
山梨英和大学
紀 要
第24号

JOURNAL OF YAMANASHI EIWA UNIVERSITY

VOL.24 March 2026



山梨英和大学

YAMANASHI EIWA UNIVERSITY

目 次

論文（査読付き）

知的・発達障害児の協力行動を促進するゲームプログラムの開発と改良過程

—— モグラたたきおよびブロックくずしを用いた実践 ——

…………… 杉 浦 篤 志 ・ 中 込 昭 彦 ・ 吉 井 勘 人 …… 1

論 文

芥川龍之介「夢」の分析

…………… 小 林 一 之 …… 17

コロナ回復社会における母親の育児負担感とその規定要因

—— 山梨県未就学児をもつ母親のアンケート調査から ——

…………… 劉 楠 …… 31

「山梨英和大学紀要」発行要綱 …… 41

Table of Contents

Articles (Peer-Reviewed)

Development and Refinement of a Game Program Designed to Enhance Cooperative Behavior in Children with Intellectual and Developmental Disabilities	
Atsushi Sugiura, Akihiko Nakagomi, Sadahito Yoshii	1

Articles

An Analysis of Ryunosuke Akutagawa's "Yume"	
Kazuyuki Kobayashi	17
Mothers' Perceived Childcare Burden and Its Determinants in a Post-COVID Recovery Society —Based on a Survey of Mothers with Preschool Children in Yamanashi Prefecture—	
Nan Liu	31
Author and editorial guidelines	41

知的・発達障害児の協力行動を促進する ゲームプログラムの開発と改良過程

——モグラたたきおよびブロックくずしを用いた実践——

Development and Refinement of a Game Program Designed to Enhance
Cooperative Behavior in Children with Intellectual and Developmental Disabilities

杉浦篤志¹・中込昭彦²・吉井勘人³

Atsushi Sugiura¹, Akihiko Nakagomi², Sadahito Yoshii³

【要旨】

本研究は、特別支援学校中学部に在籍する知的障害と自閉スペクトラム症をそれぞれ有する生徒 2 名を対象に、協力プレイ型ゲームの長期的な活用を通して、発話と協力行動への変化を探索的に観察したものである。実施は約 6 か月間の全 10 回のセッションであり、対象ゲームは「モグラたたきゲーム」と「ブロックくずしゲーム」であった。各セッションでは観察結果を基に、役割の明確化、練習ステージの導入、掛け声や音声ガイド、同時ボタン操作の判定緩和、報酬再設計、ポーズ（一時停止）機能などの改良を段階的に導入した。その結果、初期には役割錯綜や失敗に伴う中断・ネガティブな発話が多かったが、改良を重ねることで掛け声や相互確認の発話が増加し、ボタンの同時押し操作の成功頻度も向上した。特に「セーのっピッ！」の提示と称賛語の再設計は、成功体験の共有と動機づけの維持に一定の効果をもたらした。長期的な観察－改良のサイクルは、協力行動の促進に有効であることを示した。

【キーワード】

知的障害、自閉スペクトラム症、特別支援教育、協力プレイゲーム、発話促進

I. はじめに

特別支援教育における ICT (Information and Communication Technology) 教材は、学習意欲の向上、操作手順の定着、対人的な相互作用の促進という三つの目的に寄与するものとして注目されている。学習者はそれぞれ異なるニーズを持ち、個別の支援が必要であるため、ICT は柔軟に対応できる強力な学習支援手段となる。ICT を利用することで学習内容を視覚的・聴覚的に提示し、理解の補助や集中の持続を支援で

きる。特にアイコンや読み上げによる補助、色や効果音による合図は、多様な学習ニーズに対応する効果的な手段である。さらに「即時フィードバック」は ICT ならではの強みであり、正答時の効果音や視覚的演出、誤答時の再挑戦機会の提示は、学習者の行動を即座に修正し、挑戦意欲を高める。特に「ゲームを活用した教材」は、特別支援教育において大きな可能性を持つと考えられる。ゲームは娯楽性を備え、得点や達成演出によって「できた」という感覚を自然に生み出す。失敗しても再挑戦が促される仕組みが意欲を持続させ、継続的な学習参加を支える。

¹山梨英和大学 (Yamanashi Eiwa University)

²山梨県立あけぼの支援学校 (Yamanashi Prefectural Akebono School for Special Needs Education)

³山梨大学 (University of Yamanashi)

また、ゲームの段階的課題構造は学習者の成長感を育み、「前よりできるようになった」という自己効力感を積み重ねることができる。これは知的障害の特性を持つ学習者にとって特に重要であり、継続的な学習参加の基盤となる (Clark et al., 2016, Gee, 2007)。

さらに、ゲームには社会的スキルを育成する効果も期待される。二人一組で行う協力型ゲームでは、「君は右を担当して」「次は一緒に押そう」といった声掛けが自然に生じ、協力や役割分担を伴うコミュニケーションが促進される。通常の教科学習では作りにくいこうした場面が、ゲームの仕組みによって自発的に生成される点は重要である。著者らの先行研究 (杉浦ら, 2025) でも、特別支援学校高等部生徒を対象に、シングルプレイとマルチプレイを比較した結果、協力場面では発話量が増加傾向を示し、特に他者への指示や肯定的な感情表出が観察された。これは協力ゲームがプレイヤー間のコミュニケーションを自然に活性化することを示している。

しかし、この先行研究は短期間の観察に基づくものであり、効果が長期的に持続するかどうか、また日常的な学習や生活に定着するかについては未解明である。教育現場で実際に活用するためには、効果が一時的現象にとどまらないことを確認し、継続的に安定して発現する場面を検証する必要がある。その際には、ゲーム設計の工夫が重要となる。操作が複雑で役割が曖昧な場合には協力が成立しにくい一方、役割が明確でシンプルに提示されると相互補完的な行動が生じやすい。また、同時押し課題など協調が必要な場面では、掛け声やカウントダウンといった「社会的合図」の存在が成功率を高める。

このように、協力プレイ型ゲームは、学習を楽しくするだけでなく、設計次第でプレイヤーの発話や協力行動を強力に引き出す教育的資源となり得る。本研究は、先行研究の知見を基盤に、特別支援学校 (知的障害) 中学部の知的障害と自閉スペクトラム症をそれぞれ有する男子

生徒 2 名を対象に、約 6 か月間・全 10 回のセッションを通じて協力行動を促進するためのゲームプログラムの開発を目的とする。各セッションでは操作方法や役割分担、音声や視覚的效果、判定基準やフィードバックを段階的に調整し、その過程で、ゲームプログラムを調整することで対象児の協力行動や関連する発話を記録・観察した。これにより、協力プレイ型ゲームが特別支援教育においてどのように機能し、教育現場で持続的に活用するためにどのような設計が有効であるかを明らかにすることを目指す。

Ⅱ．関連研究

本章では、本研究の基盤となる 4 つの領域であるゲームベース学習と協力学習、特別支援教育における ICT・UDL (Universal Design for Learning)、UI (User Interface) /UX (User Experience) と同調課題、知的障害・ASD (Autism Spectrum Disorder) 支援の要点を述べる。これらの知見を踏まえ、本研究の位置づけと独自性を明確にすることを目的とする。

1 ゲームベース学習と協力学習

ゲームベース学習 (GBL: Game-Based Learning) は、学習内容を目標・ルール・フィードバックに組み込み、学習者の動機づけや集中を高める方法である (Connolly et al., 2012, Hamari et al., 2016)。本研究では特に「明確な目標提示」と「即時フィードバック」に注目する。これにより努力の方向性が明確になり、その場で誤りを修正できる。協力学習 (Cooperative Learning) は、学習者が相互依存的に課題を解決する学習形態であり、肯定的相互依存・個人責任・促進的相互作用などを通じて理解や社会的スキルを育成する (Johnson & Johnson, 2009, Slavin, 2014)。両者を組み合わせることで、特別支援教育において「楽しみながら協力して学ぶ」効果が期待できる。GBL は集中や意欲を支

え、協力的学習は発話や社会的スキルを伸ばす。ただし、役割が曖昧だと消極的な学習者や独占的行動が生まれやすく、競争を強調しすぎると相互支援が阻害される (Slavin, 2014)。したがって、相互依存と個人責任を両立させる設計が重要である。

具体的な原理としては、(a) 目標の可視化、(b) 即時フィードバック、(c) 役割の明確化と相互依存、(d) 段階的課題提示の4点が有効である (Johnson & Johnson, 2009, Slavin, 2014)。

このように、GBLと協力的学習は相互補完的であり、学習への参加と社会的スキル習得を同時に支える効果的な方法といえる。

2 特別支援教育におけるICTとUDL

特別支援教育におけるICT活用は、学習上の障壁を低減し、公平な学習機会を保障するうえで重要である。ICTは文字の読み取りが困難な児童生徒や、視覚・聴覚の単一刺激では理解が難しい者に対し、マルチモーダル提示や代替的表出手段を提供し、心理的・認知的負担を軽減する効果をもつ (Rose & Meyer, 2002, Ok et al., 2017)。こうした理念を体系化した枠組みがUDLであり、デュアル・コーディング理論やマルチメディア学習原理とも整合的である (Mayer, 2009)。いずれも「多様な提示によって学びを支える」という点で一致しており、本研究では掛け声やアイコン表示を通じて協力的行動を支援した。

設計原理は三点に整理できる。第一に重要情報を小単位で多重提示すること (例：画面表示と掛け声を同期)。第二に代替手段を常設すること (例：音声+字幕、手順の図解)。第三に過剰な装飾を避け、学習関連情報に集中しやすくすることである (Dalton & Proctor, 2008)。

本研究の協力的プレイ型ゲーム教材もこの原理に基づき、練習ステージを短く区切り、役割アイコンで担当を明確化した。また「せーのっピッ！」を音声と画像で同時提示して協力を自

然に誘発し、注意表示やポーズ機能によって一時停止と再開を可能にした。

3 UI/UX・アクセシビリティと同調課題

教材開発においてUI/UX設計は特に重要である。国際規格ISO9241-210は、人間中心設計 (Human-Centered Design) の理念に基づき、利用者の特性や利用文脈を理解し、実際の使用状況に応じて反復的に改良することを求めている (ISO9241-210, 2010)。つまり、開発者の想定ではなく、知的障害を有する中学生の行動や反応を観察し、得られたフィードバックを設計に反映させる必要がある。UI設計の代表的な原則として、Shneidermanらは一貫性・即時フィードバック・エラー予防・認知的負荷の軽減を挙げている (Shneiderman et al., 2016)。またNormanは、操作対象の性質を自然に伝えるアフォーダンスと、次の出来事を予測させるフィードフォワードの重要性を指摘している (Norman, 2013)。これらは障害のある学習者にとって特に有効である (Abascal & Nicolle, 2005)。二者同時操作を求める同調課題では、さらに特有の工夫が求められる。第一に共通の基準時刻を示す外部シグナル (掛け声や画面表示) を設けること。第二に判定基準を適度に緩和して成功体験を増やすこと。第三にエラー時には前向きなフィードバックを与えることである。

本研究でもこれらを実装した。掛け声「せーのっピッ！」を音声と画像で提示して動作を同期させ、同時押し判定を緩和して協力を維持した。またプレイ中に興奮が高まった際にはポーズ機能や注意表示で安全に活動を一時停止できるようにした。これにより、UI/UXの一般的な手法と同調課題特有の配慮を統合し、協力的なゲームプレイシステムを実現した。

4 知的障害・ASD支援

知的障害や自閉スペクトラム症 (ASD) のある学習者は、共同注意や心の理論に課題を示し

やすいとされる (Abascal & Nicolle, 2005)。そのため、教育現場では「次に何をするか」を視覚的に提示して活動の予測可能性を高めることが推奨される。矢印やアイコンなどの手がかり提示は、口頭説明だけでは理解が難しい学習者に有効である。支援の提示は、言語指示 → 視覚的合図 → 身体的ガイドというように弱いものから強いものへ段階的に行い、成功後は迅速に支援を減らすことで自立性を促せる (Ok et al., 2017, Abascal & Nicolle, 2005)。また、称賛は「二人で合わせられた」「声を掛け合えた」といった協力行動に向けることが望ましい (Johnson & Johnson, 2009, Slavin, 2014)。ICT は学校と家庭をつなぎ、学習者の生活全般にわたる連続的な学習支援を可能にする。本研究でもこれらの原理を取り入れた。役割アイコンは担当領域の可視化を通じて誤操作を防ぎ、掛け声は二人の注意を同期させ共同注意を成立させた。さらに、称賛語を前向きに再設計することで失敗を否定的に受け止めず、協力を継続できるよう支援した。これらは単に課題達成を助けるだけでなく、学習者の社会的相互作用を安定させ、協力学習の基盤を形成するものである。さらに、本研究における“協力行動”とは、Tomasello (2008) の協力モデル、Johnson & Johnson (2009) や Slavin (2014) の社会的相互依存理論に基づき、共通の目標達成のための他者と相互に働きかけ、役割分担や相互確認、援助行動を伴う社会的行動と定義する。ゲーム内では、具体的に声かけ・同時操作・提案や応答等の発話の行動を観察指標として扱った。

知的障害や ASD を有する児童生徒にとっては、他者との協調や共同注意、視点取得といった社会的認知機能に課題を示すことが多く報告されている (Frith, 2003, Tomasello, 2008)。これらの特性は、学習場面での「一緒に活動すること」の難しさとして現れ、相手の意図やタイミングを理解することが困難になる場合がある。そのため、教育現場では、こうした社会的相互

作用の基盤となる協力行動の支援が重要視されている (青木・吉井, 2023, Koegel et al., 2012, Kasari et al., 2012)。このような背景から、知的障害・ASD 児に対する協力行動の支援は、学習機会を拡大し、他者とのポジティブな相互作用を経験的に積み重ねるための発達支援として意義が大きい。本研究は、その一手段として、ICT を活用した協力プレイ型ゲームの設計と改良を通じて、協力行動の形成過程を観察・分析することを目的とするものである。

5 本研究の位置づけ

本研究は、二者のボタンの同時操作という同調課題に焦点を当て、UI/UX 設計を通じて学習者の協力行動（他者への働きかけや共同調整）をいかに促進できるかを探索的に検討したものである。本研究における「協力プレイ」とは、単なるゲーム操作上の同時行動を指すのではなく、相互確認・発話・役割分担といった社会的協働行動を含む概念として用いる。このような観点から、本研究は「協力行動を促進するゲームプログラムの開発研究」と位置づけられる。

本研究では、ゲームの効果を数量的に検証することよりも、設計の逐次的改良を通じて、協力行動がどのように現れ、どの要素が支援的に機能するかを探索的に明らかにすることを目的とした。特に、同調課題は高度な連携を要するため、設計が不適切であると協力関係が成立しにくく、学習意欲や行動の安定性に影響を及ぼす可能性がある。本研究の独自性は、反復的改善を行い、プレイヤーの特性に適応した UI/UX 設計が協力行動や発話の変化にどのように関与するかを長期的な観察を通して捉えた点にある。また、約 6 カ月間にわたる継続的な観察を行うことで、UI/UX 設計の改善がプレイヤーの行動にどのように定着していくかを明らかにした。具体的には、UDL やマルチメディア学習原理を取り入れ、プレイヤーの多様なニーズに対応する UI/UX が協力的学習を支えることを示唆し

た。さらに、役割の明確化や肯定的フィードバックを UI/UX 設計に反映させた結果、プレイヤーは単なる操作獲得にとどまらず、社会的スキルや協力の重要性を活動を通して学ぶ過程が見られた。

本研究は、特別支援教育における ICT 活用の具体的事例を提供するとともに、学習環境設計において長期的かつ発達的な視点を持つことの重要性を示すものである。

Ⅲ. 目的

本研究の目的は、知的障害と自閉スペクトラム症をそれぞれ有する中学部生徒を対象に、操作分担型協力ゲームを用いた実践を通して、協力行動がどのように現れ、どの設計要素がその促進に寄与するかを探索的に明らかにすることである。各セッションでは、観察結果を基にゲームの操作方法や役割分担、音声・視覚的效果、判定基準やフィードバックを段階的に改良し、その過程で、ゲームプログラムを調整することで対象児の協力行動やそれに関連する発話を記録・分析した。これにより、協力プレイ型ゲームが特別支援教育の取組みにおいてどのように機能し、継続的に活用するためにどのような設計要素が支援的に作用するかを探索的に検討した。

具体的には、本研究では次の要素に焦点を当ててゲームを設計し、改良を行った。

1 操作の簡略化・役割の可視化と協力支援の工夫

ゲームの操作方法を簡略化し、役割を視覚的に示すことで、プレイヤーが自分の役割を理解しやすくなり、混乱を防ぐことを目指している。特に知的障害のあるプレイヤーにとって、複雑な操作は負担となるため、視覚的なフィードバックやアイコンによって役割を明確に提示することが重要である。知的障害のある児童生

