

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 26 年 6 月 19 日現在

機関番号：47501

研究種目：基盤研究(C)

研究期間：2011～2013

課題番号：23530885

研究課題名(和文)子どもの仲間関係における交代制ルール共有過程

研究課題名(英文)The process of sharing the turn-taking rule in children's peer relationship

研究代表者

藤田 文(FUJITA, AYA)

大分県立芸術文化短期大学・その他部局等・教授

研究者番号：50300489

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 1,400,000円、(間接経費) 420,000円

研究成果の概要(和文)：本研究の目的は、幼児の三者関係における交代行動の発達と主張性の関連を検討することだった。4歳児と5歳児を対象に、同性同年齢の3人組を構成した。3種類のゲームの遊ぶ順番を決める話し合いをした後、各ゲームで5分間ずつ遊ばせる行動観察を行った。幼児の相互交渉について分析を行った。その結果、4歳児は自分とゲームの関係を中心にして遊んでおり、他者配慮が少ないが、5歳児は他者とゲームを共有し、他者配慮的な行動が増加するという発達が示された。話し合い場面の主張性とゲーム場面での交代行動の関連を検討した。関連のあるケースも見られたが、明確な関連は見いだされなかった。話し合い場面での主張性の測定に課題が残った。

研究成果の概要(英文)：The purpose of this study was to investigate the development of turn-taking behavior in preschool children triads and the relationship between the assertion in the discussion situation and the behavior in the game situation. The participants were four-year-old and five-year-old children. Same-sex and same-age children were randomly grouped. Children were requested to discuss the playing order of three kinds of game and to play those games in triads. Each game lasting 5 minutes was videotaped. Their interactions were analyzed. The result showed that the younger triads play paying attention to self and the game, while the older triads play sharing the game with others. These findings suggest that older children are more considerate about others in game situation compared to younger children. And the relationship between the assertion and the turn-taking behavior was investigated. But it was not clearly found. The problem about the method of measurement of the assertion was left.

研究分野：社会科学

科研費の分科・細目：心理学・教育心理学

キーワード：生涯発達 幼児期 交代行動 自己主張性 仲間関係

1. 研究開始当初の背景

子ども時代の仲間関係の特質は、固定的な風評となり、のちの仲間関係の悪循環(あの子は攻撃的 友人に避けられる さらに攻撃的に)を形成する(前田, 2001)ことが知られている。

また、縦断的な研究が行われ、子ども時代の仲間関係における社会的相互作用の能力の欠如が、のちの青年期の社会的不適応のリスクとなることも明らかになってきている。(Rubin ら, 1998; Coplan ら, 2001; Asendorpf ら, 2008)。

このようなことから、幼児期からの仲間関係の特質とその発達過程を明らかにしていくことが重要であると考えられる。

子どもの仲間関係におけるいざごさは、物の使用に関するものが多く、子どもの仲間関係にとって物の使用に関する交代制ルールの産出が重要な課題となる。また、従来の筆者の研究(阿南(藤田の旧姓), 1989, 1990)で、幼児から小学3年生までに同時制ルール(二人で同時に行動)から交代制ルール(一人ずつ行動)に発達することが示されており、交代制ルールの産出が、発達を捉える指標となるといえる。

これまでに、筆者の研究では交代制ルールの産出に焦点を当て、以下の発達を明らかにしてきている。(藤田, 2001, 2003, 2005, 2007)。

(1) 交代制ルールの出現の安定化: 4歳児では交代しない組があるが、5歳児で減少し交代制ルールを安定的に使用するようになる。

(2) 交代の規準の明確化: 4歳児では交代の規準が不明確だが5歳児で明確な規準で交代するようになる。

(3) ゲームの種類に左右されない: 4歳児ではゲームの種類や状況(課題の難易度・遊ぶ人数・遊具の数等)により交代制ルールが左右されるが、5歳児では左右されず安定的にルールを使用するようになる。

(4) 女児の発達が早い: 5歳男児よりも5歳児女児での交代制ルールが安定しており、女児の方が交代制ルールの産出の発達が早いと考えられる。

以上の研究知見からも、交代制ルールに着目して、幼児期からの仲間関係の発達をさらに明かにしていく必要があると考えられる。

2. 研究の目的

本研究の目的は、子どもの仲間関係における交代制ルールの共有過程の発達を解明することである。年齢差だけでなく性差と交代制ルールの共有過程について詳細に分析する。また、子どもの三者関係での交代制ルールの出現と自己主張性の関連について検討する。

特に詳細に検討する点は次の2点である。

(1) 発達の性差: 社会性の発達や仲間関係の調整は、女児の方が発達が早いと指摘されている(山岸, 1998; Leman ら, 2005; Lier

ら, 2005)。交代行動の研究においても、5歳児女児に比較し男児の方にいざごが多く、全く交代行動が出現せずに自分の順番を主張しない子どもが男児の方に多いという結果が得られている(藤田, 2003, 2007)。従って、女児の交代制ルールの産出や仲間との関係調整の熟達と男児の社会的な未熟さについて検討する必要があると考えられる。

