ことばゲームに参加しませんか？

「子どもの言語獲得」に関する研究にご協力ください！

(株)ミライズムのオープニングイベントで
「ことば教室」を開催させていただいた私
菅原とアシスタントの学生が実施します

お子さんには、小さな人形を使ったお話や、
パソコンの画面でのお話を聞いていただき、
ゲームに参加していただきます

実施日時：

2020 年　10 月 10 日(土)・11 日(日)
　　11 月 14 日(土)*・15 日(日)

*11/14 は駐車場が使用できません。車でのご来場はお控えください。

実施場所：㈱ミライズム 2 階プリズムホール

(ファミリーマートさんお隣、【ひかり歯科医院】の看板のついた建物 2 階です)

対象年齢：４歳～６歳

謝礼：1,000 円分の図書カード

10:00～15:40 の間の 40 分間

(下の QR コード「時間帯アンケート」より
”10:00~10:40”などご都合の良い時間帯を
ご指定下さい)

※　各時間帯、定員になり次第受付終了となります（受付中の時間帯はミライズム HP (http://mi-lab.jp/) をご覧ください。こちら→）

※　４０分ほどの中で、３つのゲームをスタンプラリー形式で回っていただきます。万が一、途中でつかれてしまった場合には、１つのゲームだけの参加も可能です。

※　１つの時間帯におおむね３名まで一緒に参加していただけます。お友達をお誘いの上でのご参加も大歓迎です！

新型コロナウイルス対策のため、ミライズム HP 上でご案内する「研究参加者の方への説明文書」に前もって目を通していただくよう、お願い申し上げます。参加同意書は当方で当日ご用意いたします。口頭での説明の簡略化にご協力いただけますと幸いです。このチラシの裏面に、より詳しい研究内容および研究者の連絡先の記載がございます。ご興味がありましたらご覧ください。

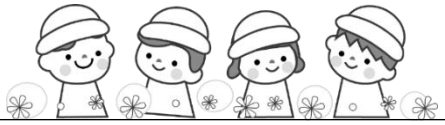
「時間帯アンケート」
はこちらから →

https://forms.gle/cJCUx6CBL8JYFows9

保護者の皆様へ

こんにちは！早稲田大学理工学術院講師の菅原彩加と申します。

今回は、(株)ミライズム様およびひかり歯科医院様のご厚意で、表面に記載の日時にプリズムホールで「子どもの言語獲得」に関する研究をさせていただくことになりました。私はアメリカで大学院生をしていた頃より、「子どもたちはどのように母国語を獲得し発達させていくのか？」という問いに答えるための研究をしています。研究、というと堅苦しいイメージがあるかもしれませんが、子どもたちが喜んで参加してくれるようゲームのように設定されています。アメリカの保育園や日本の幼稚園・保育園での実験の際には、次から次へと子どもたちが自発的に参加してくれています。参加は必須ではなく、保護者様の同意書をいただいている子で、やりたい！と言ってくれた場合のみの参加です。ぜひともご協力をお願いいたします。



●どういう手順の実験なの？

「真偽値判断タスク(Truth-value judgment task)」または「絵選択タスク(Picture-selection task)」または「発話課題(Elicitation task)」と呼ばれる実験を予定しています。

真偽値判断タスクは、名前だけ見ると難しそうですが、絵や小さい人形を使って短い「お話」を見せたあと、ぬいぐるみが「今のお話では、○○だったよ」と言うので、ぬいぐるみが合っているか間違っているかを子どもたちに決めてもらうというゲームです。

絵選択タスクは、パソコンの画面で短い「お話」を見せたあと、画面に４つの絵が現れます。あらかじめ録音しておいた音声で文が流れるので、どの絵が文に合っているかを選んでもらうというゲームです。

発話課題は、パソコンの画面や人形を使って短い「お話」を見せたあと、実験者またはぬいぐるみが子どもに質問をします。その質問に対して答えてもらうという課題です。１回の実験は10~15分くらいで、子どもたちは途中でやめたくなればいつでもやめることができます。

子どもの発言や答えを出すまでの時間なども研究の対象であるため、その場での記録には限界があり、後で書きおこしができるよう音声のみ録音させていただいております。録画はいたしません。データの書きおこしを行った後のデータは適切に廃棄し、記録は残りません。

●実際には何を調べているの？

予定している実験はいくつか種類がありますが、そのうちの一つの説明をさせていただきます。

例えば、寝ているパンダばかりがいることで有名な動物園に行くことになったとします。その日も評判どおりほとんどのパンダが寝ていました。しかしなんと一頭だけ元気に愛嬌を振りまいていました。そしてあなたは帰ってきてお友達にこう言いました。「パンダみんなは寝てなかったよ！」

そして起きているパンダがいるなら、とお友達が動物園に行くと、その日はなぜか、他の動物たちと同様、パンダはみんな元気に起きて愛嬌を振りまいていました。そこで帰ってきてお友達はこう言いました。「パンダみんなは寝てなかったよ！」

今回、私たちはこのような同じ文なのに違う意味に取れる文(注意深く発話してみると、最初の文は「みんな」が高くあとは平坦に読まれ、二番目の文では「みんな」に高さは置かれず、「寝てなかった」で高さが加わります。)について、年齢により習得の度合いが違うのかや、他の構造の習得との相関があるかについて研究しています。

●実験の目的は何？

研究の目的は個々の言語能力を測るテストのようなものではなく、子どもたちがいずれ習得する、(大人が話す)日本語との違いを見つけることで今の言語学理論への貢献を目指すものです。

実験データは個人が特定されないよう暗号化されて保存され、子どもたちのデータ全体の傾向を統計的に処理し、大人の文法と比較する分析方法が取られます。ですので、「うちの子がテストされて間違えたら恥ずかしい」などのご心配はいりません。また、実験データは将来、言葉の発達に障がいのある子どもを助けるプログラムを作る際に使用されることがあります。

言語獲得の研究は、保護者の皆様のご協力の下に成り立っています。皆様のご協力に心より感謝申し上げます。

ご質問がございましたら、以下までお問い合わせください。

■菅原彩加（ayakasug@waseda.jp）

ことば教室およびことばゲームに関するお問い合わせは

kotobawaseda@gmail.com まで

早稲田大学理工学術院　講師

マサチューセッツ工科大学博士課程修了　博士(言語学)

(連絡先) 03-5286-3519

080-4716-9568