徒は、作業記憶や手順理解に困難を示すことが多く、操作の単純化と視覚的な手がかりによる補完は理解を助ける支援となる (Abascal & Nicolle, 2005)。さらに、ASD 児は、口頭指示よりも視覚情報を安定して処理しやすい傾向があるため (Abascal & Nicolle, 2005)、役割アイコンの提示は、混乱の軽減と予測可能性の確保に有効である。これらの視覚的支援を基盤としたうえで、本研究では協力場面における同時操作のタイミング調整を補助するため、聴覚的なガイド (例：「せーのっピッ!」など) も併用している。ASD 児は、他者の行動意図や非言語的な合図 (視覚・動作など) を読み取ることが難しい特徴があり (Frith, 2003)、視覚情報のみでは行動の同期が十分に得られない場合がある。そのため、視覚的支援に加えて明確な外的合図として聴覚ガイドを組み合わせることで、共同注意を促し、プレイヤー同士が行動のタイミングを合わせやすくなるよう設計している。Kasari et al. (2012) の知見を参考にすると、視覚支援を軸としながら必要に応じて聴覚の手がかりを補助的に用いることは効果的であると考えられる。したがって、本研究の音声ガイドも協力行動を後押しする補完的な支援として機能している。

2 同時押し判定や報酬 (メダル) の寛容化

ゲームの判定基準を緩和し、成功体験を増やすための仕組みを作る。特に、ボタンの同時押しのタイミングが難しい場合に、判定基準を広げることで、成功する確率を高め、プレイヤーに「できた」という達成感を与えることができる。知的障害や ASD のある児童生徒は、動作のタイミング調整や他者との同期動作に困難を示す場合があり (Koegel et al., 2012)、失敗が続くと活動意欲や対人協調への関心が低下しやすい傾向がある。そのため、判定基準を寛容に設定し、成功体験を積み重ねることで、情動の安定と協力行動への参加意欲を維持しやすくなる。また、

報酬（メダル）を一律で与える方式にすることで、プレイヤーがゲーム内で得られる肯定的なフィードバックを安定させ、モチベーションの向上を図る。

3 注意事項表示やポーズ機能などのリスクマネジメント

ゲームプレイ中の過度な興奮やストレスを軽減するために、注意事項表示やポーズ機能を取り入れることにした。特に、協力プレイ中にタイミングがうまく合わないとプレイヤーがフラストレーションを感じやすくなるため、ポーズ機能を導入して過度な興奮を抑制することが重要である。ASD のある児童生徒は、感覚刺激や予期せぬ失敗に対して過敏に反応し、情動の自己抑制が難しくなることがある。また、知的障害児も活動中の混乱や不安が高まると注意の持続が困難になるため、状況を一時停止できる環境設定は安心感をもたらす。また、プレイの進行中に表示される注意事項やリマインダーも、プレイヤーに適切な行動を促すための重要な要素となる。このような支援機能は、情動のカームダウンや再集中を支援し、学習活動の中断や対人摩擦を未然に防ぐために有効である。

これらの改良は、プレイヤーがゲーム内での役割を明確に認識し、その結果として発話や協力行動が自然に引き出されることを目的としている。さらに、プレイヤーの行動の変化を観察することにより、どの要素が最も効果的に協力行動や発話を促進したかを特定し、最適なゲーム仕様を導き出すことを目指している。

本研究では、既存研究において発話促進効果が高いとされる「ドラネコゲーム」と「ペンギンゲーム」ではなく、「モグラたたきゲーム」と「ブロックくずしゲーム」を選定した。これらは操作が直感的でプレイヤーがルールを理解しやすく、難易度調整も容易であるため、長期的な改良実験に適している。

これらのゲームは、単純でありながら協力を

要する要素を持ち合わせており、プレイヤーが協力しながら課題を解決していく過程を明確にする。このようなゲーム環境を通じて、学習者は徐々にゲーム内での役割を理解し、他者と連携しながらタスクを完遂する能力を養う。ゲームの進行に合わせて、段階的な改良を加え、プレイヤーの反応に基づいてフィードバックを改善し、より効果的な学習環境を提供する。

IV. 方法

1 対象児

対象は特別支援学校（知的障害）に在籍する知的障害と自閉スペクトラム症をそれぞれ有する中学部男子生徒 2 名（A 児と B 児）である。両名とも療育手帳の判定区分は「B-2（軽度の知的障害を有する者）」である。両名は基礎的な操作を遂行することは可能であったが、多ボタン同時管理や役割切替といった複合的操作には課題が見られた。また、二者協力による活動経験は限定的であった。研究の実施にあたっては、学校内の手続きを経て承認を得るとともに、保護者に対して研究の趣旨および記録方法を説明し、同意を得た。倫理的配慮として、ゲームプレイ中に興奮や高揚が見られた場合には一時停止（ポーズ）機能を活用し、一時的に活動を中断してカームダウンを図るなど、安全面に十分に留意した。

2 調査場所および期間

本研究における操作分担型協力ゲームの実施は、X 大学に設置された研究室にて行った。対象となる 2 名の生徒は、2 人 1 組でペアを構成し、協力してゲームをプレイした。実施期間は 20XX 年 6 月～12 月までの約 6 カ月にわたり、全 10 回のセッションを実施した。セッションでは、モグラたたきゲーム、ブロックくずしゲームを中心に用いて、観察結果に基づいて段階的にゲーム仕様の改良（役割の明確化、掛け声の

導入、同時押し判定の調整、報酬設定の変更など）を行った。その過程における発話や協力的行動の変化を、セッションごとに記録・分析した。

3 装置・実行環境

ノート PC (Windows)、外部ディスプレイ、ゲーム用コントローラ (2 台) を用いた。描画解像度は当初 1920x1080 であったが、処理の遅延が協調機能の判定に影響したため、第 9 回から 1280x720 へ縮小し、入力遅延と描画負荷の軽減を図った。なお、この変更はボタンの同時押し判定の体感的厳格化という副作用を生み、以降の改良課題となった。

4 手続き

本研究における手続きは以下の通りである。

(1) ゲームの選定

本研究では、知的障害を有する中学部生徒を対象とすることから、単純なルールと明確なフィードバックを持ち、直感的に操作可能な「モグラたたきゲーム」と「ブロックくずしゲーム」を選定した。これらのゲームは、即時的な成功・失敗の理解を促す特徴を有し、かつ難易度やステージ構成を容易に調整できるため、長期的な

セッションにおいて段階的な改良を行うのに適している。

(2) 役割分担

2 人 1 組のペアを構成し、両ゲームにおいてそれぞれのプレイヤーが異なる役割を担当する形式を採用した。役割はゲームごとに事前に設定され、二者が協力して課題を達成できるように設計されている。

(3) セッションの実施

1 セッションあたりの総ゲームプレイ時間はおよそ 15 分間とした。1 セッションの構成は、最初に補助ゲームをプレイしてもらう (2-3 分程度)。その次にモグラたたきゲームを 2 回プレイ (7 分程度)、最後にブロックくずしゲームを 2 回プレイ (6 分程度) となっている。二者協働によるプレイ中の発話や行動の変化を観察・記録した。

(4) 支援の提供

ゲーム進行の中で操作が難しい場面や理解が不十分な場面が生じた場合には、研究実施者が必要に応じて適切な支援を行った。ただし、支援は最小限に止め、プレイヤー自身の協力や工夫によって課題を解決できるよう配慮した。

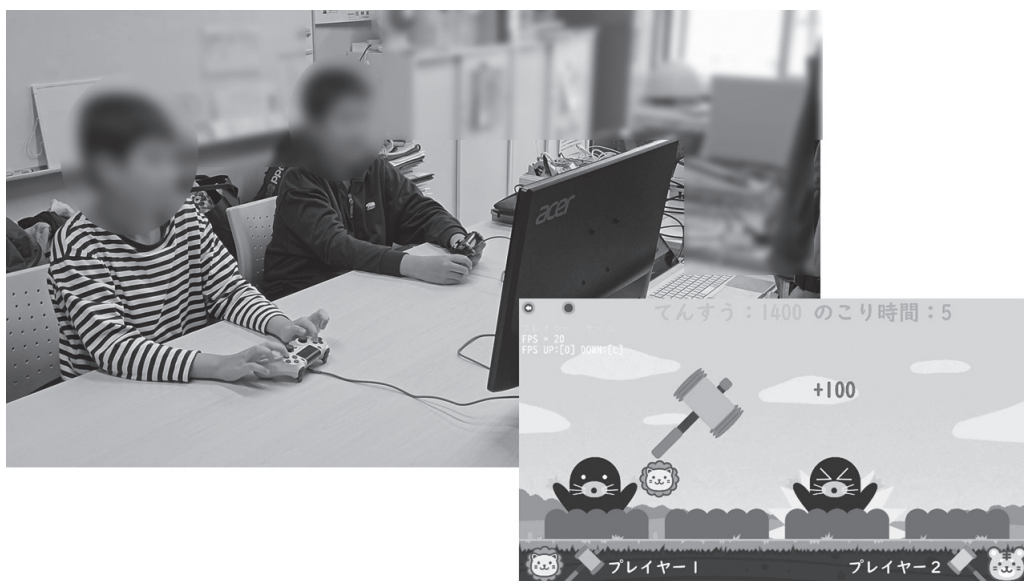


図 1：ゲームプレイの様子

5 課題ゲームと役割

（1）モグラたたきゲーム

モグラたたきゲームのバージョンごとの主な改良内容は表 1 に示す。横並びのモグラを叩く。V05 では「モグラ 1: ← / モグラ 2: → / モグラ 3: × / モグラ 4: ○」の多ボタン割当、シングル 2 ステージ + マルチ 2 ステージ（うちボスは同時叩き）。V06 以降、左右移動（←・→）+ 叩き（×・○）に簡略化、練習ステージ、役割アイコン、ハンマーパワー蓄積、かけ声などを順次実装。

（2）ブロックくずしゲーム

ブロックくずしゲームのバージョンごとの主な改良内容は表 2 に示す。バー操作とミサイル

発射の役割分担。ステージ構成で担当を交代し、ボスでは同時押しによるスーパーミサイルを設計。V07 以降、ボタンの押しっぱなしにより意図せず同時押し判定が生じてミサイルが発射されてしまう問題への対策（同時押しロジックの修正）、コントローラ操作での画面遷移、音声ガイドを導入。

（3）補助ゲーム

補助ゲーム（レース、パズル、走ってジャンプ）は、動機づけ維持と過剰興奮のカームダウンに資する短時間の介在として位置づけた。



図 2：モグラたたきゲームおよびブロックくずしゲーム
（左上：協力ステージ、左下：ボスステージ、右上：協力ステージ、右下：ボスステージ）

表 1：モグラたたきゲームの改良内容

バージョン	改善内容	使用セッション
V.01	● 初期版（書籍を参考に作成） ● マルチ操作機能を追加（プレイヤー 1：左側 2 匹、プレイヤー 2：右側 2 匹、協力操作：ボスモグラ（中央）） ● ボスモグラに王冠画像の追加	第 1 回 （シングルプレイ） 第 2 回 （マルチプレイ）
V.02	● グラフィックの修正 ● モグラ・ハンマー・背景の変更	

バージョン	改善内容	使用セッション
V.03	● ステージ構成を「ソロ→協力→ボス戦」に再設計 ● ステージ1:プレイヤー1ソロ、ステージ2:プレイヤー2ソロ、ステージ3:協力プレイ、ステージ4:ボス戦（協力操作） ● 画面右下にボタン配置図を追加	
V.04	● 開発環境の変更	
V.05	● モグラたたき操作ボタンを「←、→、×、○」に変更 ● モグラ出現時にアニメーションを追加 ● クリア時の演出（花火）の追加 ● 操作方法の説明画面の追加 ● 得点に応じてメダルを付与（1～5枚）	第3回
V.05-2	● V.05と同じ構成・仕様 ● 背景画像とBGMを更新（飽きを防ぐ目的）	第4回
V.06	● ボタン操作の簡略化（ハンマー常時表示、左右移動+たたきに統合） ● プレイヤーアイコン表示（役割の明確化） ● 練習ステージの導入（操作画像・ボタン表示） ● ボス戦:パワー蓄積方式を導入（2人同時にパワー5到達でビッグハンマー発動）	第5回
V.06-2	● V.06と同じ構成・仕様 ● 背景画像とBGMを更新（飽きを防ぐ目的）	第6回
V.07	● 押しっぱなしによる誤作動防止ロジックの導入 ● コントローラボタンで画面遷移の追加 ● 音声ガイド追加	第7回
V.07-2	● V.07と同じ構成・仕様 ● 背景画像とBGMを更新（飽きを防ぐ目的）	第8回
V.08	● 画面の解像度を1920x1080から1280x720に変更し処理軽減背景画像・BGM更新 ● ハンマーがヒットしたときの称賛語を「おいしい」から「かなりうまい」に変更 ● ポーズ機能を実装（クールダウン用）	第9回
V.09	● ボタン同時押しタイミングを緩和 ● ハンマーがヒットしたときの称賛語を「すばらしい」に統一 ● 掛け声「セーのっピッ！」を画像+音声で提示 ● 背景画像とBGM更新	第10回

表2：ブロックくずしゲームの改良内容

バージョン	改善内容	使用セッション
V.01	● 初期版（書籍を参考に作成） ● マルチ操作機能を追加（-プレイヤー1:バー操作、プレイヤー2:ミサイル発射） ● ミサイル20発、0発になると300秒経過ごとに5発回復	第1回 （シングルプレイ） 第2回 （マルチプレイ）

バージョン	改善内容	使用セッション
V.02	● ミサイルパワーバーを追加（ブロック破壊でパワー蓄積） ● パワーが溜まるとビッグミサイルを発射可能 ● ビッグミサイルはブロックを貫通して破壊	
V.03	● 一部修正	
V.04	● 開発環境の変更	
V.05	● ステージ構成を変更（ステージ 1：P1 操作担当、P2 ミサイル担当、ステージ 2：P1 ミサイル担当 P2 操作担当、ステージ 3：ボス戦） ● ボスはビッグミサイル 3 回命中で撃破 ● クリア時の演出（花火）の追加 ● 操作方法の説明画面の追加 ● 得点に応じてメダルを付与（1～5 枚）	第 3 回
V.05-2	● V.05 と同じ構成・仕様 ● 背景画像と BGM を更新（飽きを防ぐ目的）	第 4 回
V.06	● ミサイル残数をパワーバー表示へ改良 ● ビッグミサイルのエネルギーをパワーバー表示へ改良 ● プレイヤーアイコン表示（役割の明確化） ● 練習ステージの導入（操作画像・ボタン表示） ● ボス戦：連打対策（パワー 0 リセット方式） + 2 人同時押しで発射可能へ改良	第 5 回
V.06-2	● V.06 と同じ構成・仕様 ● 背景画像と BGM を更新（飽きを防ぐ目的）	第 6 回
V.07	● ボス戦：ビッグミサイルの押しっぱなしによる誤操作防止ロジックを追加 ● コントローラボタンで画面遷移の追加 ● 音声ガイド追加	第 7 回
V.07-2	● V.07 と同じ構成・仕様 ● 背景画像と BGM を更新（飽きを防ぐ目的）	第 8 回
V.08	● 画面の解像度を 1920x1080 から 1280x720 に変更し処理軽減 ● 背景画像・BGM 更新 ● ポーズ機能を実装（クールダウン用）	第 9 回
V.09	● ボス戦：ボタン同時押しタイミングを緩和 ● 掛け声「セーのっピッ！」を画像 + 音声で提示 ● 背景画像と BGM 更新	第 10 回

6 記録および分析方法

本研究における記録・分析は以下の手順で行った。すべてのセッションにおいて、1 台のタブレット端末を用いて生徒のプレイの様子を録画し、加えてゲームプレイ画面をキャプチャ専用

ソフトによって記録した。得られた映像データを基に、以下の方法で分析を行った。

（1）インターバルレコーディング

ゲームプレイ中の発話を把握するため、インターバルレコーディング法を用いた。実験実施

者が録画データを確認し、一定の観察期間における発話の有無をカウントした。本手法では、発話の回数そのものではなく、あらかじめ区切られた時間単位（インターバル）ごとに発話が出現したか否かを記録する。

（2）FishWatchr による解析

記録映像は ICT ツール「FishWatchr」を用いて解析した。FishWatchr ではインターバルレコーディング法を適用し、各インターバル内に分類された発話 appeared かどうかを判定する。これにより、発話の頻度や傾向を定量的に把握した。

（3）インターバルの設定

観察対象の時間を等しい区間に分割し、本研究では 5 秒間を 1 インターバルと設定した。各インターバルにおいて、対象となる発話が観察された場合には「1」と記録し、観察されなかった場合には「0」と記録した。

7 解析手法

本研究においては、既存研究と同様に、プレイ中の発話を客観的に捉えるためにインターバルレコーディング法を採用した。手順は以下の通りである。

（1）映像資料の取得

実験時には、タブレット端末によるゲームプレイ全体の様子の録画と、専用ソフトを用いたゲーム画面のキャプチャを行った。これにより、プレイヤーの行動と画面上の進行を対応づけながら分析できるようにした。