(2) 自己主張性の役割: 4歳児から5歳児への交代制ルールの安定化の発達を規定する要因として、ルールを守る抑制能力が重要だと示された。その一方で、交代制ルールの見られない組を分析した結果、むしろ自己主張能力が重要であることが示唆された(藤田, 2003)。そこで藤田(2006)では、自己主張性の高い子ども同士と低い子ども同士を三人組の構成として比較を行った。しかし、交代行動の共有プロセスに大きな違いを見出すことができなかった。この研究では、自己主張性を仮設状況での子どもの自己評価を基に測定したことが、うまく自己主張性との関連を示せなかった原因だと考えられる。従って、自己主張性の測定を実際の行動場面の観察で実施する必要がある。

したがって、本研究では、ゲームの前に、どのゲームから行うかの「話し合い」場面を設定し、子どもの自己主張性を実際の言語から測定する。その後ゲーム場面を設定し、話し合い場面での自己主張性の程度によって、交代行動の規準の明確さやいざごの出現、交代行動の安定度に違いが生じるのかについて比較検討する。

このために、実験場面として、「三者関係」場面と「話し合い」場面の設置をする。リーダーシップ行動や自己主張性の測定が可能になる。また、「複数遊具同時使用」場面を設定する。このことで、遊具の特質に応じたルール産出の違いを測定することができる。遊具の特質と交代制ルールの安定化や規準の明確化との関連が明らかになると予想される。また、この関連を年齢と性別で比較することにより、4歳児から5歳児への発達の様相と性差が明らかになると考えられる。

このことは、子どもの社会性を促進するために、保育場面でどのような遊具の環境設定や相互交渉場面の設定を行うことが必要かを明らかにすることができる。保育の実践場面に応用可能な点で意義があると考えられる。

3. 研究の方法

対象者: 本研究の対象者は幼稚園と保育園の園児、4歳児60名(男児30名、女児30名)と5歳児60名(男児30名、女児30名)の計120名だった。

実験に使用した玩具: 本研究では、魚釣りゲーム・アイスクリームゲーム・イタワニゲームの3種類のゲームを使用した。以下、魚釣りゲーム・アイスゲーム・ワニゲームと省略する。

手続き：4歳児と5歳児を各年齢の同性で3人組に分けた。子どもたちが一つのテーブルに3人横になって座ってもらった。

まず、遊んでもらう3つのゲームの内を説明した。

次に話し合い場面を設定した。3つのゲームの中から遊ぶゲームを1つ決めるという話し合いだった。じゃんけんによる決定は禁止した。話し合いの時間は5分間だった。相談されても、基本的に口出しはせず、「3人で決めてください」と言った。5分経過しても決まっていないグループには、じゃんけん決めてもらった。5分間の話し合いの様子はビデオ録画された。

話し合い終了後、3人で3つのゲームで遊んでもらった。ゲームの順序は話し合いで決めたゲームから始め、残りは実験者がランダムに決定した。幼児から「次、ゲーム」と要求があった場合は、そのゲームで遊んでもらった。1つのゲームは5分間だった。

5分間の話し合いの様子と15分間の遊び場面の様子はビデオ録画された。

4. 研究成果

(1) 年齢・性別の交代回数と

交代規準の違い

年齢・性別の交代回数と交代規準の違いを検討した。各ゲームでの交代回数についてゲームごとに2年齢(4歳児・5歳児)×2性別(男児・女児)の2要因の分散分析を行った。その結果すべてのゲームで年齢の主効果が有意で、4歳児より5歳児の方が交代回数が多いことが明らかになった(魚釣りゲーム $F(1,36) = 5.50, p < .05$; ワニゲーム $F(1,36) = 9.07, p < .005$; アイスゲーム $F(1,36) = 6.31, p < .05$)。

この結果から4歳児よりも5歳児の方が、スムーズに交代していることが示された。ワニゲームにおいて年齢の違いが最も大きかった。このことは、4歳児は1人がワニにかまれてから交代するため交代回数が少なく、5歳児は1人が歯を1本押したら交代するため、交代回数が多くなるということを示していると考えられる。

そこで交代の規準を検討した。各ゲームで、1回で交代した場合を「1交代」、魚が全部釣れて、アイスが倒れて、ワニに噛まれてから交代した場合を「全部交代」、2回以上全部以下で交代した場合を「ランダム交代」、ワニに噛まれるなどゲームのきりがついて交代せずに、再びゲームを始めた場合を「好きだけ」とした。「その他」は交代が2回以下のグループとした。

