた文の内容を，被験者が玩具を動かして表現するタスク。目標文を記憶してから解釈を与え，それに基づいて玩具の動かし方を考えるといういくつもの手順が必要になるため，実際の反応が必ずしも被験者の文法知識を反映していない可能性がある。

8） タスクの難易度や実験者の熟練度によって，より低い年齢での実験が可能な場合もあるが，ここで示した年齢は標準的な場合を想定している。

図１　真偽値判断課題の実験の様子

タスクの準備

図のように実験者と子供がテーブルの一方に座り，パペットを持った実験助手が反対側に座る(図1参照)。実験者はテーブルの上でおもちゃや小道具を動かしながら，短いストーリーを話して聞かせる。ストーリーが終わった時点で，パペットが「このお話で起こったこと」を文の形で発話する。この文が幼児の解釈を調べるための「目標文（target sentence)」である。幼児は，パペットの言ったことが正しいか誤っているかを判断し，パペットが正しいことを言った場合は「ごほうび」（パペットの好きな食べ物の玩具）を与え，間違ったことを言った場合には別の食べ物を与える（たとえば，頭がよくなる魔法の食べ物など[9)]）。幼児がパペットの言ったことを間違いと判断した場合には，実験者が

9)　ここでパペットが嫌いな食べ物などを罰として設定してしまうと，被験者が目標文の解釈とは関係のない理由で与える食べものを選んでしまうことが多いので注意する。　例:「(パペットが)かわいそうだから」

幼児にどうしてそう思ったかを尋ね，説明を求める。実験セッションは，保護者や保育園・幼稚園の教員の許可を得たうえで音声[10] またはビデオ記録をとる。

セッションの構成

1セッション（20〜30分）に含められるストーリーは，最大12個程度を目安と考えるとよい。ストーリーのタイプは以下の3種類に大別される。

- ウォームアップ
- 本実験用ストーリー
- フィラー

ウォームアップは，ゲームの形式に慣れるための短めかつ単純なストーリーである。本実験の部分では調査したい構文パターン1種類につき，トークンを3つ以上用意する。[11] フィラーのストーリーでは，実験で調べたい文法項目を含まない目標文を用いる。フィラーストーリーを挿入する目的は（1）被験者がゲームのルールをきちんと理解し，ストーリーやパペットの発話に十分注意を払っているかどうかを確かめること，そして（2）調査対象の構文を被験者に悟られないことの2点である。フィラーとなるストーリーは本実験のストーリーの合間に挿入する。フィラーストーリーを作成する際には，本実験のストーリーと比較して，複雑さや長さが極端に変わらないように留意する。実験時の状況によってフィラー目標文の真偽値を変更できるような準備をしておくとよい（ストーリーの一部を変更するなど）。

ストーリー例

以下は，Matsuoka（2004）で使用した，焦点表現「も」の解釈を調べるストーリーの例である。

10） ICレコーダーなどを使うとPC上での音声ファイルの再生や管理が容易になる。しかし一方でデジタル音声ファイルコピー作成や保存先など，個人情報の管理には細心の注意を払うことが必要になる。4節の注意点も参照されたい。

11） トークンが2つしかない場合には，その各々について幼児の判断が異なった際のデータ処理に困難が生じるのがその理由である。

うさぎさんとこびとさんとカウボーイの誰が一番力持ちかを決めるために競争することになりました。うさぎさんは車をひっぱりました。「くじらは動くからひっぱりにくい」と言ってひっぱりませんでした。こびとさんは飛行機をひっぱりました。「くじらはぬれてて手がつるつるすべるから」と言ってひっぱりませんでした。カウボーイの番になりました。カウボーイは走っているいのししの尻尾をつかまえて反対側にひっぱりました。それからくじらをひっぱりました。

目標文：「（このお話では[12]） カウボーイもくじらをひっぱりました。」

上のストーリーを用いて調査したい点は，幼児が日本語の焦点表現「も」の統語位置と意味の違いとの関係を認識しているかどうかである。[13] 上のストーリーでは，「も」が主語である「カウボーイ」と結び付けられる解釈，つまり大人の日本語話者と同じ解釈に基づけば目標文は「偽」となる。くじらをひっぱったのはカウボーイだけであるのがその理由である。しかし，もし幼児が「も」を目的語である「くじら」と結びつけるという解釈を与えた場合は，目標文は「真」となる。カウボーイはいのししに加えて，くじらもひっぱったからである。