（2）データの処理

収集した映像は、ICT 支援ツール「FishWatchr」に取り込み、5 秒を 1 単位としたインターバルに分割した。各インターバルごとに、発話を確認された場合はその種類を記録し、発話なかった場合は空白として整理した。

（3）発話カテゴリーの分類

発話機能は、早川・吉井（2018）を参考として、研究目的に基づいて次の 6 種類に分類した。

- ・指示（相手に行動を求める発話） 例：「早く」、「いっせーの」、「ミサイル」、「今だ！」
- ・提案（協力や方針を促す発話） 例：「手伝おうか」、「僕がやるよ」、「一緒にやろう」
- ・応答（相手への反応や確認を示す発話） 例：「はい」、「いきまーす」、「うん」
- ・感嘆（驚きや喜びなどの感情表出） 例：「やったー」、「あっ！」、「うわ！」、「よしっ」
- ・感想（プレイ体験や状況に対する評価） 例：「難しい」、「うまい」、「よかったねー」
- ・コメント（状況描写や補足的説明） 例：「チャレンジ成功」、「〇〇点獲得」、「なんだっけ」

また、判別が困難な発話は「不明瞭」として扱った。さらに集計にあたっては、「指示・提案・応答」を他者への発話、「感嘆・感想・コメント」を感情・意志の発話として整理した。

（4）頻度分析

各インターバル内での発話の有無を基準に発生頻度を計算した。最終的には、発話総数の比較とカテゴリごとの分布傾向を明らかにすることで、協力的コミュニケーションの特徴を把握した。

V. 結果

本研究では、知的障害および自閉スペクトラム症を有する中学部生徒 2 名を対象に、操作分担型協力プレイゲームを用いた実践を通じて発話の変化を探索的に観察した。各セッションの様子はビデオで記録し、発話をインターバルレコーディング法により抽出したうえで、「指示」「提案」「応答」「感情・意志」などのカテゴリに分類して整理した。表 3 は、モグラたたきゲームおよびブロックくずしゲームの各セッションにおける発話の傾向をまとめたものである。

全体的な傾向として、両ゲームにおける発話はセッションの回数を重ねるごとに総量が増加し、とりわけ「指示」「提案」「応答」といった協力的コミュニケーションに該当する発話が中期以降

に増加傾向を示した。一方で、初期のセッションにおいては「感嘆」や「コメント」といった感情的あるいは実況的な発話が大半を占め、協力的行動に直結する発話はごく少数にとどまった。

モグラたたきゲームに注目すると、第 1 回から第 3 回までは発話総数が 9 ～ 55 回と少なく、協力的発話の比率も低水準であった。特に第 1 回は 9 回の発話のうち「指示 0・提案 1・応答 0」と、協力的発話はわずか 1 回（全体の 11.1%）にとどまっていた。これに対し、第 5 回以降では操作の簡略化や役割の可視化、掛け声の導入といった設計改良が反映され、協力的発話の割合が増加傾向を示した。第 9 回では 120 回の発話が記録され、そのうち「指示 17・提案 15・応答 10」と協力的発話が 42 回（約 35%）を占めるに至った。さらに第 10 回では「指示」が 28 回と全セッションを通じて最多を記録し、掛け声の提示や判定緩和が協力的コミュニケーションを一層強く誘発したことが示唆される。

一方、ブロックくずしゲームでは、初期段階から感情的発話の割合が高く、特に第 1 回は 11 回の発話がすべて「感情・意志の発話」に分類された。しかし第 4 回では「指示 25・提案 7・応答 4」と 36 回の協力的発話が確認され、総発話 60 回のうち約 6 割を占める結果となった。これは役割交代を前提としたゲームデザインが相互調整を促したことを示している。さらに第 7 回では全体 128 回のうち 66 回（約 52%）が他者発話で、そのうち「応答」が 50 回に達するなど、相手の行動を確認・補完するコミュニケーションが大きく活性化した点が特徴的である。その後、第 9 回においては発話総数 124 回のうち協力的発話が 30 回（24.2%）とやや減少したが、依然として一定の水準を維持していた。

対象児の行動・発話を観察し、協力的行動を支援するための UI/UX 設計を段階的に改良していった。その過程を以下に示す。

初期段階（第 1 ～ 3 回）では、両児とも操作方法や役割を十分に理解できず、活動中には

「どっち押すの?」「もういいや」などの発話が多くみられた。これらの発話は、活動の進行に対する混乱や苛立ちを示すものであり、協力的コミュニケーションはほとんど確認されなかった。また、失敗が続くと A 児が強くボタンを叩いたり、B 児が操作を中断するなど、活動意欲が不安定になる場面も見られた。そこで、役割を明確化し、画面上に担当を示すアイコンを導入した。その結果、第 4 回以降では「僕こっち」「そっちはお願い」といった役割確認の発話が見られ、誤操作も減少した。これにより、お互いの行動を区別して理解しようとする姿勢が見られた。しかし、同時押し課題では「今だ」「いくよ」などの発話が見られ、タイミングを合わせることが依然として困難であった。この課題に対応するため、第 6 回以降の改良で音声ガイドと掛け声「せーのっピッ!」を導入した。これにより、A 児が「ピッのとき押すんだよ」と確認するなど、事前調整の発話が出現した。さらに、失敗時のフィードバック語を「残念」から「おいしい」に変更したところ、失敗後にも笑いながら「惜しかった」「次がんばろう」といった肯定的な発話を観察された。このように、聴覚的手がかりの追加と肯定的フィードバックの工夫が、情動の安定と協力的やり取りの維持に寄与したと考えられる。また、同時押しの判定幅を緩和し、報酬であるメダルを均等に付与する設計とした結果、「やったね」「メダル 5 枚ゲット」といった成功共有の発話が見られた。特に知的障害・ASD 児では、失敗体験が続くと活動意欲や対人関係への関心が低下しやすい傾向があるが、成功体験を積み重ねられる設計としたことで、協力的行動の継続意欲が高まった。さらに後期（第 9 ～ 10 回）では、A 児が操作中に興奮してしまう場面が見られた。これに対し、実験者がポーズ機能を作動させて「少し休もう」と促すと、A 児自身が落ち着きを取り戻し、「もう一回やろう」と発話するなど、自発的に情動を調整する姿勢が確認された。このことから、ポー

ズ機能や注意表示は、興奮やストレスの軽減を図るリスクマネジメントとして有効であったといえる。ブロックくずしゲームにおいても、初期は感情的発話が多かったが、役割交代を導入した第4回以降は、「ミサイル打って」「右、右」などの役割を認識した発話が増加した。中期（第6～8回）では、失敗に「一緒に押そう」と声を掛け合うなどの、相手の行動を意識した協力的なやり取りが増えた。

以上のように、ゲームプログラムの段階的改良を通じて、対象児の発話は量的な増加だけでなく質的にも変化し、感情表出中心から相互確認や共同調整を伴う協力的発話へと転換していった。この変化は、UI/UXの改善（役割可視化、掛け声提示、判定緩和、報酬均等化、ポーズ機能など）が、知的障害・ASD児の発達特性に適応しながら、協力的行動を支援する方向に機能したことを示している。

表3：カテゴリ別の発話回数

モグラたたきゲーム

カテゴリ	指示	提案	応答	感嘆	感想	コメント	不明瞭	合計	他者への発話	感情・意志の発話
第1回	0	1	0	3	0	5	0	9	1	8
第2回	2	0	0	1	0	3	0	6	2	4
第3回	1	2	2	24	10	8	0	47	5	42
第4回	4	0	3	21	9	18	0	55	7	48
第5回	8	8	8	26	4	9	2	65	24	39
第6回	4	2	4	18	4	15	2	49	10	37
第7回	7	1	7	41	7	3	1	67	15	51
第8回	4	12	11	39	17	23	2	108	27	79
第9回	17	8	17	40	17	18	3	120	42	75
第10回	28	5	13	30	9	18	1	104	46	57

ブロックくずしゲーム

カテゴリ	指示	提案	応答	感嘆	感想	コメント	不明瞭	合計	他者への発話	感情・意志の発話
第1回	0	0	0	4	1	6	0	11	0	11
第2回	2	7	1	18	1	28	0	57	10	47
第3回	4	2	1	23	4	6	0	40	7	33
第4回	25	7	4	29	6	25	0	96	36	60
第5回	3	0	4	27	2	8	0	44	7	37
第6回	14	0	5	21	0	5	1	46	19	26
第7回	8	8	50	28	11	15	8	128	66	54
第8回	9	3	10	21	8	28	3	82	22	57
第9回	10	11	9	41	13	39	1	124	30	93
第10回	0	0	6	12	1	13	0	31	6	25

VI. 考察

本研究は、知的障害・ASD 児を対象とした協力プレイ型ゲームの開発研究として、設計上の課題と改善効果を逐次的に分析したものである。改良の過程で得られた設計要素を整理すると、操作や役割の理解を支援する「理解容易性」、二者の動作調整を促す「協調容易性」、活動中の情動を安定させる「情動安定性」の 3 段階に分類できる。本研究では、これらの要素を理解容易性 → 協調容易性 → 情動安定性の順に段階的に導入し、その効果を検討した。その結果、発話の量・質ともに顕著な変化が見られ、協力的コミュニケーションの定着が確認された。ここでは、逐次改良の成果と教育的意義、ならびに本研究の限界と今後の課題について考察する。

1 逐次改良の効果と協力行動

役割の可視化と練習フェーズの導入により、初期に頻発していたボタンの誤押しや、ボタンを押しっぱなしにすることで意図せず同時押し判定が発生してしまう事象が減少し、相手役割への配慮や役割境界を意識した発話が誘発された。モグラたたきゲーム第 5 回 (V06) では「指示・提案・応答」が 24 回に達し、全体の 37% を占めるまでに増加したことは、この改善効果を数量的に裏づけている。

次に、掛け声の提示と判定ウィンドウの寛容化は、同期失敗に起因するフラストレーションを緩和し、自発的な協力の合図（「せーの」など）の定着を促した。特に第 10 回 (V09) では、掛け声を音声と視覚で提示したことにより、モグラたたきゲームで「指示」が 28 回、「他者への発話」が 46 回（全体の 44.2%）に達し、同時押し成功率の改善とも連動した。

さらに、称賛語の再設計（「おいしい」→「すばらしい」）と報酬の均等化（得点に依存せずメダル固定）は、努力の承認を強化し、協力維持を支える効果を示した。否定的な評価を避けるこ

とが、成功体験の共有と継続的な協働意欲につながったと考えられる。

最後に、注意事項の事前提示とポーズ機能による情動調整の介入は、興奮の高まりをカームダウンさせ、逸脱行動の予防に有効であった。A 児が相手のコントローラに触れてしまった場面でも、ポーズと注意事項再掲示により行動が速やかに収束し、学習環境が安定的に保たれた。

2 設計原則としての示唆

本研究の結果から、協力プレイ型ゲーム設計には、(a) 外部シグナルの提示、(b) 役割の明確化、(c) 情動調整機構の導入が重要である。これらの要素は既存研究の示唆とも一致しており、本研究の知見によって実証的に裏付けられた。

3 本研究の限界と今後の課題

一方で、本研究にはいくつかの限界が存在する。第一に、対象は中学部生徒 2 名に限定されたため、結果の一般化には慎重さが必要である。第二に、分析は質的記述と発話回数の集計に依拠しており、同時押し成功率や発話カテゴリの信頼性検証など、定量的評価が不足している。

今後の課題としては、いくつかの方向性が考えられる。まず、入力ログを用いた同期誤差の自動計測を行い、プレイヤー間のタイミング調整をより精緻に評価する必要がある。また、発話の自動コーディング支援を導入することで、協力に関する発話の分類を客観的かつ量的に分析し、評価の信頼性を高めることが求められる。さらに、複数のペアや異なる学年への拡張を通して外的妥当性を検討し、より広い文脈で適用可能な知見を蓄積する必要がある。加えて、難易度や演出、報酬を動的に調整する適応型アルゴリズムを実装することで、各プレイヤーに応じた個別最適化を図ることが期待される。最後に、入力遅延やフレームタイミングといったシステム特性が主観的な公平感や協力感覚にどのような影響を及ぼすのかを検証することで、協

力ゲームデザインにおける技術的要因の理解をさらに深めることができる。

4 教育的意義

本研究における逐次改良は、単に行動成功率を改善するにとどまらず、発話総数そのものを拡大し、協力成立の機会を増加させた。モグラたたきでは第1回9発話から第10回104発話へ、ブロックくずしでは11発話から128発話へと増加しており、参加度と相互作用の母数が大幅に押し上げられたことが明らかとなった。

この知見は、二者協力の成立をUI/UXから支援する設計が、知的障害を有する生徒の発話促進と社会的相互作用の安定化に現実的な効果をもたらすことを示している。教育実践への示唆としては、段階的な導入、短い練習の設定、明確な役割分担、共通の掛け声の提示、寛容な成功判定、肯定的フィードバック、さらには興奮時の情動調整の介入といった設計原則を組み合わせることが、学習活動の持続と対人関係形成の双方に寄与する可能性が挙げられる。

Ⅶ. 謝辞

本研究はJSPS 科研費 23K02592 の助成を受けたものである。ここに記して感謝申し上げる。

Ⅷ. 引用文献

Abascal, J., Nicolle, C. (2005). Moving towards inclusive design guidelines for socially and ethically aware HCI. *Interacting with Computers*, 17(5), pp.484–505.
青木雄一・吉井勘人 (2023). 特別支援学校における自閉スペクトラム症児の意図理解から意図共有への発達向上アプローチ：協同活動、役割反転模倣、三項関係への能動的参加に着目して。 *発達心理学研究*, 34(3), 168–182.
Clark, R. C., Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). Wiley.
Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T.,

Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), pp.661–686.
Dalton, E. M., Proctor, C. P. (2008). The changing landscape of text and comprehension in the age of new literacies. In J. Coiro, M. Knobel, C. Lankshear, & D. J. Leu (Eds.), *Handbook of Research on New Literacies*, pp.297–324.
Frith, U. (2003). *Autism: Explaining the Enigma*, 2nd Edition. Blackwell Publishing.
Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (2nd ed.). Palgrave Macmillan.
Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, pp.170–179.
早川瑞穂・吉井勘人 (2018). 特別な支援を要する幼児とその仲間との三者間コミュニケーションの変化：「一緒に作ろうゲーム」スクリプトを用いた支援を通して。 *教育実践学研究*, 23, 37–49.
International Organization for Standardization. (2010). ISO 9241-210: Ergonomics of human-system interaction — Human-centred design for interactive systems. Geneva: ISO.
Johnson, D. W., Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), pp.365–379.
Kasari, C., Freeman, S., & Paparella, T. (2012). Joint attention and symbolic play in young children with autism: A randomized controlled intervention study. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 47(6), 611–620.
Koegel, R. L., Vernon, T. W., & Koegel, L. K. (2012). Improving social initiations in young children with autism using reinforcers with embedded social interactions. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 42(6), 1288–1298.
Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books.
Ok, M. W., Rao, K., Bryant, B. R., McDougall, D. (2017). Universal design for learning in pre-K to grade 12 classrooms: A systematic review of research. *Exceptionality*, 25(2), pp.116–138.
Ok, M. W., Kim, M. K., Kang, E. Y., & Bryant, B. R. (2017). How to find good apps: An evaluation rubric for instructional apps for teaching students with learning disabilities. *Intervention in School and Clinic*, 52(4),

243–249.

Rose, D. H., Meyer, A. (2002). *Teaching Every Student in the Digital Age: Universal Design for Learning*. ASCD.

Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., Elmqvist, N., Diakopoulos, N. (2016). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction* (6th ed.). Pearson.

Slavin, R. E. (2014). Cooperative learning and academic achievement: Why does groupwork work? *Anales de Psicología*, 30(3), pp.785–791.

杉浦篤志・中込昭彦・吉井勘人（2025）．操作分担の協力プレイゲームシステムによる知的・発達障害児への影響調査，山梨大学教育学部附属教育実践総合センター研究紀要，第30号，pp.207–222.

Tomasello, M. (2008). *Origins of Human Communication*. MIT Press.

受稿：2025年9月8日

受理：2025年10月30日

芥川龍之介「夢」の分析

An Analysis of Ryunosuke Akutagawa's "Yume"

小林 一 之 士¹Kazuyuki Kobayashi¹

【要旨】 本論は、芥川龍之介の未定稿小説「夢」（一九二七）を精神分析家のジークムント・フロイトとジャック・ラカンの理論と方法に依拠して分析したものである。この作品には複雑な成立事情と本文校訂上の問題があり、山梨県立文学館のデジタルアーカイブにある草稿画像による検証を試みた。

「夢」の話者〈わたし〉は、並列や反復、中断や迂回、否定や仮定などの叙述の方法を使って、シニフィアンを連鎖させ、交錯させ、欠落させて、文のなかに〈躓き〉や〈裂け目〉を生じさせることによって、無意識を開いてゆく。〈わたし〉は過去の夢を想起し、過去の時へと遡行し、過去、現在、未来がねじれたように重なる奇妙で不可思議な感覚にとらわれる。すべてがかつて見た〈夢の中の出来事〉として生起する。芥川龍之介は自らの生を閉じる直前までこの作品を真摯に書き続け、自らの無意識を解明していった。

【キーワード】 芥川龍之介、夢、無意識、フロイト、ラカン

I

この論考は、芥川龍之介の小説「夢」の最後の場面を中心に、山梨県立文学館のデジタルアーカイブの画像も参照して考察するものである。この「夢」には複雑な成立事情があるので、本論に入る前にまず草稿画像や全集等の本文を確認していきたい。

芥川龍之介の小説「夢」は、昭和四年二月刊行の『芥川龍之介全集』（岩波書店、以後『元版全集』と略記）「別冊」の「未定稿」編に初めて掲載された。その後、『芥川龍之介全集』第九卷「未定稿・断片第一」（昭和十年七月、岩波書店、以後『普及版全集』と略記）に収録され、それ以降の岩波書店版の各全集に収録されてきた。その他、筑摩書房の全集などにも掲載されているが、これらは岩波書店版の本文を底本にしている。

¹ 山梨英和大学 (Yamanashi Eiwa University)

『元版全集』の別冊には「夢」編集についての注記はないが、「月報六号」(昭和三年八月)の「事務室から」に〈最終回別冊の編纂は、堀辰雄氏が主として担当されてゐます。これは恐らく難物中の難物ですから、病苦と戦ひながらの堀氏の苦心惨澹は、察するに余りあります〉とあり、別冊編集の主担当が堀辰雄であることが記されている。他の編者は、葛巻義敏、佐佐木茂索、小島政二郎である。

葛巻義敏は芥川の甥であり、芥川の自筆資料を研究していた。葛巻が保管していた芥川資料はその後三茶書房の岩森亀一氏が所有することになった。現在、山梨県立文学館に収蔵されている芥川龍之介資料は、岩森氏から寄贈を受けたり購入したりした資料を中心に約五〇〇枚の原稿・草稿、書簡・書画、雑誌・書籍などから構成されている。

『元版全集』から四十年ほど経った昭和四十三年の二月に『芥川龍之介未定稿集』(葛巻義敏編、岩波書店、以後『未定稿集』と略記)が刊行された。このなかに「夢」の増補改訂版として、小説「人を殺したかしら?」や画家の話―(以後「人を殺したかしら?」と略記)が収録された。葛巻の「編集註」には、この小説が〈「昼」、「夢」、「人を殺したかしら?」と、その内容も題名も変えて行き、最後(七月二十三日夜)には捨てられた作品〉で〈それらのばらばらにされた原稿は七月二十四日朝、彼の書斎と編者の部屋との間の三尺の廊下に「破棄」という赤インキ書きの原稿用紙を一枚上にして置かれてあった〉とあり、『元版全集』にその原稿を〈一枚々々を読み返しつなぎ合わせて、「夢」未定稿として編集し直し、収録して来た〉が、〈今度偶然の機会から、その最後だったと思われる部分が発見されたのと同じに、その「夢」として編集し直した部分にも幾つかの欠陥があるのを発見した〉ので〈今また、これを編者一人の責任で「人を殺したかしら?」の未定稿の最後として編集した〉と書かれている。

この原稿は芥川による廃棄という指示があつたが、結果としては保存された。破棄されて断片的なものとして遺されたという経緯から、『元版全集』『未定稿集』に二度編集され、「夢」と「人を殺したかしら?」という二つの本文が成立した。この二つの本文のもとになった原稿は作者が最終的に確定したものではないため草稿に分類されるので、この草稿を総称して〈「夢」「人を殺したかしら?」草稿群と仮に名付けた。現在この草稿群の現物は山梨県立文学館の芥川資料の一つとして収蔵されている。

まず、この〈「夢」「人を殺したかしら?」草稿群の経緯についての証言を引用したい。沖本常吉「芥川龍之介伝説」(『元版全集』月報第五号、昭和三年六月)では〈遺書による「破棄すべし」の中にある自殺前数日まで続けたらしい「人を殺したか知ら?」「(夢」と改題)などは殆ど毎日の様に四五行づつ進んだ苦しみの跡を見た〉とあり、澤村幸夫「芥川龍之介君と大阪毎日新聞」(『普及版全集』月報第六号、昭和十年四月)には芥川の死の直前五六日の頃に大阪毎日新聞の社員が訪問した際に〈彼はどうしたわけか、すでに書上げてゐた一篇―「人を殺したか知ら?」と題した十四枚ほどの創作を、訪問客の面前で、さつと破つて捨てたといふことである〉とある。この二人の証言は葛巻の「編集註」とほぼ合致している。

また、内田百閒は「河童忌」(『無絃琴』収録、昭和九年十月、中央公論社)でこの作品の内容に関して貴重な証言を残している。芥川の死の数日前に内田が芥川に会ったときの話である。¹

芥川君は私に、自分の腹案を話した事がある。聞いた当時は、大体私の頭の中に筋も通り、脈略もあつたので、今から思ふと、どんなに拙くとも、私の文でそれを書き上げておけばよかつたと後悔する。〔……〕絨毯、モデルの女、画工、夢の中の殺人、モデルの失踪、私の記憶に

残つてゐる要項はそれだけである。尤もこれだけの示唆によつて、私の文に纏めようと思へば出来ない事もなさうである。ただ、今日となつては、故人の意図したところと違ふ物が出来上がるのを怖れて、中手を著ける気になれない。

ここで内田が報告している〈絨毯、モデルの女、画工、夢の中の殺人、モデルの失踪〉という腹案は、「夢」のプロットやモチーフとほぼ同一である。また、この時点で内田は『元版全集』に未定稿として収録された「夢」の存在を知らないことがわかるが、それゆえに内田の証言には信憑性がある。葛巻義敏、沖本常吉、澤村幸夫、内田百閒の証言から、芥川が死の直前まで〈「夢」「人を殺したかしら？」〉草稿群を書き続け、その全部か一部かは分からないが、死の数日前から前日までに破棄したことは間違いないようである。

昭和五十二年七月から刊行された『芥川龍之介全集』（編集吉田精一・村真一郎・芥川比呂志、岩波書店、以後『前回全集』と略記）で初めて本文校訂の「後記」が付けられるようになったが、第十二巻の「雑篇」に収録された「夢」についての校訂上の記述はない。またこの『前回全集』には「人を殺したかしら？」も収録されていない。編者の吉田精一は〈葛巻義敏編『芥川龍之介未定稿集』は、同じく岩波書店の発行であり、この全集の別巻とも見られる故に、それに収められたものは全集に収録しなかった〉という編集方針を示している。

平成五年十一月に山梨県立文学館から『芥川龍之介資料集』（編集紅野敏郎・海老井英次・石割透・野山嘉正、山梨県立文学館）が刊行され、その「図版二」に「人を殺したかしら？」草稿と〈人を殺したかしら？〉草稿の二つがモノクロ写真で掲載された。石割透は解説で「人を殺したかしら？」

草稿のなかに芥川の筆跡ではないと思われる岩波書店の原稿用紙が含まれていることや〈全集や『未定稿集』編集などに際して、編者などによつて、手が加えられた、と推測される幾つかの箇所〉が認められると述べている。また、〈人を殺したかしら？〉草稿はその一部が異なっているものの〈普及版全集（第九巻）の「断片」のIに〈或画家の話〉として紹介されている箇所〉に該当すると指摘している。

同一の題名に「」と◇が使われて区分されているので紛らわしいが、「人を殺したかしら？」草稿は「夢」や「人を殺したかしら？」本文のもとになった草稿であり、〈人を殺したかしら？〉草稿の方は、石割の指摘通り、従来から「或画家の話」として掲載されてきた未定稿作品のもとになった草稿だと思われる。混乱を招く恐れがあるので、本論文ではこれ以降、〈人を殺したかしら？〉草稿は〈人を殺したかしら？〉（或画家の話）草稿と呼ぶことにする。

平成七年十一月から刊行された『芥川龍之介全集』（編集紅野敏郎・海老井英次・石割透、岩波書店、以後『新全集』と略記）が今のところ最も新しい全集であり、その第二十二巻「未定稿」（平成九年十月刊）に「夢」が収録された。この後記には〈前回全集にも紹介されており、その文末には「昭和二年」とある。本全集では、前回全集を底本とした〉とあり、〈「夢」「人を殺したかしら？」〉草稿群への言及はない。この本文では末尾の〈昭和二年〉という記述が削除されたこと以外、従来の全集版〈夢〉本文と異同がない。また、『前回全集』と同様に「人を殺したかしら？」も収録されなかった。

令和六年十月、山梨県立文学館が「デジタルアーカイブ」を公開し、インターネット上で芥川龍之介資料のカラー画像が閲覧できるようになった。「人を殺したかしら？」草稿と〈人を殺したかしら？〉（或画家の話）草稿

の画像もそのなかに含まれ、〈草稿 1—1〉のような整理番号が付けられている。

このデジタルアーカイブの草稿画像を見ると、原稿用紙への様々な訂正と共に、原稿自体が切り貼りされている事実がある。罫線のずれ、色や濃淡の違いなどから、数文字単位から数行単位までの切り貼りが見つかる。

「夢」本文は、「人を殺したかしら？」草稿画像の〈1—1〉から〈1—17〉の 2 行目までの部分と、〈1—19〉の最後の行から〈1—54〉までの部分が基本として使われていると考えられる。ただし、〈1—7〉画像の 3 行目から 5 行目にある芥川の筆跡である〈わたしの部屋は北に向いた、畳の古い六畳だった。そこには画架や三脚の前に籐椅子が一つあるだけだった。〉は〈夢〉本文にはない。〈1—1〉から〈1—7〉の部分にも葛巻によると思われる修正の跡が見られ、「夢」本文と違うところがある。一例を挙げると、芥川の筆跡である〈1—4〉の 4 から 6 行目に〈それは或年の若い金持ちの息子の小説家の K・H だった。〉という一文があるが、〈小説家の K・H〉の箇所は四字分の原稿用紙が貼られた上で〈小説家の〉と書き、さらに右余白から〈K・H〉を挿入して記されている。その箇所に ついて原稿用紙右側の枠外に〈かうしないと後が続かない〉という書き込みもある。この一文はそのまま「人を殺したかしら？」の本文になっているが、「夢」の方の本文の該当箇所は〈それは或年の若い金持ちの息子の洋画家だった。〉である。おそらく、四字分が貼られた箇所のもとには〈洋画家〉ともう一字、あるいは別の四文字の語句が記されていたのであろう。この改変前の原稿を仮に「夢」草稿と名付けると、この「夢」草稿にもとづいて『元版全集』の「夢」本文が編集されたと推定される。その後、葛巻はこの「夢」草稿を改編して「人を殺したかしら？」を作ったのだらう。

「人を殺したかしら？」本文は、「夢」本文に、草稿画像の〈1—7〉 3

行目から 5 行 7 字目までの芥川の筆跡による原稿と、〈1—7〉の 5 行 8 字目から〈1—19〉まで葛巻と推測される筆跡で岩波書店の原稿用紙に書かれた部分が付加されて作られたと推測される。前述したように、この付加部分は〈人を殺したかしら？〉(或画家の話)草稿だと推測される。この草稿の一人称代名詞は〈僕〉であるが、「夢」や「人を殺したかしら？」の本文では〈わたし〉になっている。他に、〈絨毯〉が〈カーペット〉、〈K・H 君〉が〈S 君〉に変わっているなどの違いがある。その上でさらに後日談の場面として、「人を殺したかしら？」草稿画像の〈1—55〉と〈1—56〉〈1—58〉が付加された。葛巻の言う〈その最後だったと思われる部分〉とは、この箇所を指しているのだらう。しかし、〈1—57〉は使われなかった。『未定稿集』にはその存在についての言及もない。

以上の経緯を時系列で簡潔に整理したい。

葛巻義敏は、芥川が死の直前に破棄した原稿を「夢」草稿としてまず編集し、「夢」本文を作成して『元版全集』に未定稿の作品「夢」として掲載した。その後、〈人を殺したかしら？〉(或画家の話)草稿を一部改変しながら岩波書店の原稿用紙に書き写して「人を殺したかしら？」草稿に挿入し、後日談の草稿を追加し、全体のつながりを図るために語句の一部を改変して「人を殺したかしら？」草稿の全体を完成させ、『未定稿集』に「人を殺したかしら？」本文として掲載した。

〈人を殺したかしら？〉(或画家の話)草稿の方は、「断片」I〔或画家の話〕などの題名で『普及版全集』以降掲載され、『新全集』では第二十二巻「未定稿」のなかに「或画家の話(仮)」という題名で収録された。つまり、〈人を殺したかしら？〉(或画家の話)草稿は、「或画家の話」と「人を殺したかしら？」の一部として二重に使われている。

結果として、山梨県立文学館が所蔵している「人を殺したかしら？」草

稿と「人を殺したかしら？」（或画家の話）草稿の二つの草稿から、『元版全集』以降の全集掲載の「夢」、『普及版全集』以降の「或画家の話」、『未定稿集』掲載の「人を殺したかしら？」という三つの作品が作られたことになる。

もう一つ、「夢」と「人を殺したかしら？」という題名の問題点もある。「人を殺したかしら？」草稿画像（1—1）にある「人を殺したかしら？」という題名には抹消線が引かれ、副題の「——或画家の話——」がそのまま残され、「芥川龍之介」の署名もある。本文の最初には「（二 夢）」と記されているが、これは章の題名だと推定される。この記述を尊重するのであれば、小説「夢」の題名は「——或画家の話—— 二 夢」と記した方が適切であろう。また、「人を殺したかしら？」（或画家の話）草稿画像（1—1）では、「人を殺したかしら？」という題名に抹消線が引かれ、その右横に記された「夢」という題名にも抹消線が引かれている。その左側には芥川の筆跡ではないと思われる字で「（或画家の話）」という副題が記されている。さらに「芥川龍之介」の署名にも抹消線が引かれている。つまり、「人を殺したかしら？」草稿でも「人を殺したかしら？」（或画家の話）草稿でも「人を殺したかしら？」という題名は抹消されている。この事実が重い。葛巻はこの抹消された「人を殺したかしら？」を小説「人を殺したかしら？」の題名にしたが、これにはもともと無理があった。「夢」とは異なる題名をつけるという意図が優先されたのではないだろうか。

このように、「夢」「人を殺したかしら？」草稿群とそれに基づいて、「夢」「人を殺したかしら？」、そして「或画家の話」という三種類の本文が成立したと推定されるが、そこには複雑な事情や経緯がある。原稿用紙には数字単位から数行単位までの切り貼りがあり、原稿用紙の裏側にある文字が透けて見える箇所もある。現物の原稿用紙そのものの調査と共に、画像の

スキャニング精度を上げデジタル処理を行うなどの方法による検討が必要だろう。今後、この草稿群の研究が進むことが望まれる。 ⁱⁱ

II

「夢」と「人を殺したかしら？」という二つの本文の中心となる物語は、内田百閒が記憶していた「絨毯、モデルの女、画工、夢の中の殺人、モデルの失踪」という腹案にあるとおり、「画工」画家による「モデルの女」の「夢の中の殺人」という出来事とその後で「モデルの失踪」が起きるというものである。「人を殺したかしら？」の方にはその後日談が添えられている。論者が本稿で主に考察したい部分は、「モデルの失踪」後に画家がモデルを探しに行き、往來を歩いているうちに過去の夢を想起するという場面である。

デジタルアーカイブでこの場面とその前の場面の草稿画像を見ると、ある事実が判明する。草稿画像の「1—48」の1から2行目は、「日の暮はだんだん迫り出した。もうモデルは来る筈はなかった。——」という箇所が切り貼りされて貼り付けられている。そして3行目の最初から8字分のマス目には「（を待ち暮らした。）と書かれた後で末梢線が引かれている。この部分は「夢」本文では「日の暮はだんだん迫り出した。わたしは部屋の中を歩みまわり、来る筈のないモデルを待ち暮らした。」と活字化されている。この「1—48」の3行の9字目の箇所から「（そのうちにわたしの思い出したのは十二三年前の出来事だった。）という回想の場面が始まる。この「1—48」の3行目から「1—54」の場面と「1—55」の後日談の場面は、芥川自身の筆跡で黄色罫の原稿用紙に書かれている。切り貼りの跡もなく、原稿用紙間の内容の接続にも問題はないので、「1—51」から「1—55」までの五枚の原稿用紙は物理的に連続していると推定さ

れる。

本稿の目的は、精神分析の理論に依拠して、〈わたし〉が夢から覚醒した後の場面を中心にテキストを分析することにある。その出典としては「夢」と「人を殺したかしら？」の二つの本文があるが、この論考では「夢」本文の方を選択したい。昭和四年の『元版全集』から現行の『新全集』まで掲載されて、他の全集にも採用されてきた作品であり、これまで読者に親しまれてきた本文であるからだ。「人を殺したかしら？」の方は編者による書き写しと思われる原稿がかなり挿入されていることで校訂上の問題点が多い。また、『未定稿集』そのものが入手しにくいので読むことや参照することが難しいこともある。