次節では，このストーリーを用いて，TVJ タスクを行う際の留意点について解説する。

3．真偽値判断課題実施にあたっての留意点

TVJ タスクに参加する子供達は情緒的にも発達途上にある年齢であり，語用論的な知識の獲得が十分でないために，文法知識に直接関わらない要因にも影響を受けやすい。よって，研究者は不用意な実験デザインでデータの信憑性に影響を及ぼさないように留意するべきである。以下ではタスクの実施にあたって注意すべき要因を 3 つ取り上げ，実験結果への影響を弱める方法について簡単に説明する。

12） それぞれの目標文の冒頭を「このお話では」とすることにより，日本語の自然な単文では topic（話題）が必要とされるという条件を満たすことができる（cf. Saito 1985）。

13） 例えば英語の文，‘The cowboy pulled the whale, too.’ では，*too* を主語・目的語のどちらとも結びつけることが可能である。

3.1. 肯定反応傾向

子供は判断に迷った場合は，パペットの言った文を無条件に受け入れるという傾向が強く見られる。そこで，検証したい仮説がこの傾向の逆の反応（「偽」）と結びつけられるようにストーリーを設定することが重要となる。先ほど示したストーリー例では「日本語を獲得している子供が焦点表現（も）の統語位置と意味の違いの関係について，大人の母語話者と同じ知識を持っている」という仮説が正しいとすると，子供はパペットの発話が「間違っている」という判断を研究者に伝えなければならないようにストーリーを構成している。

この配慮を怠ると，子供が「パペットが正しい」と判断した場合に，検証しようとしている仮説が正しいのか，それとも単にパペットのいうことに同意する傾向が現れているだけなのかの区別ができなくなってしまう。[14] ただし，実験課題のデザイン上，このような配慮が難しい場合には，子供が一貫性を持って真偽の判断をしていることを示すフィラーストーリー（上述「セッションの構成」を参照）をセッションに含めるという方法も考えられる。

3.2. ストーリー展開の注意点

幼児にストーリーを提示する場合，最後に起こったことが最も強く記憶に残る傾向があるため，この傾向が検証したい仮説に不利になるようにストーリーを設定するという配慮も必要となる。上述のストーリー例では，最後に起こる出来事は，カウボーイがくじらをひっぱるという動きであり，「他の登場人物がくじらをひっぱらなかった」ことよりも「カウボーイがくじらをひっぱった」という出来事の方が印象に残りやすいことになる。それでも検証したい仮説を支持する結果（大人の母語話者と同じ理由で被験者が目標文を却下する）が出れば，データの信憑性が高まることになる。

3.3. 否定可能性の条件

言語の使用は，文法だけに基づくものではなく，語用論に関わる適切さ（felicity）によっても規定される。ある文の真偽を判断する場合には，「真」と「偽」の両方の状況が起こ

14） また，被験者の判断が「偽」であった場合には「どこが間違っていたのか（パペットに）教えてあげてほしい」という依頼をすることにより，自然な形で被験者の文法判断についての補足情報を得ることができる。

りうる場合でなければ,真偽を問うこと自体が不自然になる。つまり,「真」もしくは「偽」のどちらか一方の状況しか考えられないようなストーリーを提示して目標文の真偽を問うという行為は語用論的に不適切なものである。この語用論的不適切さが大人の文法判断にまで影響することはGuasti and Chierchia（1999/2000: Appendix B）によって指摘されている。

これを回避するために考案されたのが，否定可能性の条件（Plausible Denial/ Plausible Dissent）である。詳しい議論はCrain et al.（1996: 116）を，実験のデザインにおける語用論的配慮についてはCrain and Thornton（1998），関連する研究成果についてはHamburger and Crain（1982）を参照されたい。この条件を満たすためには，ある登場人物が特定の行動をしない場合は，その理由をはっきりわかるように提示する必要がある。たとえば，上述のストーリーにおいて，カウボーイ以外の二人の登場人物はくじらをひっぱるという行為を行わないことになっているが，ストーリーテラーはなぜそれをしなかったかという理由を説明している。つまり，二人の登場人物はくじらをひっぱるという行為を一度は「検討」するのであるが，特定の理由によりその行為を行わなかったということがストーリーの中で明確に示されている。