「夢」は〈わたし〉という一人称の話者によって物語が語られている。同時期に書かれた「蜃気楼」や「菌車」などの小説では〈僕〉という一人称代名詞が使われ、〈僕〉は作者芥川龍之介の分身的存在である。それに対して〈わたし〉は画家であり、あくまでも虚構の存在として設定されていることが重要な違いとなっている。

まずはじめに、「夢」の物語を簡潔にたどってみたい。

話者の〈わたし〉は画家であり、〈発作的に制作欲の高まり出した〉ためにモデルを雇う。モデルの女の〈乳首〉とその〈気味の悪い美しさ〉に妙にこだわり、〈何か荒あらしい表現を求めてゐるもの〉を受け取る。夢の中で〈わたし〉は〈片手に彼女を絞め殺さうとしていた〉。この後に話者は〈しかもその夢であることははっきりわたし自身にもわかっていた〉という文を括弧に入れる形で挿入している。〈わたし〉はこの行為に〈当然のことを仕遂げる快さに近いもの〉を感じる。〈彼女はとうとう目をつぶったまま、いかにも静かに死んだらしかった〉という表現でこの夢は閉じられる。

モデルの女を絞殺する夢を見た翌日にモデルはやって来なかった。〈わたし〉

し〉はそのことに次第に不安になる。この次の場面から、草稿画像の〈1—48〉3行目から〈1—54〉までの連続性のある部分が始まる。当該部分の最初の箇所を引用する。

そのうちにわたしの思ひ出したのは十二三年前の出来事だった。わたしは——まだ子供だったわたしはやはりかう云ふ日の暮に線香花火に火をつけてゐた。〔……〕ほんやり気がついて見ると、いつか家の後ろにある葱畠の前にしやがんだまま、せつせと葱に火をつけてゐた。のみならずわたしのマツチの箱もいつかあらまし空になつてゐた。——わたしは巻煙草をふかしながら、わたしの生活にはわたし自身の少しも知らない時間のあることを考へない訣には行かなかった。かう云ふ考へはわたしには不安よりも寧ろ無気味だった。わたしはゆうべ夢の中に片手に彼女を絞め殺した。けれども夢の中でなかったとしたら、……

〈わたし〉が子供だった十二三年前の出来事の回想である。〈わたし〉は無意識的に葱に火をつけていたことに気づく。〈わたし自身の少しも知らない時間〉のあることは〈不安〉よりもむしろ〈無気味〉であった。この経験を想い出した〈わたし〉は昨夜の夢のなかの出来事が〈夢の中でなかったとしたら、……〉と考える。この思考、夢の中の出来事が夢の中でなかったとしたらという仮定が〈わたし〉を無気味にさせる。

次の日もまたモデルが来なかったので、〈わたし〉は彼女の安否を尋ねることにしたが、モデルを雇用しているMの主人も彼女のことは知らなかった。〈わたし〉はいよいよ不安になり、彼女の宿所のある〈本郷東方町〉の〈西洋洗濯屋〉を訪ねると、その職人は〈……さんはをととひから帰つて来

ません」と言う。〈わたし〉はこの言葉に不安になったが、何かあった場合に疑いをかけられないように用心する気持ちもあったので、それ以上尋ねることはしなかった。続いて職人は〈あの人は時々うちをあげると、一週間も帰って来ないんですから〉と軽蔑を込めて話す。〈わたし〉は自分自身に腹を立てながらこの店を後にする。〈しかし、それはまだ善かった〉と語られた後に、〈わたし〉は往來を歩いているうちにかつて見た夢を思い出し、奇妙で不可思議な感覚にとらわれる。小説「夢」の末尾となる場面を引用する。

わたしは割にしもた家の多い東片町の往來を歩いてゐるうちにふと
いつか夢の中にこんなことに出会つたのを思ひ出した。ペンキ塗りの
西洋洗濯屋も、顔色の悪い職人も、火を透かしたアイロンも——いや、
彼女を尋ねて行つたことも確かにわたしには何箇月前の（或は又何
年前の）夢の中に見たのと変らなかつた。のみならずわたしはその
夢の中でもやはり洗濯屋を後ろにした後、かう云ふ寂しい往來をたつ
た一人歩いてゐたらしかつた。それから、——それから先の夢の記憶
は少しもわたしには残つてゐなかつた。けれども今何か起れば、それ
も忽ちその夢の中の出来事になり兼ねない心持ちもした。……

この場面では、〈わたし〉が過去の夢を想起しているうちに次第に〈わたし〉の無意識が開かれていくように思われる。芥川の小説「海のほとり」では、夢からの覚醒後に〈識域下の我〉という表現があり、小説「死後」にも夢から覚醒した後の場面で〈フロイドは——〉と精神分析の創始者ジークムント・フロイトへの言及がある。これらの例をみても、晩年の芥川は精神分析について関心が深かつたと考えられる。

精神分析家のジャック・ラカンは、一九六三—六四年のセミナー第一—

卷『精神分析の四基本概念』（Le Séminaire livre XI Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse 1963-1964）の「無意識と反復」の「Ⅲ 確信の主体について」で、精神分析の基本的な技法について次のように述べている。ⁱⁱⁱ

分析家は、いったい何に基づいて、患者の無意識で起こっていることはこうだと認めることができるのでしょうか。フロイトは、真理の場を明確に位置づけようと——私は、無意識の形成物の研究を通して真理というものをみなさんに示しました——ある種のシニフィアンの区切り法（スカンシオン）に訴えました。

フロイトの『夢解釈』（一九〇〇年）での夢の分析はまさしく〈ある種のシニフィアンの区切り法〉、文に句読点を打ち、シニフィアンを区切り、その連鎖を説明する方法によって構築されている。ラカンもその方法を実践と理論の両方において発展させていった。論者もフロイトとラカンに倣って、この場面の文を区切ることによって解析していきたい。

〈わたし〉は〈東片町の往來〉を歩いている。そのうちに〈ふと〉あることを思い出す。〈いつか夢の中にこんなことに出会つた〉ことである。〈わたし〉は〈いつか〉という時、その過去に見た夢へと回歸していく。夢の中で出会つた場所、人間、事物は、〈ペンキ塗りの西洋洗濯屋〉〈顔色の悪い職人〉〈火を透かしたアイロン〉であり、これらは〈——も、——も、——も〉という形で副助詞〈も〉によって並列され、事物が連鎖していくように想起される。しかしそれだけでは終わらない。〈——いや〉とあるように、これ以前の表現をダッシュで受けた後に〈いや〉という感動詞で否定した後、〈彼女を尋ねて行つたこと〉に〈も〉が再び付加されて、〈確かに〉にいう

判断のもとに〈わたしには何箇月か前の（或は又何年か前の）夢の中に見たのと変らなかつた〉と続いている。

ここで注意したいのは、〈わたし〉はモデルの女の夢そのものではなく、モデルの安否を尋ねにいく以降の出来事を想い出していることである。モデルの女が失踪したのかもしれないと思い、モデルを訪ねていくことが想起の対象となる。モデルが失われたことがこの場面の鍵となっている。〈わたし〉はモデルの行方を尋ねにいくことをかつての夢ですで見えていたことに気づく。〈何箇月か前の（或は又何年か前の）夢の中〉とあるように、その夢を見た時が数ヶ月前か数年前かは不明だが、いつかすでに夢で見ていたという既視感だけは確かなものとして〈わたし〉に迫ってくる。失われたものを求めていくが、その行為そのものがかつて見た夢のなかですで見られ、繰り返されているということは、失われたものは失われる前にすでに失われていたという奇妙な状況を示している。

〈西洋洗濯屋〉〈職人〉〈アイロン〉という場、人物、彼女を尋ねて行つた〉という行動も、過去の夢の中で見たものと同じだったが、〈のみならず〉という接続表現の後に、その夢のなかでも、〈やはり〉という語を用い、まるで予測していたかのように〈洗濯屋を後ろにした後〉で〈かう云ふ〉〈寂しい往来〉を〈たつた一人歩いてゐたらしかつた〉ことを想い出す。〈のみならず〉という付加する接続表現がこの場面の根底で機能している。次から次へと付加するように〈わたし〉は想起していく。それもすでに予感していた通りに事態が動いていく。〈寂しい〉という情感、〈たつた一人〉という孤独の感覚があることも確認しておきたい。文末が〈らしかつた〉という断定を避けた表現になっているのは、一連の想起が次第に曖昧模糊とした感覚につつまれていったことを示している。この〈往来〉の歩行は、この場面の冒頭にある〈東片町の往来を歩いてゐる〉ことにつながっていく。

つまり、〈わたしは割にしもた家の多い東片町の往来を歩いてゐるうちに〉、〈いつか夢の中〉で〈かう云ふ寂しい往来をたつた一人歩いてゐたらしかつた〉という接続が起こり、かつての夢の中の歩行が現在の歩行へと連結していく。

しかし、事態はここで終わらない。〈それから〉を――ダッシュで受けた上で再度〈それから〉が重ねられる。〈それ〉は〈わたし〉がかつて見た夢の出来事とその時間を指すのだろう。〈それ〉という時間より先にある夢の記憶は少しも〈わたし〉には残っていない。〈それから先の夢の記憶〉とそれまで想い出した夢とが対置される。〈それから先の夢の記憶〉は深い忘却の中にあり、想い出すことが絶対に不可能な夢だと考えられる。想起可能な夢と想起不可能な夢とのあいだには断裂がある。

しかし、この地点で収束するわけではない。〈けれども〉という逆接表現が使われ、〈今〉という現在が示され、〈何か起れば〉という仮定がもたらされる。その仮定の帰結は〈それも忽ちその夢の中の出来事になり兼ねない心持ちもした〉というものである。〈それ〉とは、今起こる何か、である。今起こる出来事も、すぐに、〈その夢の中の出来事〉に〈なり兼ねない〉という〈心持ちもした〉と語られる。〈なり兼ねない〉という表現は、あくまでも〈なる〉可能性があることを示す。また、〈心持ちもした〉とあり、〈心持ち〉に〈も〉という助詞が付けられて対象化されている。今起こる出来事はこれから起こる出来事にもつながっていくのだろう。すでに想起することが不可能な過去の夢の出来事が、現在の出来事に、そして未来の出来事にも連接されてゆく。

〈わたし〉の語りによって、モデルの失踪、モデルの搜索、往来の歩行、最後の奇妙な覚醒が連接される。〈わたし〉は時間を遡行して夢を想起し、奇妙で不可思議な感覚におそわれる。すべてがかつて見た〈その夢の中の

出来事」として生起している。

さらに、無意識の生成に関するラカンの理論に依拠して、この場面の分析を深めていきたい。

ジャック・ラカンは『精神分析の四基本概念』の「無意識と反復」の「Ⅱフロイトの無意識と我われの無意識」で、フロイトの無意識の現象、〈夢〉〈失策行為〉〈機知〉が現れる際の〈躓き、瓦解〔言葉の途切れ〕、ひび割れ〉などの〈躓きの様式〉に注目し、無意識の生成についてこう述べている。^{iv}

話された、あるいは書かれた文の中で、何かが躓いてしまうのです。フロイトはこれらの現象に目をひかれ、そこに無意識を探すことになのです。そこでは、何か別のものが実現化されることを求めています。それは、意図的に見えながら、しかし、奇妙な時間性を持っています。この裂け目のなかで生ずるものが——「生ずる se produire」という語の十全の意味、つまり、自らを作り出すという意味で生ずるものが——「掘り出しもの」として現れるのです。フロイトの探索が無意識の中で起こることに会うのはまずはこうしてです。

ラカンは、フロイトが話された文や書かれた文のなかで何かが躓いてしまいう現象に無意識を捜したことに注目して、文のなかの〈躓き、瓦解〔言葉の途切れ〕、ひび割れ〕、文のなかの〈裂け目〉のなかで無意識の形成物が生ずると説いている。

精神分析のセッションのなかで、分析主体は何かを語ろうとして、文字通り言葉に躓いてしまうことがある。言葉が見つからなくて言いよどんだり、言い始めたとしても途中で言葉が途切れたりする。言い間違えることもあり、思いがけない言葉が浮上することもある。語りが断続的断片的に

なり、沈黙してしまうこともある。それでも語りを継続していくうちに〈何か別のもの〉が思いがけなく浮かび上がることがある。それが無意識が産出するものである。

分析主体が何かを書くとき、あるいは小説家が何かを書くとき、例えば自ら見た夢を書くような場合、同様の状態が訪れるだろう。書かれる言葉のなかにはある種の〈裂け目〕、断裂が現れてくる。言葉では語りえないようなものが空白として欠損として生じる。それを埋めようとして言葉が繰り返されたり、文がねじれたりすることがある。言葉が複雑に織り込まれ、文が重層化される過程で、ラカンの言う〈自らを作り出すという意味で生ずるもの〕、無意識の形成物が生まれてくる。夢はその夢を見た主体の無意識が生成するのである。その夢を記述する行為にもまた無意識が関与する。主体にとって〈何か別のもの〕、他なるものとしての無意識の形生物が〈何か別のもの〕のように記述される。

ラカンは後続箇所、無意識の形成物は〈それが現れたときからすでに再発見されたもの〕であり、〈つねにまた新たに逃れようとするもの〕もので〈喪失〉という次元を打ち立てると説いている。さらに、〈現象としての無意識がまず第一に現れてくる本質的な形式〉は〈不連続性〉であり、〈この不連続性の中でなにかが揺れとして現れる〉と述べている。^v

無意識の形成物は過去の出来事の再発見から発生し、現在を通り過ぎ、未来へとつながるが、すぐに喪失される。時間の流れを断裂する不連続性のなかで、無意識は生まれ、揺れて、消え去ってゆく。

ラカンは言表行為の主体と無意識の関係について次のように説明している。^{vi}

無意識は言表行為の主体の水準で一つひとつの文にしたがって、一つ

ひとつの叙法にしたがって再び見出される一方で見失われます。間投詞、命令文、祈願文、さらには言葉の途切れという形で、謎をかけ、話すのはつねにこの言表行為の主体です。つまり、フロイトが夢について言っているように、無意識の中で花開いているものすべてが一つの中心点のまわりに菌糸のように広がっていく水準です。決定されないものとしての主体こそがつねに問題なのです。

ラカンの言葉を逆側から言い換えると、言表行為の主体が表現する「一つひとつの文」「一つひとつの叙法」によって、無意識は見出され、そして見失われる。この論理にもとづいて、「夢」の末尾の場面に戻って、文の全体を通じて語と語との関係を示す叙法を確認していきたい。

「わたし」はこの場面で、「ふと」「確かに」「のみならず」「やはり」「けれども」「……」という副詞や接続表現、「いつか」「何箇月か前の（或は又何年か前の）」「後ろにした後」「それから、——それから先の」「今」「忽ち」という時間や順序を示す表現、「こんなこと」「その」「かう云ふ」「それから」「それから」「それも」「その」という指示表現、「いや」「変らなかつた」「残つてゐなかつた」という否定表現、「今何か起れば」という仮定表現、「……も……も……も」という並列の表現、「——」「……」の記号などを使って、自らの無意識を捉えようとした。無意識は「一つの中心点のまわりに菌糸のように広がっていく」ものである。この場面は、並列や反復、中断や迂回、否定や仮定などの叙法によって、表現主体の無意識が顕わになり、広がっていく。

小説「夢」の末尾の場面では、「わたし」が並列や反復、中断や迂回、否定や仮定などの叙述の方法を使って、シニフィアンを連鎖させ、交錯させ、欠落させて、文の展開中に「躓き」や「裂け目」を生じさせた。その「躓き」

や「裂け目」を通して無意識が動き出す。「何か別のもの」としての無意識が実現化される過程は「奇妙な時間性」を伴う。現在が過去の夢と接続され、過去の夢のなかで未来の出来事が浮上してくる。「今何か起れば」という予感のもとに瞬時に、「その夢の中の出来事になり兼ねない心持ちもした」とされる「それ」が現れてくる。ラカンの言う「自らを作り出すという意味で生ずるもの」としての「それ」が、「わたし」の無意識のなかで生成される。一つ目の過去の夢の想起とその過去への回帰。それに続く、二つ目の過去の夢の想起とその過去への回帰。三つ目の記憶からすでに失われてしまった夢の想起とその過去への回帰。三度にわたって過去の夢の想起とその過去への回帰が反復される。現在、過去、未来が不連続につながりながらねじれて、メビウスの帯のように重なり、「わたし」の奇妙な感覚が「揺れる」ように現れる。

無意識は偶発的に一瞬のあいだに開かれ、揺れて、すぐに閉じてしまう。「それ」は再発見されることがあるが、結局、見失われてしまう。しかし、この場面で話者の「わたし」は「それ」を掴もうとしている。話者「わたし」の背後にいる作者芥川龍之介は、この独特な叙法を編み出すことによって、自分自身の無意識を探求しようとしたのではないだろうか。

III

芥川龍之介は小説「夢」において、話者の「わたし」の奇妙な覚醒を通じて、自らの無意識の顕現を書こうとした。しかし、そのことによって「わたし」に不安で無気味な感覚が浮上してくる。このような展開はある種の精神的な危機にもつながる。

デジタルアーカイブの「人を殺したかしら？」草稿画像の（1―54）で、

〈わたし〉とモデルの女との物語は終了するが、それに続く〈1―55〉から〈1―58〉の草稿があり、その後日の出来事を描いている。いわゆる後日談の場面である。芥川は中心となる物語を冒頭や末尾の部分で囲い込む形式をかなり試みているので、このように構想したと考えることもできる。デジタルアーカイブの画像では〈1―56〉と〈1―58〉に連続性があり、〈1―57〉の草稿の上部に原稿用紙が貼り付けられてそれが裏返されているように見える。

後日談として〈1―55〉、〈1―56〉および〈1―58〉、〈1―57〉の三種類の草稿が残されている。〈1―55〉、〈1―56〉と〈1―58〉については『未定稿集』所収の「人を殺したかしら？」本文から引用し、〈1―57〉は活字化されていないので画像から文字を起こして引用したい。

〈1―55〉

わたしは彼是一年の後、やつと前のやうに元気になり、わたしの国へ帰ることになった。小説家K・Hもわたしと一しよに旅をする筈である。あのモデルはどうしたか？——それはわたしにもはつきりしない。唯、未だに気になつてゐるのは西洋洗濯屋から帰つて来た後、切れ々になつたヘエア・ネットが一つ、わたしの部屋の隅に落ちてゐたことである。が、彼女は少くともふだんはヘエア・ネットをしてゐなかつた。

〈1―56〉〈1―58〉

わたしは今、或郊外に妻と一しよに暮らしてゐる。近所にゐる小説家のK・Hもいつか可也評判の善い新進作家の一人になりはじめた。わたしの画もたまには売れないことはない、わたしは妻やK・Hとあ

のモデルを使つてゐた頃の精神状態を話す度に、多少の羞しさを感じてゐる。

「もう今では大丈夫だらうね？」

K・Hはパイプへ火をつけてはいつもかう言つて笑つてゐる。未だにアトリエの隅に敷いた、薄赤い絨毯へ目をやりながら。(二・五・二六)

〈1―57〉

わたしは今或郊外に妻と一しよに暮らしてゐる。K・Hもいつか評判の高い新進作家の一人になりはじめた。わたしの画もたまには売れないことはない。わたしはわたしのアトリエの中に（そこには薄赤い絨毯が一枚未だにちゃんと残つてゐる。）花や果物を写生しながら、時々あのモデルを使つた頃の精神状態を思ひ出してゐる。

〈1―55〉では〈彼是一年〉の後という時間が設定されている。〈わたし〉は〈やつと前のやうに元気になり〉とあるので、以前のやうな元気な状態に戻るまでに一年もかかったことになる。〈わたしの国へ帰ることになった〉とあるので、〈わたし〉はおそらく故郷に帰ることにしたのだろう。〈あのモデルはどうしたか？——それはわたしにもはつきりしない〉という箇所から、〈わたし〉は一年後でも〈モデル〉の行方やその後を気にしていることが伝わってくる。〈西洋洗濯屋から帰つて来た後〉、〈ヘエア・ネット〉が部屋の隅に落ちていたという記述があることから、〈1―51〉から〈1―54〉までの話との連続性があることが確認できる。

〈1―56〉〈1―58〉の場面の現時は〈今〉と記されている。〈わたし

し」は〈或郊外〉で〈妻〉と暮らしている。〈小説家の K・H〉は〈評判の善い〉新進作家になりはじめている。〈わたし〉〈妻〉〈K・H〉の三人が登場人物である。〈わたし〉はモデルとの一連の出来事があった時の〈精神状態〉を対象化し、〈今〉はその〈精神状態〉に〈多少の差しさ〉を感じている。〈K・H〉も〈もう今では大丈夫だらうね?〉と言って笑っているが、〈わたし〉の精神状態をあらためて確認しているのだろう。最後に (二・五・二六) という脱稿日が記されている。

〈1—57〉の場面の現在時も〈今〉になっている。〈わたし〉は〈或郊外〉で妻と暮らし、〈K・H〉も〈評判の高い〉新進作家になりはじめ、〈アトリエ〉に〈薄赤い絨虹〉があるなど、〈1—56〉〈1—58〉とかなり類似した内容である。これが〈1—57〉が翻刻されなかった理由かもしれない。〈わたし〉は〈時々〉〈あのモデルを使つた頃の精神状態〉を思い出しているが、〈1—56〉〈1—58〉の〈多少の差しさ〉というような表現がないことが違っている。

〈1—55〉、〈1—56〉〈1—58〉、〈1—57〉の三つのバリエーションを比較すると、やはり〈1—51〉から〈1—54〉までと同じ黄色野の原稿用紙に書かれている〈1—55〉が「夢」の中心的な物語の末尾の場面との接続性が高いと判断できる。〈西洋洗濯屋から帰つて来た後〉というプロットの連続性もある。それに比べて、〈1—56〉〈1—58〉、〈1—57〉では〈わたし〉の〈妻〉の存在への言及があるが、〈妻〉は中心的な物語には登場しない。唐突であり、物語内容との関連性が薄いと判断される。

これはあくまでも論者の推定であるが、〈「夢」「人を殺したかしら?」〉草稿群は、〈わたし〉〈モデル〉〈小説家の K・H〉との交流を描く「或画家の話」「人を殺したかしら?」(或画家の話)草稿、「わたし」が〈モデル〉の夢と夢見後の覚醒を語る「夢」「人を殺したかしら?」草稿の「夢」

相当部分」、夢見の一年後の後日談「人を殺したかしら?」草稿の〈1—55〉、〈1—56〉〈1—58〉、〈1—57〉の三つの部分」から構想された可能性がある。単純化すれば、夢を見るまでの場面、夢の場面、夢からの覚醒後の場面という三つの場面を中心に展開する構成だったかもしれない。

芥川は後日談によって、末尾の場面において過去の夢を想起し過去の時へと遡ることで夢と現実が混じり合うような奇妙な感覚に襲われるという不安な〈精神状態〉を対象化して、距離を置こうと考えたのではないだろうか。不安からの分離という試みである。

ラカン は、一九五五—五六年のセミナー第三卷『精神病』(Le Séminaire livre III Les psychoses, 1955-1956) において、〈人間にとって問題は、無意識というこのランガージュに占領されないように、この連続した変調の働きをうまく切り抜けることです〉〈人間の意識は無意識から逸れるようになっていくのです〉と述べた。^{vii}

夢という無意識の形成物に占領されないために、夢の世界から逃れるために、人間は夢から覚めるのである。

芥川もまた、小説「夢」の話者〈わたし〉が無意識に占領されないような結末を構想し、〈わたし〉が無意識から逃れていく後日談を書くことになったと推論できる。

最後にこの「夢」「人を殺したかしら?」草稿群をめぐる出来事について考えてみたい。芥川が「夢」「人を殺したかしら?」草稿群を訪問客の目の前で破り捨てたり破壊と示して廊下に置いたりすることは奇妙ではあるが、そのような行動によって逆にこの原稿を後世に伝えたかったとも考えられる。精神的な見方をすれば、芥川はこの草稿の棄却と存続という矛盾する欲望を抱いていたのかもしれない。

また、芥川にとってこの「夢」「人を殺したかしら？」草稿群そのものが、象徴的にはラカンの言う「躰」や「裂け目」であったとも考えられる。芥川が現実物理的に原稿用紙を破損したのは、一種の衝動的な行動化、アクティングアウトとも捉えられる。きわめて精神的な症候といえるだろう。

この「夢」「人を殺したかしら？」草稿群、特に末尾の過去の夢の想起と奇妙で不可思議な感覚が叙述される場面は、読者にも強く働きかける力を持つ。それゆえに、葛巻義敏もその力に魅了されて、多分に問題を含む試みではあったが、本文を再構築し世に出そうとしたのかもしれない。

芥川龍之介は自らの生を閉じる直前までこの作品を真摯に書き続けた。通常の表現では語り得ないものを表現するために独特な叙述の方法を試行錯誤し、自らの無意識を説明していった。

IV 出典・参考文献

- 『芥川龍之介全集』別冊「未定稿第一」（昭和四年二月、岩波書店）
 - 『芥川龍之介全集』第九卷「未定稿・断片第一」（昭和十年七月、岩波書店）
 - 『芥川龍之介未定稿集』（昭和四十三年二月、岩波書店）
 - 『芥川龍之介全集』第十二卷「雑篇」（一九七八年七月、岩波書店）
 - 『芥川龍之介資料集』図版一（一九九三年十一月、山梨県立文学館）
 - 『芥川龍之介全集』第二十二卷「未定稿」（一九九七年十月、岩波書店）
- 山梨県立文学館 デジタルアーカイブ (<https://digital-archive.pref.yamanashi.jp/>)

V 注

- i 『内田百閒全集』第一卷（昭和四十六年十月、講談社） 五二六頁
- ii 小谷瑛輔は、「人を殺したかしら？」草稿と「人を殺したかしら？」草稿の本文とその成立過程について、山梨県立文学館の『芥川龍之介資料集』に基づいて、詳細に研究している。小谷はこの資料が「復元困難な形」で編集されていると指摘している。「芥川龍之介の遺稿「人を殺したかしら？」の諸問題」〔叙説〕Ⅲ―二〇、二〇二三年八月、花書院）
- iii ジャック・ラカン『精神分析の四基本概念（上）』（小出浩之他訳、二〇二〇年八月、岩波書店） 九三頁
- iv ジャック・ラカン『精神分析の四基本概念（上）』（小出浩之他訳、二〇二〇年八月、岩波書店） 五七―五八頁
- v ジャック・ラカン『精神分析の四基本概念（上）』（小出浩之他訳、二〇二〇年八月、岩波書店） 五八―五九頁
- vi ジャック・ラカン『精神分析の四基本概念（上）』（小出浩之他訳、二〇二〇年八月、岩波書店） 六一頁
- vii ジャック・ラカン『精神病（上）』（小出浩之他訳、一九八七年三月、岩波書店） 一八五頁

受理：二〇二五年十月三十一日

コロナ回復社会における母親の育児負担感とその規定要因

—山梨県未就学児をもつ母親のアンケート調査から—

Mothers' Perceived Childcare Burden and Its Determinants
in a Post-COVID Recovery Society

—Based on a Survey of Mothers with Preschool Children in Yamanashi Prefecture—

劉 楠¹

Nan Liu¹

【要旨】

コロナ禍で家族以外の育児ネットワークが分断され、女性の離職が増えるとともに、母親としての負担が増加した。自粛規制の第 6 波の 2022 年 1 月に山梨県在住保育施設に通わせている未就学児を持つ母親を対象としたアンケート調査を実施した。結果、子どもの月齢が低いほど、コロナ禍で困ったと思う事項が多く、またその母親の、育児負担感が高かった。また、夫の家事参加度と育児参加度は、妻の育児負担感に直接影響しないという結果になったが、家庭と仕事の両立にストレス度が高い母親ほど、負担感が高い。さらに、退屈・孤独感が高い母親、すなわち、ワンオペと感じる母親は充実感（自分のことが好き・生活のハリ）を感じにくく、負担感が大きいことが明らかされた。それは、コロナ禍で外出制限によって買い物などができず、他者との交流が減っているなか、一層の負担感が高まったことと推察できる。コロナ禍において外部からの援助が乏しいなか、実母と同居する母親は負担感が低いものの、実母と行き来できない母親ほど、つらい状況に置かれていた。

【キーワード】

キーワード：コロナ禍、母親の育児負担感、親族育児ネットワーク

I. 問題状況と研究課題

2020 年 2 月から新型コロナウイルス感染症 (COVID-19) による世界規模の蔓延が始まり、感染予防を目的とした自粛規制²が実施された。ロックダウンにより、密を避けお互いに接触を減らせることで感染を防ごうとする取組が行われていたため、家庭内においては母親が主たる養育者（育児の担い手）である現状が変わらぬまま、育児に関する家族外の地域ネットワークが「分断」する形が続いていた。そこで、コ

ロナ禍で出産・育児を経験した母親の約 3 割 (28.7%) が産後うつを罹患し、コロナ前の割合 (14.4%) の 2 倍になった (Tsuno et al. 2022)。

このような、家庭内における孤立した形での子育てに加え、EU と米国でコロナ第 1 波が収まって経済活動が再開された後、女性の高い失業率が報道された (Eurofound 2020)。その背景には、無償の家事・介護労働並びにコロナ禍で新たに発生した在宅学習サポートといった「無償ケア」負担の増加により、多くの子育て世代の女性が離職する現象があった (青木・武川 2023)。地域における育児サポート力の低下を背

¹山梨英和大学 (Yamanashi Eiwa University)

景に、女性における無償ケアと経済活動の両立が不可能な状況に陥ったとして捉えられる。

そもそも、就労女性にとってワーク・ライフ・バランスの取りにくい日本企業の職場環境、ならびに男性の長時間労働、育児負担の女性偏重の文化などの複雑な要因が孤立育児を生み出したと考えられる。コロナ禍の自粛時というのは、様々な社会要因によって、就労母親の負担を顕著にさせた時期にあたると考えられる。

本報告資料の目的は、2022 年 1 月のアンケート調査の資料をもとに、未就学児を持つ母親にとって必要とされている家庭内における父親や親族などの育児サポートの現状を明らかにし、どのような要因が母親の育児負担感を高めたかを検討することである。

II 先行研究

新型コロナウイルス感染症（以下、コロナと略す）の感染状況に伴い、子育て中の親の特徴についてまとめる。2020 年 4 月～9 月における感染への恐怖と不安といった「コロナ不安期」を経て、2020 年 10 月～2021 年 4 月には、子どもが他者と接する機会の減少によって、人見知り、場所見知り、睡眠、食事、言葉などについての相談内容が増えた「子どもの変化期」を迎えた。2021 年 5 月～8 月は親たちの疲労感や孤独感が増し、メンタルヘルスに影響する一方、長期化する見込みからあきらめなどの感情が生じ、自分でなんとかしようとポジティブな考えに変える「気持ちの転換期」（岡本・岡田 2022）であった。しかし、気持ちの切り替えは簡単にできるわけではなかった。

感染対策として、休園・休校措置が取られた。そうした中、保育施設以外の子育て支援施設、例えば児童館、図書館、公園などの利用も利用制限がかかり、ほとんどの施設が臨時休館や支援事業の縮小を余儀なくされた。自治体の子育て支援センターの事業の展開方法に新たな工夫

（小嶋ら 2021）と、親の「睡眠」「食欲」「怒り」などのストレスを減らす上で子育て支援の重要性が説かれた（山下・中山 2021）。

1 有職母親の多重役割とストレス

働きながら子育てをすることは、家事も、育児も、仕事もすることで、身体的、心理的な負担がかかり、そのため仕事と家庭の葛藤が生じやすいとされている（佐々木 2023）。

また、子育ての負担感と、就労に伴う二重負担が主観的な幸福感を妨げることが指摘されており、働く母親はウェルビーイング（生活満足度や幸福感を測定する尺度）が低いことが示されている（Hansen 2012）。日本で共働き夫婦の女性 2,505 人を対象に分析した研究によると、最も幸福度が高いのは子どものいない専業主婦であり、次いで子どものいない働く妻、子どものいる専業主婦となり、子どものいる働く妻が最も幸福度が低いとされていた（佐藤 2018）。幸福度が低いのみならず、有職母親は、仕事、家事、育児など複数の役割を担う「多重役割」によってストレスを抱えやすく、多重役割のストレスと母親の抑うつ度との関連も指摘された（福丸 2000）。

さらに、コロナ前まで、家庭外部の育児支援を受けて仕事と育児のバランスを取りながら担ってきた「多重役割」は、コロナ禍という特殊な時期により、一変した。それは、多くの母親が離職したことであった（Eurofound 2020）。当該報道によると、12 歳未満の子どもを持つ EU の就労女性には、2020 年 7 月の無償ケアは週 35.7 時間（毎日 5 時間）から週 54 時間（毎日 7～8 時間）に上った（Eurofound 2020: 24）。当時の社会環境として、祖父母の手助け・有償の家事サービスが得られず、保育園・小学校の閉鎖と、その後オンライン授業に転じた際、在宅学習へのサポートが必要になったことが挙げられる。そこで、特に多重役割を担っていた母親は、家庭内のケア労働に追い詰められた状態になっ

た。無償ケアの負担の対応に、多くの母親は仕方なく離職したのであった。

2 コロナ禍における父親の育児と母親の育児不安

育児不安になりやすい母親は、特定な家庭環境や社会環境に置かれていると考えられる。

「育児不安」研究によると、父親が子育てに責任感が弱いと感じる母親は、孤独感や圧迫感を持ちやすく、情緒的に不安定な状態で育児をするため、育児不安が高いと指摘された（牧野 1982）。