一枚の絵を提示する方法では，被験者が一枚の絵にまつわるストーリーの細部を暗記することが難しいため，否定可能性の条件を満たすことが困難である。よって，これまでに示したような玩具を用いたストーリー，紙芝居のような複数の絵を使うもの，もしくは，コンピュータで合成したアニメーション等の使用がより望ましい。

4．おわりに：研究協力者との信頼関係

本論文では，真偽値判断課題の利点や手順，実施にあたっての留意点について，具体例を交えて解説を行った。また，タスクの結果の信憑性を弱める様々な要因と，それらの影響を最小限にするための方策についても説明した。TVJタスクは被験者の心理的負担を最小限にする形で，幼児の文表現解釈のデータを収集できる優れた実験方法である。しかし，被験者や保護者・保育スタッフにとって，実験研究への協力はそれなりの手間や負担を伴うものである。関係者全員とよくコミュニケーションをとり，データ収集実施のあらゆる段階にわたって細心の配慮を払うことが必要である。以下は，すべて研究協力者との信頼関係の確立・維持のための最低限の配慮として厳守すべき項目である。

(1) すべてのストーリーから暴力的・差別的な要素を排除する。[15] ゲームや競争をするストーリーや，登場人物が協力して知恵で問題を解決するストーリーなど，可能な限り非暴力的かつ教育的な内容にする。

(2) 音声またはビデオの記録をとる場合は必ず保護者・学校側の許可を得る。

(3) 氏名や月齢などの個人情報の管理方法について明確なルールを作り，事前に関係者に説明する。

(4) 被験者本人の集中が続かない場合や保護者・教員が不適当と判断した場合にはすぐに実験を中止する用意があることを事前に保護者・学校側に伝えておく。実際にそのような事態が起こったときにはストーリーを省略するなど，円滑かつ速やかにセッションを終える。

(5) 実験結果の報告書を作成・送付するなど，協力者のデータが学問的に有用に活用されていることを伝え，言語獲得研究への理解を得るように努める。

参考文献

Crain, Stephen and Cecile McKee. 1985. The Acquisition of Structural Restrictions on Anaphora. In *Proceedings of NELS 16*. eds. S. Berman, J-W Choe, and J. McDonough, GLSA, University of Massachusetts, Amherst.

Crain, Stephen and Rosalind Thornton. 1998. *Investigations in Universal Grammar*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Gordon, Peter. 1996. The Truth-Value Judgment Task. In *Methods for Assessing Children's Syntax*, eds. McDaniel et al. 211–232. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Guasti, Maria and Gennaro Chierchia. 1999/2000. Backward Versus Forward Anaphora: Reconstruction in Child Grammar. *Language Acquisition* 8, 129–170.

Hamburger, Henry and Stephen Crain. 1982. Relative Acquisition. In *Language Development: Syntax and Semantics*, ed. Stan Juczaj. 245–274. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Matsuoka, Kazumi. 1998. Studies of the Acquisition of Syntax and their Implications for Syntactic Theory. *Reports of the Special Research Project for the Typological Investigation of Languages and Cultures of the East and the West 1998*, University of Tsukuba, Ibaraki（『筑波大学「東西言語文化の類型論」特別研究プロジェクト研究報告書』）331–347.

15） たとえば被動性（affectedness）が明確に示される他動詞の例として「ぶつ（たたく）」「殺す」などが統語分析の例文ではよく用いられるが，幼児に提示する目標文での使用は適切とはいえない。代替案としては「押す」「ひっぱる」「運ぶ」「洗う」「食べる」などがあげられる。

Matsuoka, Kazumi. 2004. Addressing the Syntax/ Semantics/ Pragmatics interface: The Acquisition of the Japanese Additive Particle *mo*. In the Online Supplement to the Proceedings of the 28th Boston University Conference on Language Development.

Saito, Mamoru. 1985. Some Asymmetries in Japanese and Their Theoretical Implications. Ph.D. dissertation. Massachusetts Institute of Technology; Cambridge, MA.

上田雅信「第 1 章　生成文法の言語観と研究方法」中井悟・上田雅信編著『生成文法を学ぶ人のために』世界思想社 3–38 ページ　2004 年。

松岡和美「第 5 章　生成文法と言語習得研究」中井悟・上田雅信編著『生成文法を学ぶ人のために』世界思想社 167–199 ページ　2004 年。

添付資料：TVJタスク実施マニュアル

以下は，実際に実験を行う際にストーリーテラー（ST）とパペット役のそれぞれの実験者が留意すべき点を提示したものである。（例）の部分が発話例で，網掛けの部分がそれぞれの発話時の注意点となる。セッション開始時は被験者をリラックスさせ，ゲームの趣旨を明確に提示し，簡単なタスクで手順の確認をすることが重要な手順となる。ウォームアップ・本実験の間は被験者を退屈させないこと，集中を持続させられるように手助けすることが重要な点である。

（※このマニュアルを利用して行われた研究の報告書では，本論文を引用していただくことを希望する。）

下線部は実験の手順，「」は台詞，網掛けは実験上の注意点を示す。

ストーリーテラー（ST）	パペット
１．あいさつと自己紹介 あいさつ （例）「こんにちは。ここにすわって。」 ＊被験者の子供が入ってきたらすぐに座るように促してその場の状況に溶け込めるようにする。	＊部屋に入ってきたとき，子供は雰囲気の変化にとまどい緊張してしまうことがあるので，パペットが声をかけ続けてリラックスさせる。
パペットを紹介・子供の名前を聞く （例）「こっちは牛さん（パペット）です。（子供に向かって）牛さんに名前を教えてくれる。」 ＊パペットが子供を連れてきた場合，以下のような問答にするとパペットがうっかりしていることをアピールできる。 （例）「牛さん，このお友達のお名前，もう聞いた？」 （例）「牛さんしょうがないなあ。じゃ，今聞いてもいいよ」 ＊子供が名前を答えたら，ストーリーテラー（ST）は子供の名前をスコアシートに控える。 ＊ほとんどの子供はフルネームで答える。 ＊STは子供の名前を覚えてセッションの最中に注意をひくために時々呼びかける。	＊パペット役が子供を迎えに行った場合は，子供はパペットを知っているので紹介は必要ない。 （例）「あ，忘れてた。」 （例）「お名前なんていうの。」
子供の名前の確認 （例）「牛さん，解ったかな。じゃあ，ちょっと聞いてみるからね。牛さん，このお友達	

Truth-Value Judgment Task（真偽値判断課題）

ストーリーテラー（ST）	パペット
のお名前は何ていうの？」	（例）「○○ちゃん（間違った名前）」 ＊パペットはわざと子供の名前を間違えて，人の話をよく聞いていないことを印象付ける。
（例）「あれ，間違ってるよね。牛さん時々人の話をよく聞いていないことがあるんだよね。もう一度よく考えてみて。」 ＊ここでご褒美（アイスクリーム）と罰（魔法の野菜（後述））の確認をして，魔法の野菜を食べさせてもよい。	
	（例）「思い出した。○○ちゃん。」 ＊今度は正しく答えて名前を覚えたことを知らせる。
（例）「今度はできたね。でも牛さんこうやって間違えたり合ってたりするから気をつけてあげてね。」 ＊パペットが間違えることも正解することもあるということをセッション中何度も強調する。	
<u>課題説明</u> （例）「○○ちゃん，今日は牛さんは人のお話をちゃんと聞く練習に来たんだ。幼稚園のお友だちは先生のお話をいつも聞いているから牛さんの練習を手伝えるよね。これから牛さんにお話をして，ちゃんと聞けていたか後で聞いてみるね。○○ちゃん一緒にお話を聞いてあげてくれる？　牛さんが間違っていたら教えてあげてね。」 ＊子供がパペットに教える立場であることを強調。	（例）「○○ちゃん，よろしくね。」
<u>ご褒美と罰の確認</u> 机の上にアイスクリームと野菜を出す。 （例）「これがアイスクリームで，こっちがお野菜なんだけど，牛さんどっちが好きだと思う？」 （例）「じゃ，○○ちゃん，牛さんにちょっとあげてみて。」 ＊子供にアイスクリームと野菜をパペットの口	