また、母親自身のステレオタイプ意識も関係している。0～1歳児をもつ母親には孤独感を抱いている層が一定数いるが、子どもが3歳までは母親が子育てに専念すべきである「3歳児神話」を支持するステレオタイプ意識が、孤独感につながる可能性があることも指摘している（遠山 2020）。

コロナ禍の状況を見てみよう。高校生以下の子どもを持つ夫婦においては、育児に割く時間が増えた割合は、女性が男性の2倍であり、2020年6月頃は1月頃に比べ、自粛の長期化を背景に、家事育児負担が特に女性に押しかった状況にあった（村松 2021）。すなわち、共働き夫婦における在宅勤務において、父は仕事に集中できるのに対し、母はケア労働を担い、負担が増加した状況である。

コロナ禍の自粛を機に、在宅勤務は一定数の父親に見られることが報告された一方、多くの職種においては在宅ができない状況に置かれていた。在宅勤務の少なさといった物理的障壁が存在し、子どもの笑顔や成長を見る機会が相対的に少ない父親に対して、在宅勤務による親子の時間を増やす手法が有効だと考えられると指摘された（児玉ら 2022）。また、コロナ禍における子育ての調査結果によると、夫の育児参加の程度が、夫自身も妻からも高く評価されている場合、妻の育児不安が最も高いことが示され

た。つまり、妻が社会で期待されている「理想の母親」になっていないという感覚を抱くと、自己有能感が低下する可能性もある（児玉ら 2022）。

3 親族育児ネットワーク

東京圏に住む祖母を対象にした調査によると、祖母は、孫が近所に住むことで生活の質は高い一方、子世代への育児支援が精神・身体的に負担になり、負担が過度になれば慢性疲労から健康障害を起こす可能性もある（久保・田村 2011）とされている。

しかし、子育て期の親、特に有職女性にとっては、親族育児ネットワークはあった方がワーク・ライフ・バランスが取れやすく、生活基盤が整えやすい（劉 2016）。東京圏の30代女性を対象とした調査によると、働く女性の就業継続戦略として同居・近居が行われていることや、一方で、親元から離れたところに住む世帯ほど子供のいる割合が低い傾向があること（由井ら 2007）も報告されている。

また、義母または実母との近居が正規就業を促進する効果については、義母との同居はむしろ非正規就業を促進する可能性があり、実母からの支援があれば、有配偶女性が正規就業しやすいと説いている（千年 2017）。

コロナ禍において、親族による育児サポートは、居住距離によるコミュニケーション頻度が大きく変化しており、遠方住まい（車で片道1時間以上）の祖父母と行き来する頻度が著しく低下したものの、同居隣居の場合、行き来が増えている傾向が見られた（劉 2022）。

管見の限り、既存研究では育児期の母親の負担感についてはまだ明らかにされていないため、母親の育児負担感における総合的な規定要因を検討することにした。

Ⅲ 研究方法

1 調査の実施概要等

自粛規制の第 6 波の 2022 年 1 月に、山梨県の保育施設に通う園児の保護者を対象に、アンケート 600 件を配布し、匿名式で郵送にて回収を行った。回収は 273 部であり、有効回収率は 45.5%であった。主に母親の育児充実感、夫の家事育児参加頻度、親族ネットワーク、在宅勤務の状況、コロナ禍で困ったこと等について回答を求めた。研究における倫理的配慮を以下の通り行った。質問紙調査票は、趣旨説明文を添えて保育施設の同意を得た上で、在園児保護者に配布し、協力を得られる対象者のみに匿名で回答してもらい、対象者から実施者へ個別に郵送する方法を取った。論文や報告書において個人名などは特定できない表記にし、個人情報保護に務めた。

2 本研究で用いるデータ

対象者の属性は表 1 に示した。母親の就労状況については、就労していない（休業中を含む）

者は 2 割強、短時間・パートタイム勤務と見られる母親は 3 割程度、7 時間以上働く母親は 4 割以上を占めている。2022 年 2 月調査時の第 6 波における在宅勤務の頻度を見てみると、「在宅勤務できない」者は 7 割、「休業中」1 割、「不定期」や「週数回」など在宅勤務可能な者は 2 割程度に止まることがわかる。

育児サポートが得られるか否かを調べるために、実の母親との行き来頻度について調査を行った。その結果は、「年 1 回程度」（遠方）は 2 割程度、月 1 回または週 1 回程度（県内住まい）は 5 割、週数回（近所住まい）は 3 割弱であった。また、山梨県 2015 年度国勢調査によると、女性（未婚を含む）と親が同居する割合は、20 代後半（54.6%）・30 代前半（37.2%）・30 代後半（31.3%）・40 代前半（31.4%）・40 代後半（32.3%）と、それぞれの年齢層において、全国より 4.9%～8.2% 上回るという状況であり、すなわち、山梨県では親と同居する女性の割合は全国平均より 5% 程度高いことがわかる。

表 1：対象者の属性

		人数	%			人数	%
配偶者の有無 N=271	いる	257	94.8	同居する子の人数 N=271	子どもとは別住まい	1	0.4
	いない	14	5.2		1人	75	27.7
	合計	271	100.0		2人	146	53.9
最終学歴 N=270	中学校	1	0.4		3人	44	16.2
	高等学校	52	19.3		4人	5	1.8
	専門学校	38	14.1		合計	271	100.0
	短大・高専	66	24.4	末子の年齢 N=270	0歳児	28	10.4
	大学	105	38.9		1歳児	38	14.1
	大学院	7	2.6		2歳児	34	12.6
	そのほか	1	0.4		3歳児	42	15.6
	合計	270	100.0		4歳児	42	15.6
年収 N=231	収入はなかった	7	3.0		5歳児	37	13.7
	100万円未満	46	19.9		6歳児	49	18.1
	100～129万円台	28	12.1		合計	270	100.0
	130～199万円台	28	12.1	第6波調査時 実母と行来頻度 N=250	年に1回もない	20	8.0
	200万円台	47	20.3		年に1回程度	33	13.2
	300万円台	36	15.6		月に1回程度	71	28.4
	400万円台	20	8.7		週に1回程度	58	23.2
	500万円以上	19	8.2		週に数回	68	27.2
	合計	231	100.0		合計	250	100.0
就労時間 N=260	0時間（休業を含む）	63	24.2	第6波調査時 在宅勤務の頻度 N=215	週に数回	15	7.0
	1～4時間	18	6.9		週に1回程度	2	0.9
	5～6時間	61	23.5		月に1回程度	3	1.4
	7～8時間	95	36.5		不定期	21	9.8
	8時間以上	23	8.8		在宅勤務できない	151	70.2
	合計	260	100.0		休業中	23	10.7
年齢（N=269）	25歳～49歳	269	100.0		合計	215	100.0

3 分析に用いる変数

コロナ禍で困ったことについては「1 入場制限などにより、遊び場所が少ない」「2 一時休園により、仕事や生活に支障が出た」「3 子どものテレビ動画の視聴時間が増えた」「4 子どものゲーム時間の増加」「5 生活騒音で近隣から苦情を言われそうだ」「6 食事の用意の回数はコロナ前より増えた」「7 自分や子どもたちの運動不足」「8 (きょうだいがいる場合) きょうだい喧嘩が増えたこと」「9 コロナがいつ終わるかがわからず、不安である」「10 自粛期間長期化により、計画立てが難しい」「11 子どもをしかることが増えた」「12 イライラを子どもにぶつけてしまいがちな自分に反省した」「13 感染への不安」「14 集団活動の機会がなくなったことで必要な教育的支援を受ける場面を失ったこと」「15 その他」の多項選択で回答を求めた。

緊急事態宣言下、保育の自粛へどのように対応したかについては、「保育施設を利用した」「利用しなかったけど、休ませた」「親族(祖父母など)の力を借りて自宅保育をした」「配偶者と交代で自宅保育をした」「その他」の5つの項目を設け、多項選択として回答求めた。

母親の継続就労については、コロナ期間中に休業したことがあるかどうかと、対象者にとって就業継続に必要と考える条件を「保育施設に子どもを預けられること」「休暇が取りやすい職場であること」「配偶者の積極的なサポートがあること」「職場に仕事と家庭の両立に対する理解があること」「短時間勤務、在宅勤務など、職場に育児との両立支援制度があること」「職場で妊娠や育児に関する嫌がらせなどがないこと」「その他」の7つの項目から多項選択として回答を求めた。

在宅勤務については、「コロナ前」「緊急事態宣言下」「現在」の変化を尋ねた上、在宅勤務経験者には「在宅勤務の頻度」について「週に数回」「週に1回程度」「月に1回程度」「不定期」「そもそも在宅勤務ができない」「休業中」の6項目で回答してもらった。

ワーク・ライフ・バランス(仕事と子育て・

家庭生活の両立)におけるストレスについては、「強く感じていた」から「全く感じていなかった」の5件法で尋ねた。

育児充実感については、「自分は子どもをうまく育てていると思う」「子どものことでどうしたらよいか分からなくなることがある」「毎日毎日、同じことのくり返ししかしていないと思う」「子どもを育てるために、我慢ばかりしていると思う」「子どものことがわずらわしくて、イライラしてしまう」「自分一人で子育てをしていると感じる」「子どもを育てることが、負担に感じられる」「親であることに充実感を感じる」「母親としての自分が好きである」「毎日の生活には、ハリがある」「何をするのも面倒と感じる」「自分らしく生きている気がする」の12項目で尋ねた。

4 分析方針

分析方法としてはSPSSを使い、記述統計、因子分析、相関分析、重回帰分析を行い、子育てにおいて母親の負担感の規定要因を中心に検討した。

IV 結果

1 因子分析と記述統計

表2のとおり、因子抽出には最尤法を用いた。因子負荷量の推定には一般化した最小2乗法を用いた。軸の回転方法は斜交回転(プロマックス回転)を行った。固有値1.0以上の条件で抽出数を決定した。因子は3つ抽出されたが、因子Ⅰは母親としての自分が好き、育児充実感、生活のハリや子どもをうまく育てていると感じることから、「Ⅰ育児充実感」($\alpha = .806$, 4項目)と命名した。因子Ⅱに関しては、子育て中のイライラ・我慢や負担を感じるため「Ⅱ育児負担感」($\alpha = .768$, 3項目)とし、因子Ⅲから、育児は毎日同じ事の繰り返し、何をするのも面倒、一人で子育てをしていると感じたことから「Ⅲ退屈・孤独感」($\alpha = .633$, 3項目)と名付けた。記述統計は表3で示した。

表 2：育児満足度の因子分析

	I	II	III	因子抽出後
(i) 母親としての自分が好きである	0.852	-0.043	0.018	0.249
(h) 親であることに充実感を感じる	0.787	-0.165	0.193	0.452
(j) 毎日の生活には、ハリがある	0.514	0.215	-0.507	0.453
(a) 自分は子どもを上手く育てている	0.440	-0.180	-0.102	0.662
(e) 子どものことがわずらわしくて、イライラしてしまう	-0.129	0.764	-0.009	0.264
(g) 子どもを育てることが、負担に感じられる	-0.111	0.699	0.050	0.590
(d) 子どもを育てるために我慢ばかりしていると思う	0.145	0.495	0.395	0.391
(b) 子どものことでどうしたらよいかわからなくなることがある	-0.024	0.310	0.274	0.357
(c) 毎日同じことの繰り返ししかしていないと思う	0.166	0.193	0.665	0.572
(l) 自分らしく生きている気がする	0.369	0.119	-0.498	0.735
(k) 何をするのも面倒と感じる	-0.079	0.263	0.422	0.713
(f) 自分一人で子育てをしていると感じる	0.002	0.221	0.389	0.538
因子寄与	3.315	2.686	3.157	
因子間相関	I	1.000		
	II	-0.348	1.000	
	III	-0.588	0.380	1.000

Kaiser-Meyer-Olkinの測度：.85, Bartlett検定： $\chi^2(66)=1207.02, p<.001$

一般化最小二乗法による因子抽出、斜交解（プロマックス回転）

表 3：記述統計量

	度数	範囲	平均値	SD
コロナ禍で困ったこと	273	0～12	5.38	2.67
母親の年収	231	1～12	4.58	2.16
母親の最終学歴	270	1～6	3.90	1.20
末子の月齢	266	1～82	44.48	23.58
夫家事参加度	254	1.11～5.56	2.23	0.83
夫育児参加度	260	1～5	3.08	1.15
因子Ⅲ退屈・孤独感	270	1～5	2.76	0.91
因子Ⅰ育児充実感	270	1～5	3.41	0.90
Work Life Balanceストレス	257	1～5	3.47	1.05
調査時点実母と行来頻度	250	1～5	3.48	1.24
調査時点義母と行来頻度	240	1～5	2.95	1.32
調査時在宅勤務の頻度	215	1～6	4.67	1.17

2 母親の育児負担感の影響要因

母親の育児負担感の影響要因を検討するために、母親（N=168）を対象に因子Ⅱ育児負担感を被説明変数とする重回帰分析を行った。説明変数として用いたのは、コロナ禍で困ったことの多さ、母親の年収、母親の最終学歴、末子の月齢、因子Ⅰ育児充実感、因子Ⅲ退屈・孤独感、

ワーク・ライフ・バランス、実の母親と行き来の頻度、配偶者の母親と行き来の頻度、夫の家事参加度、夫の育児参加度、調査時母親の在宅勤務の頻度、を独立変数とする回帰分析を行った。結果、有意なモデルが得られた（F（12,156）=13.39, $p<.001$, 調整済み $R^2=.47$ ）。切片と回帰係数、相関係数は下記表 4 のとおりである。

表 4：母親育児負担感を被説明変数とする重回帰分析

説明変数	β	r
コロナ禍で困ったこと	1.66 +	0.29 ***
母親の年収	-1.43	-0.086
母親の最終学歴	1.23	0.033
末子の月齢	-1.72 +	-0.047
夫の家事参加度	0.14	-0.064
夫の育児参加度	-1.01	-0.041
因子Ⅲ 退屈・孤独感	5.75 ***	0.566 ***
因子Ⅰ 育児充実感	-2.21 *	-0.417 ***
Work Life Balance ストレス	4.12 ***	0.367 ***
調査時点実母と行来頻度	-2.84 **	-0.074
調査時点義母と行来頻度	-0.17	-0.128 *
調査時在宅勤務の頻度	-0.48	-0.062
R^2	0.507 ***	
Adj. R^2	0.47 ***	
N	168	

注) β ：標準偏回帰係数 r：相関係数

*** $p < .001$, ** $p < .01$, * $p < .05$, + $p < .10$

分析の結果、子どもの月齢が低いほど、すなわち、子どもが手がかかる月齢であるほど、母親の育児負担感が高かった。新生児においては2時間ごとの授乳、数か月後に離乳食がスタートしてからは食事の用意と食事の世話など、育児負担感を強く感じる様子がうかがえる。また、退屈・孤独感が高い母親、すなわち、ワンオペと感じる母親は、充実感（自分のことが好き・生活のハリ）を感じにくく、負担感が大きいことが明かされた。それは、コロナ禍で外出制限によって買い物ができず、他者との交流が減っているなか、なおさら負担感が高まったと推察できる。子どもの成長につれ、負担感が徐々に減っていくこともあるが、コロナ禍において外部からの援助が乏しい場合、孤立育児の状態となり、取りこまれる感が大きく、つらい状況に置かれることが明らかにされた。

夫の家事参加度と育児参加度は、妻の育児負担感に直接影響しないという結果になったが、

家庭と仕事の両立にストレスを感じる度合いが高い母親ほど、負担感が高いことも明らかになった。他方で、母親の在宅勤務による負担感への影響には有意ではなかったが、在宅勤務中に子どもの食事の世話や病気中のケア、学習サポートといった「無償ケア」負担の存在も考えられる。有意にならなかった理由として、母親の在宅勤務者数が少ないことが要因ではないかと考えられる。

コロナ禍で困ったこと（15項目）については、困ったと思う事項が多い母親の方が負担感が強いという結果が得られた。コロナ禍において外部からの援助が乏しい場合、実母と同居する母親は負担感が低いものの、一方、実母と行き来できない母親ほど、負担感が高い。他方で、相関関係の結果から、義母においても同じ傾向がみられた。つまり、親族による育児サポートが未就学児の母親の助けになる実情が明らかにされた。

V 考察

以上の調査結果をもとに母親における仕事と家庭の両立、父親の育児家事参加、育児ネットワークの3つの側面から考察していく。

第一に、現代日本社会において共働き家族が増加しており、女性の就労率が高まるなか、ワーク・ライフ・バランスが取れない職場環境や家族の多様化などの複雑な要因で、ストレスが生まれる。就労している母親は、コロナ自粛が求められる中、子どもの休園などの措置に直ちに対応せざるを得ない状況に置かれ、仕事との調整が難しくなるという実情がある。仕事と家庭の両立においてストレスが高まり、育児負担感が強くなることが分かった。

第二に、負担感を減らせるために、父親の家事育児参加が求められる。しかし、父親の育児文化がまだ十分に浸透しておらず、例えば2022年に父親の産後休暇などが法律の改正により創設されたものの、日本企業の文化は依然として休暇を取りにくい状況にある。父親も母親もコロナ禍により急激な変化を余儀なくされ、勤務状況や保育園の休園などに戸惑い、慣れない中で新しい育児スタイルを手探りする時期であったと考えられる。父親の育児家事行動は当然母親にとって助けになるが、父親の育児家事を継続していくためには夫婦間の対話の中で、父親のできる育児家事の具体的な役割分担や育児観の共有、さらに母親の育児上の課題や父親に求めている内容を明確にしていき、お互いの意思疎通を図っていくことが最も重要だと考えられる。

第三に、コロナ禍のロックダウンという状況下においても、実母が近所にいる場合は急激な社会情勢に対応できており、すなわち、育児に関する家族外の地域ネットワークが「分断」されても、親族による相互扶助こそが、危機を乗り越えられた要因だと考えられる。

山梨県の女性は全国平均に比べて親との同居

率が高いが、一方親族が遠方にいる母親も一定数（2割）存在していることが本研究の調査で分かった。実母と行き来できない母親ほど、負担感が高く、未就学児の母親にとっては、親族による育児サポートが大きな助けになることが明らかである。しかし、実母が遠方の場合、負担感が高い母親たちへの対応に対し、社会全体でのサポートができていない。

育児サポートが不足しているために、子どもへの情緒的関わりが十分に持てず、ワンオペで不満を感じるによりストレスを抱き、そして、理想的な母親に向けて日々の育児に努力を重ねる。その結果、母親は身体的、心理的な疲労を生じ、それが長期間にわたり蓄積すると、孤独感や不安感が出やすくなる。

産後うつ増加を防ぎ、母親の育児負担感を低下させるために、とりわけ親族が遠方にいる母親向けの、地域の育児ネットワークを築くことが急務であろう。

本研究は山梨県の調査に限定した結果ではあるが、山梨県の子育て支援の現状を明らかにし、わずかではあるが問題解決のための方策を提案することができた。今後は東京など大都市との比較分析が課題である。

謝辞

本研究を行うにあたり、お忙しい中調査をご協力いただきました山梨県の保育施設や保護者の皆様に深くお礼を申し上げます。ありがとうございました。

付記

本研究は令和3年度山梨県大村智人材育成基金事業「山梨県若手研究者奨励事業」による助成（研究テーマ：山梨地域の特性を生かした未就学児を持つ親の育児支援 - コロナ回復社会における母親の育児不安の抑制と持続就労を目指して、研究代表：劉楠）を受けて実施した。

注

2. 自粛措置について下記の通りまとめた。1 回目の緊急事態宣言は 2020 年 4 月 7 日に発令され、4 回目の緊急事態宣言の 2021 年 9 月 30 日までで終える地域が多い。その後、まん延防止等重点措置が実施されていたのは 2 回（地域による時間差あり）であったが、まん延防止等重点措置に関しては、1 回目は 2021 年 4 月～9 月末に（本研究では第 5 波）、2 回目は 2022 年 1 月～3 月 21 日までに実施された（本研究では「第 6 波」として位置づけた）。そして、2022 年 5 月 8 日から「5 類感染症」に分類されるようになった。

文献

- 青木美保・武川恵子, 2023 「第 1 章コロナ禍で浮上した女性の雇用継続課題とポスト・コロナの雇用平等促進への政策提言」昭和女子大学女性文化研究所編『コロナ禍の労働・生活とジェンダー』お茶の水書房, 17.
- Eurofound, 2020, Living, Working and COVID-19, COVID-19 series. <https://assets.eurofound.europa.eu/f/279033/5e54520687/ef20059en.pdf> (2025 年 11 月 10 日閲覧).
- 福丸由佳, 2000 「共働き世帯の夫婦における多重役割と抑うつ度の関連」家族発達心理学研究 14(2): 151-162.
- Hansen, T. Parenthood and happiness: a review of folk theories versus empirical evidence. Social Indicators Research 2012; 108: 29-64.
- Kanami Tsuno, Sumiyo Okawa. et al., 2022, The effect of social restrictions, loss of social support, and loss of maternal autonomy on postpartum depression in 1 to 12-months postpartum women during the COVID-19 pandemic, Journal of Affective Disorders, 307: 206-214.
- 児玉茉奈美・浅野昭祐・菅文美・成戸洋介, 2022 「コロナ禍という特殊な状況下での第一子に対する父親の育児参加の阻害 / 促進要因の検討：在宅勤務の増加と家庭外からの支援のなさに着目して」『日本家政学会誌』73(6): 306-320. https://www.jstage.jst.go.jp/article/jhej/73/6/73_306/_pdf/-char/ja (2025 年 11 月 11 日閲覧).
- 小嶋玲子・古田美津子・田中弘美, 2021 「新しい生活様式の中での子育て支援－コロナ時代における地域子育て支援センターの役割」桜花学園大学保育学部研究紀要 (23): 61-72.
- 久保恭子・田村毅, 2011 「祖母力を活用した育児支援のあり方の検討」『東京学芸大学紀要, 総合教
- 育科学系』62(2): 257-261.
- 劉楠, 2016 「第 3 章 働く母親の利用資源第 1 節 日々の育児を支える資源－親族と職場のサポート」『キャリア・デザインと子育て－首都圏女性の調査から』お茶の水女子大学学術事業会.
- 劉楠, 2022 「山梨地域の特性を生かした未就学児を持つ親の育児支援－コロナ回復社会における母親の育児不安の抑制と持続就労を目指して－」『令和 3 年度山梨県若手研究者奨励事業研究成果報告書』5.
- 牧野カツ子, 1982 「乳幼児をもつ母親の生活と < 育児不安 > 家庭教育研究所紀要 (3): 34-56.
- 松村容子, 2021, 「アフターコロナに、共働き世帯の家事・育児分担は変わるか」, ニッセイ基礎研究所, <https://www.nliresearch.co.jp/report/detail/id=67041?pno=2&site=nli> (2025 年 11 月 11 日閲覧).
- 岡本千晴・岡田みゆき, 2022, 「コロナ禍における地域子育て支援センターの役割：保護者の相談内容から」『日本家政学会誌』73(5): 255-261.
- 佐藤一磨, 2018 「専業主婦が本当に一番幸せなのか」Panel Data Research Center, Keio University PDRC Discussion Paper Series. <https://www.pdr.c.keio.ac.jp/publications/dp/4389/> (2025 年 11 月 1 日閲覧).
- 佐々木那津, 2023 「子育てをしながら働く女性のストレスとメンタルヘルス」産業精神保健 31(1): 21-24, https://doi.org/10.57339/jjomh.31.1_21.
- 千年よしみ, 2017 「夫婦の母親との近居が有配偶女性の就業に及ぼす影響－2 つの全国レベルの家族調査を用いた比較分析」人口問題研究, 73(1): 41-57.
- 遠山景広, 2020 「子育てサロンの利用状況にみる母親の子育て意識の相違」『現代社会学研究』33: 23-42.
- 山梨県, 『平成 27 年国勢調査結果報告書』https://www.pref.yamanashi.jp/toukei_2/HP/DATA/27koku_houkokusho.pdf (2025 年 11 月 1 日閲覧).
- 山下雅子・中山政宏, 2021 「『新型コロナウイルス感染症流行期』における乳幼児を持つ保護者の悩みと支援ニーズの一考察」福岡県立大学心理臨床研究 (13): 25-31.
- 由井義通・若林芳樹・中澤高志・神谷浩夫, 2007 「働く女性の居住地選択と都市空間」『E-journal GEO』2(3): 139-152.

受理：2025 年 11 月 14 日

「山梨英和大学紀要」第24号（2025年度）発行要綱

（目的）

- 1 「山梨英和大学紀要」は、本学・本大学院の教員等の研究論文等を掲載し、教育実践研究の推進に貢献し、本学が目指す人間文化学を構築することを目的とする。

（刊行主体）

- 2 山梨英和大学附属図書館運営会議は、原則として毎年年度末にその年度の研究の成果を研究紀要にまとめ、これを「山梨英和大学紀要」として刊行する。
- 3 原稿の採択・体裁の決定・発行は、図書館運営会議に学長が指名した教員を加えて行う。

（執筆・投稿者）

- 4 本誌に執筆・投稿できる者は、次に掲げるとおりとする。
 - (1) 原則として、第一著者は本学・本大学院の専任教員、名誉教授および退職者とする。ただし、本学特任教員・客員教員・外国人契約教師・非常勤講師・カウンセラーの投稿を認めることができる。また、図書館運営会議は本学専任教員と他の者との共同執筆を認めることができる。
 - (2) その他、図書館運営会議が認めた者とする。

（掲載文の種類）

- 5 紀要に掲載する論文等は、①論文（Articles）、②研究報告（Reports）、③翻訳（Translations）、④書評論文（Book review paper）、⑤書評（Book review）、⑥講演録（Lecture notes）である。
 - (1) 論文：独創的かつ新事実を含む学術的な研究成果を理論的にまとめたもの、あるいは調査を行い、その結果を分析し有用な知見を示す独自の考察が加えられたもの。希望する原稿の査読については、オリジナリティ、実証性、論理性を重視する。原則として要旨や図表等も含め2万字以内とする。
 - (2) 研究報告（研究ノート）：萌芽的研究課題の提起、教育実践の事例の提示など、将来の論文化に向けた中間報告としての研究内容を明確に記述したもの。速報性、話題性、発展性などを有することが望まれる。また、研究調査報告（フィールドワーク）、地域連携活動やシンポジウムに関する活動報告をはじめ、資料的価値の高い報告なども含む。原則として要旨や図表等も含め1万字以内とする。
 - (3) 翻訳：一つの言語による文章を他の言語による文章に変換し、その内容に学術的な価値があるもの。原則として要旨や図表等も含め2万字以内とする。
 - (4) 書評論文：他社の出版物（文献・書籍）に対して、単なる紹介レベルに留まったものや儀礼的な内容のものではなく、学術的な研究・考察を繰り広げていて、研究論文に準ずるだけの読解・分析を行ったもの。原則として要旨や図表等も含め2万字以内とする。
 - (5) 書評（紹介）：他者の出版物（文献・書籍）を紹介したもの。原則として要旨や図表等も含め1万字以内とする。
 - (6) 講演録：講演会の講話や談話、公開講座の講義、学会における口頭発表の口述原稿などで、

学術的な価値を持ったものや、その内容が本学にとって意義のあるもの。原則として要旨や図表等も含め2万字以内とする。

- 6 掲載する論文等は未発表のものに限る。ただし、口頭発表の場合はこの限りではない。

(原稿締切日)

- 7 原稿提出締切日は、査読を要するものについては2025年9月8日(月)23:59(締切厳守)、査読不要のものについては2025年10月31日(金)17:00(締切厳守)とする。提出は、電子ファイル(WordファイルとPDF)を原則としてeメールに添付する(library@yamanashi-eiwa.ac.jp)。

(投稿の申し込み)

- 8 投稿希望者は以下のリンク先のフォームに必要事項を記入して申し込む。
<https://forms.gle/V3MWTATqLh2F2WfA6>
フォームへの入力ができない場合は、eメールにてlibrary@yamanashi-eiwa.ac.jpへ問い合わせる。
回答期限は2025年7月31日(金)17:00(締切厳守)。

(著作権)

- 9 投稿原稿の中で引用する文章や図表の著作権に関する問題は、著者の責任において処理する。
10 掲載された論文等の著作権は、原則として図書館運営会議に帰属し、申し込んだ時点において著作権の図書館運営会議への帰属について同意したものとする。図書館運営会議は、CD-ROM、Web等を通じて論文等を公表することができる。特別な事情により著作権を図書館運営会議に帰属させることが困難な場合には、申し出により著者と図書館運営会議との間で協議の上措置する。
11 掲載された論文等の著者は、出典を明記することにより、掲載論文等を図書館運営会議の許諾無しに、Web等を通じて、複製・転載・公開することができる。

(原稿執筆事項)

- 12 紀要原稿執筆について以下の点に留意すること。
- (1) 執筆者は、投稿する論文等の内容および研究手続き全般において、研究倫理に充分配慮すること。研究倫理に関する過失等が生じた場合の責任は執筆者に帰属し、編集委員会は当該論文を撤回することができる。
 - (2) 編集委員会からの依頼があった場合を除き、発表済み論文の投稿は認めない。二重投稿の責任は執筆者に帰属する。
 - (3) 原稿に使用する言語は、原則として日本語または英語とする。
 - (4) 原稿の作成には必ず紀要作成用テンプレートを使用する。その際、余白の大きさ、ページあたりの行数、行あたりの文字数、文字サイズに変更を加えてはならない。また、原則として使用フォントも変更しない。論文等でフォントの変更を希望する場合、執筆者は編集委員会

に申し出た上で、編集委員会が判断する。見出し等の書式も原則としてテンプレートで指定されている通りにする。

- (5) 和文、英文原稿ともに冒頭に論文題名（副題を含む：原則として日英両語の題名を付ける）、著者名、所属名、要旨（日本語 400 字、または英文 200 語以内：要旨の言語は投稿者の所属学会の慣例に準ずることとする）及びキーワード（3～5 語）を記載する。論文題名と著者名は日・英両語で記載する。図表は原稿内に挿入箇所を明記し、別ファイルで提出する（次の（6）項も参照）。原稿にはこの他に本文ならびに引用もしくは参考文献一覧、付記、さらに必要があれば著者紹介、資料、脚注、謝辞等を 1 つのファイルに含める。
 - (6) 図表の幅はそれぞれページ幅の半分もしくは全部とする。
表は編集可能なファイル（Word もしくは Excel 等）で提出する（図として貼り付けたものは不可）。
図（写真を含む）は印刷に耐える解像度のものを使うこと。
 - (7) 原稿の文字数は上記に指定されている通り、種別により原則として 1 万字もしくは 2 万字以内（要旨、図表、文献一覧等を含む）とする。超過した場合は短縮を要請することがある。
 - (8) 原稿中の見出しは原則として以下の通りとする。
 - ① 見出しは「大見出し」「中見出し」「小見出し」の 3 種類とする。
 - ② 大見出しは中央揃え・太字体とし、番号を振る場合はローマ数字（Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ…）とする。
 - ③ 中見出しは左揃え（縦書きの場合は上揃え）・太字体とし、番号を振る場合は半角数字（1、2、3…）とする。
 - ④ 小見出しは左揃え（縦書きの場合は上揃え）とし、番号を振る場合は半角括弧付き半角数字（(1)、(2)、(3) …）とする。
 - (9) カタカナはすべて全角とする。
 - (10) 横書き原稿の場合、アルファベットと数字は原則として半角とする。数字に関しては、たとえば「一つの」「十分」など、一般的な日本語文章として漢字でないとおかしい場合は半角数字にしない。
 - (11) 原稿の書式は、上記に指定されている以外のことについては、執筆者の所属している学会の書式に則ってよい。ただし、付記に使用した書式を明記する。また、編集委員会に対しても当該書式の要綱のコピーもしくは掲載 URL を提出する。
 - (12) 査読を要しない原稿および査読終了後の最終原稿は、完全原稿を提出する。修正後の加筆訂正は認めない。著者校正は 1 度行うが、その際の修正は誤字脱字のみとする。
- 13 投稿原稿は、該当する研究領域の非専門家（本学の他分野の教員、学生・大学院生）にも理解できるように留意して記述する。

（査読）

- 14 投稿原稿の種別が論文の原稿については、査読を希望することができる。査読を希望する場合は投稿の申し込み時にその旨を記載する。

- 15 査読論文について、執筆者は査読者の希望を出すことができる。ただし、必ず希望の査読者が担当するとは限らない。
- 16 査読論文は2名による査読が行われる。査読は匿名で行われる。すなわち、査読者には執筆者の氏名等は知らされず、執筆者にも査読者は知らされない。
- 17 査読を受けて修正を要する原稿は、再投稿に際して、指定されたテンプレートを用いて作成された修正対照表と回答書を添付する。

(問い合わせ)

山梨英和大学紀要 編集委員長 佐柳信男 (library@yamanashi-eiwa.ac.jp)

「山梨英和大学紀要」の電子公開について

本誌は電子化され、山梨英和大学公式 Web サイトにて掲載します。掲載後、1 か月後に科学技術情報発信・流通総合システム（J-Stage）に搭載されます。

なお、バックナンバーについては、過去 5 年分を本学公式 Web サイトにて掲載しているほか、J-Stage でも閲覧可能です。

【編集委員】

佐柳 信男 河本 毬馨 野村 魁 天野 早紀

~~~~~  
山梨英和大学紀要 第 24 号

発行日 2026 年 3 月 30 日

編 集 山梨英和大学附属図書館

発 行 山 梨 英 和 大 学

山梨県甲府市横根町 888

TEL 055-223-6030

印 刷 株式会社オズプリンティング

ISSN 2187-0330

---

# JOURNAL OF YAMANASHI EIWA UNIVERSITY

---

VOL.24 March 2026



---

YAMANASHI EIWA UNIVERSITY

ISSN 2187-0330