ストーリーテラー（ST）	パペット
に別々に入れてもらってパペットの反応を見る。	（例）「（アイスクリームを食べて）おいしい！！」 ＊リアクションを大きくすると子供がセッションに引きこまれる。 （例）「（野菜を食べて）むしゃ，むしゃ，むしゃ。」
＊罰の野菜をネガティブなものとして扱わないように，「頭が良くなる魔法の野菜」だと前向きに説明する。（こっそり秘密を教えるように声を潜めて言うと子供は面白がる。） （例）「でもね，この野菜はただの野菜じゃないんだ。」 （例）「ね。食べると頭が良くなる魔法の野菜なんだよ。だから，これから牛さんがちゃんと答えたらアイスをあげるけど，もしまちがったらこっちの賢くなる野菜をあげてね。」	＊アイスクリームのリアクションと差を付ける。ただし，子供が気の毒に思って真偽の判断に影響することがあるので，野菜をあからさまに「まずい」と言わない。 （例）「あれ，頭がなんだかすっきりしてきたみたい。不思議だね。」
<u>ご褒美と罰を決める</u> （例）「でも牛さんはなんだかアイスクリームのほうが好きみたいだね。」 （例）「じゃ，正解のときはアイスクリームをご褒美にあげて，間違ったときには野菜をあげることにしようか。」	
<u>ご褒美のあげ方の確認</u> 実験者が子供の服装の色・プリントのキャラクターなどについてパペットに簡単な質問をすることによって，いつご褒美をあげればよいかを確認する。 （例）「じゃあね，ちょっときいてみようか。牛さん今日の○○ちゃんの服の色は何色？」 ＊子供が身につけているものから選ぶ。（Tシャツ，ズボン，髪留めなど）幼稚園の制服と混同しないように気をつける。色がたくさんあるプリント柄の服は使わない。 ＊天気や部屋にあるものなどについて質問をし	

Truth-Value Judgment Task（真偽値判断課題）

ストーリーテラー（ST）	パペット
てもよい。 ＊シャツというと服の中に来ている肌着と誤解されるので，服と言いながら答えてほしい対象に軽くふれたり，指さしたりすると良い。	（例）「うーん…ピンク（間違った答え）」 ＊間違ったときに野菜をあげることを確認するためにパペットは最初は必ず間違える。 ＊パペットが時々間違えることを子供に印象付ける。
（例）「（牛が間違ったことを子供が解ったのを確認して）あれ，違ってるよね。じゃどっちをあげる？」 ＊子供が躊躇していたら，魔法の野菜をパペットの口に入れるように子供に勧める。	（例）「頭がすっきりしてきたぞ」
（例）「頭がすっきりしてきた？　じゃ，牛さん，もう一回やってみようか。今日の○○ちゃんのシャツは何色でしょう？」 （例）「今度はどうだった？」 ＊子供は緊張したり恥ずかしがったりして，セッションの前半はなかなか真偽の判断ができないので，なるべく子供に答えさせて自信をつけさせる。 （例）「そうだよね。じゃ今度はどっちをあげる？」 ＊正解だったことを確認して，アイスクリームをパペットの口にいれるように勧める。	（例）「緑（正しい答え）」 ＊今度は正しく答える。 ＊パペットの答えが，子供が正解だと思っている色と違っていたら，正解になるまで，STとのやり取りを続ける。手間取る場合は別の質問に切り替える。
２．ストーリーを話す前に <u>準備</u> 野菜とアイスクリームは子供の前においておく。	＊パペットが何か言う前にアイスクリームや野菜を子供が与えようとしたら，「お話を聞いてから」などと言う。またはＳＴがアイスクリームや野菜を一時預かる。
<u>役割確認</u> STはパペットに話しかけるようにして話す。 （例）「じゃあ，これからお話するから，牛さん，	

ストーリーテラー（ST）	パペット
ちゃんと聞いてどんなお話だったか当ててみてね。」 （例）「○○ちゃん，聞いててね。牛さんはときどきちゃんと聞いてないみたいだから。」 ＊STが話しかけている相手はパペットで，子供は教える立場であることを確認する。	（例）「○○ちゃん，よろしくね。」
３．ストーリー中 <u>おもちゃの準備</u> おもちゃはできるだけ手早く出す。ストーリーを話しながら，子供によく見えるように内容に沿っておもちゃを並べる。 ＊子供がおもちゃにさわらないように，おもちゃを少し離して並べ，場合によっては「さわらないでね」などと制止する。どうしても遊びたがるときはストーリーと真偽の判断が済んでから少し遊ばせる。	
<u>話し方</u> 子供の名前を呼んで，声を掛けながら話す。 楽しそうに。子供の方を向き，目を見て話す。	
<u>子供をストーリーに集中させるために</u> 子供をストーリーに参加させるために，実験に直接関係しない部分の展開を子供に選択させたり質問したりする。また子供自身のことも聞いて関心を持たせるようにする。 （例）「プーさんはどの布団で寝るのかな？」 （例）「○○ちゃんは朝ごはんに何食べる？」 ＊子供をテストするような質問はしない。 ＊話の流れに関係ない範囲での子供の答えは，すべて肯定する。（テストされているのは子供ではなく，あくまでパペットである。） ＊子供が集中しているときは，関係のない部分を省略してセッション時間を短縮する。 ＊目標文の真偽を判断するヒントになるような語句や表現を使わないように注意する。	ストーリーの間，パペットは自分からあまり話さないようにする。ただし，必要に応じて「これすごいね」「次はどうなるのかな」などと発言し，子供の注意をストーリーに向けさせる。 ＊パペットがストーリーを聞いているという印象をあたえるようにする。机の下に隠してしまったり，休んだ状態にしない。

Truth-Value Judgment Task（真偽値判断課題）

ストーリーテラー（ST）	パペット
４．ストーリーが終わってから ストーリーを終わらせる 最後に目標文と一致する述語を使う。 （例）「みんないろんなものをひっぱりました。」 おもちゃの役割	
子供がストーリーを忘れても答えられるようにおもちゃがわかりやすく並んでいるか確認する。 ＊子供が真偽を判断したり，特になぜパペットが間違ったかを説明するときに並べられたおもちゃを見て確認することがある。	
５．パペットに質問する パペットに注意を向けさせる （例）「…っていうお話だったんだけど，牛さん聞いてたかな？　分かった？」 ＊すぐに質問せずにまず子供がパペットに目を向け発言を聞く態勢を作る。	（例）「このお話では…カウボーイもくじらをひっぱりました」 ＊ストーリーに集中していた子供の意識を十分自分に向けさせてからゆっくり明瞭に話す。 ＊答えを言い終わった後は，期待を持ったように子供を見る。
６．子供に真偽を判断させる 真偽を聞く （例）「○○ちゃん，どうだった？　合ってた？間違ってた？どっちだろうねぇ。」 （例）「カウボーイもくじらをひっぱりました，だって。」 ＊子供の反応がなかったら，STはもう一度パペットの発言をゆっくり明確に繰り返す。 ＊ただし，ご褒美や罰をあげるように勧める時，子供の反応をよく見て，押し付けがましくならないようにする。	パペットはわからなさそうな様子をし，さりげなく子供の判断を促す。

ストーリーテラー（ST）	パペット
子供が「合っていた」とした場合	
（子供が自発的に与えなければ）STが子供にアイスクリームをパペットに与えるように指示する。	＊パペットが「ご褒美ちょうだい」などと言っても良い。
正解が続いた場合は，目標文の後に，明らかに間違いと子供にわかる文をパペットにもう一度言ってもらって子供がお話の大筋を理解しているかどうか確認する。	（例）「もう一つやってみたい！」
（例）「牛さんすごい自信だね。もう一回やってみる？」 ＊子供が単にご褒美のアイスクリームをあげたいと思っている場合もあるので注意する。	＊パペットは明らかにストーリーの内容と違っているとわかる回答をする。
（例）「牛さんは，もう一度アイスクリームをもらおうと思って言ったのに今度はできなかったね。ときどきはできるけど，ときどきは間違えるね。次はちゃんとできるかな。」	
子供が「間違っている」とした場合	
（子供が自発的に野菜を与えなければ）STがパペットに野菜を与えるように指示する。	（例）「（野菜を食べて）うーん，だんだん頭がスッキリしてきたぞ。」 ＊野菜を食べてもネガティブなことは言わない。
子供がパペットの答えを「間違い」と言ったら，何が間違いかを明らかにするよう努める。 （例）「（パペットに）牛さん，どこが間違ってたか分かった？」	（例）「うーん，わかんない。」
（例）「えー，牛さんぼやっとしてるなあ。牛さんわかってないみたいだね。○○ちゃん，教えてあげて。どんなお話だったっけ？」	
＊できるだけ子供が「文」で説明するように話す。 ＊子供が間違いを恐れて発言しないこともあるので，パペットとのやりとりなどで話しやすい雰囲気を作る。 ＊子供の発言（理由や興味深いコメントなど）はメモする。またはシートに印をつけて，後で録音データをチェックする（ただし，事故で録音ができていない場合も想定しておく）。	＊子供が説明しても，それが明瞭でなかったらパペットは，「えー，よくわからないなあ」などと言う。 ＊あまり「教えて，教えて」と迫りすぎない。（子供がプレッシャーを感じて，セッションの進行に不都合が生じる。）「そうなんだ」などと相づちをうち，子供を褒めて自信をつけさせる。

Truth-Value Judgment Task（真偽値判断課題）

ストーリーテラー（ST）	パペット
＊子供がメモを不安に感じたり，関心を持っている様子だったら，STが「お話を忘れないようにするため」など，何か説明をすると安心する。	
子供が真偽を言わないとき 子供が答えない時，わからなさそうな時はパペットでなくSTが畳みかけて質問する。 （例）「どっちをあげようか。」 それでもわからなさそうな時はヒントを出す。 （例）「プーさんも布団を持ってきた？」 「プーさんは何を持ってきたんだっけ？」 「このお話ではおじいさんくまは何をしてたんだっけ？」 ＊確認が長引いてきたら，テストされているのはパペットであることを示すため，パペットにも質問する。 （例）「牛さん，今○○ちゃんが教えてくれたこと聞いてた？」 ＊長引いたらSTが切り上げる。 （例）「じゃあ牛さん，もう一つ何か言ってみて。」	＊明らかに真偽の判断のしやすい文を言う。
「間違っている」という子供の回答が続いた場合 子供がストーリーの基本的な部分を理解しているか，ストーリーに明らかに合っている文を目標文の後にパペットに言ってもらう。 （例）「牛さん，もう一つやってみようか。」 ＊パペットの判断を助けるような台詞「じゃあ，牛さん，犬さんのこと何か言って」「牛さんいっぱい魔法の野菜食べたから，次はできるんじゃないかな。」などコメントするとセッションがスムーズに進む。 ＊最初の２－３個のストーリーにわたって，まったく明確な判断ができない場合や，ゲームのやり方を理解していないことがわかったら，途中でセッションを中止することを検討する。中止を決めた場合には「次が最後のお	＊パペットは明らかストーリーに「合っている」文を言う。

ストーリーテラー（ST）	パペット
話です」などのフレーズをはさみ，自然に終わらせる。	
ストーリーの合間 ストーリーが終わっても黙らずに，話し続けながら次のストーリーの準備をする。 （例）「次はどんなお話かな？」 ＊沈黙があると子供が緊張する。	STがメモをとったり，おもちゃを準備している間，パペットが子供と前のストーリーについて話したり，次のストーリーの内容を想像したりしてその場をつなぐ。 ＊ストーリーが始まるのにまだ子供が話し続けている場合，ストーリーの方に注意を向けさせる。 （例）「あ，次のお話始まるみたいだよ。次は何だろうね」 （例）「そうなんだ，○○ちゃん，プール好きなんだ。あ，次のお話はプールのことみたいだよ」
７．セッションの終了 良い雰囲気でセッションを終わらせるために，パペットにご褒美をあげて終わる。最後の目標文を「間違い」と子供が判断したら，明らかに正解だとわかる回答をもう一つ言ってもらう。 （例）「牛さん，最後にもう一つやってみようか。」 （例）「合ってた？じゃ，牛さんにアイスクリームあげよう」 （例）「最後に牛さんなでてあげてくれる？」 ＊パペットに少しさわらせると親近感が増す。 （例）「○○ちゃんがいっぱい野菜あげたおかげで牛さん頭良くなったよ。」 （例）「今日は手伝ってくれてほんとうにありがとうね。また牛さんと遊んであげてね。」	＊パペットは明らかに正解の回答をする。 （例）「わーい，ありがとう！」 （例）「○○ちゃん，ありがとう！」 （例）「じゃあ，またね。」

©松岡・上田・平田・藪　2005