年齢・性別に各グループがどの規準に当てはまるかを分類し、4歳児と5歳児の違いが最も大きかったワニゲームの結果を表1に示した。表1より、4歳児は1交代がなく、5歳児よりも全部交代が多かった。このことから、4歳児はゲームが一通り終わってから次の子どもに交代するという規準を用いてお

り、自分とゲームの関係を中心に遊んでいると考えられる。さらに好きだけ交代が多く、4歳児は他者配慮が少ないことが示された。

一方5歳児は、4歳児よりも1交代が多かった。1回ずつ交代すればだれが噛まれるかという比較が可能になる。この意味でも、5歳児は、他者とゲームを共有して遊んでいると考えられる。さらに好きだけ交代は少なく、5歳児で特に女児で他者配慮的な行動が増えると考えられる。

以上の結果から、全部交代という規準は、4歳児よりも5歳児の方が、他者とゲームを共有し、他者配慮も増えるという発達を示唆された。

表1 年齢・性別の交代規準(ワニ)

	4歳男	4歳女	5歳男	5歳女
1回	0	0	3	4
全部	6	6	2	6
ランダム	0	0	2	0
好きだけ	2	4	3	0
その他	2	0	0	0

(2) 年齢・性別の交代の主導者の違い

各ゲームで、年齢・性別によって、交代の主導者が異なるかどうかを検討した。すべてのゲームにおいて、実行者が待機者に自ら交代道具(竿や棒など)を渡し交代することを実行者主導とし、実行者がゲームをしている途中で待機者が実行者から交代道具(竿や棒など)を取って交代することを待機者主導とした。年齢・性別すべての交代行動を分類し、1グループでそれぞれの主導者が出現した割合を算出した。このデータに基づき、交代の主導者についての2年齢(4歳児・5歳児)×2性別(男児・女児)の2要因の分散分析を行った。

魚釣りゲームで、実行者主導での性別の主効果が有意だった($F(1,36) = 4.25, p < .05$)。つまり、男児よりも女児のほうが実行者主導が多いことが明らかになった。ワニゲームで、実行者主導での年齢の主効果が有意だった($F(1,36) = 4.57, p < .05$)。つまり、4歳児よりも5歳児のほうが実行者主導が多いことが明らかになった。実行者主導での性別の主効果が有意だった($F(1,36) = 7.59, p < .01$)。つまり、男児よりも女児のほうが実行者主導が多いことが明らかになった。この結果から、5歳女児が最も多く実行者主導で交代を行っていることが示された。すべてのゲームで、年齢・性別による待機者主導の割合に差はみられなかった。

このことにより、ワニゲームだけではあるが、4歳児よりも5歳児のほうが実行者主導が多く、遊具を持っている実行者の方が、待機者のことを考え自分から交代しているこ

とが示された。つまり、4歳児よりも5歳児のほうが他者への配慮ができた交代をしていると考えられる。また、2つのゲームで男児よりも女児のほうが実行者主導交代が多く、他者を配慮した交代をしていると考えられる。つまり、5歳女児がもっとも他者への配慮ができた交代をしていると言えるだろう。

(3) 年齢・性別の要求回数の違い

各ゲームで、年齢・性別によって要求回数異なるのか、その要求が成功か不成功かを検討した。すべてのゲームにおいて、待機者が実行者に「貸して」、「代わって」、「次、僕」などの言語アピールをすることを要求とした。言語アピールの後に、実行者が待機者に交代した場合を成功とし、交代しなかった場合を不成功とした。

各ゲームで、成功した要求回数と不成功だった要求回数について年齢・性別の平均値を算出した。そのデータに基づき、2年齢(4歳児・5歳児)×2性別(男児・女児)の2要因の分散分析を行った(図1参照)。

その結果、アイスゲームで要求の不成功での年齢の主効果が有意だった($F(1,16)=6.04, p<.05$)。つまり、5歳児よりも4歳児の方が、要求の不成功が多いことが明らかになった。

これは、4歳児は待機者から要求されても、実行者は自分のきりがいいところまでゲームを進めることや、実行者がゲームを始めたばかりでも要求をするなど、待機者の要求のタイミングに問題があることが考えられる。一方5歳児では、待機者が実行者のゲームのきりがついた時に要求をするため、要求に応じてもらえることが多かったと考えられる。

要求不成功についての事例を検討した結果、要求の不成功の原因は、実行者の他者配慮の不足、待機者の要求のタイミング、他者の行動の模倣であると考えられる。

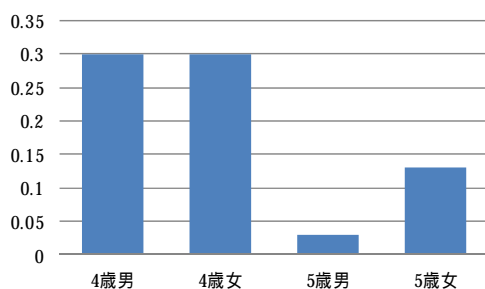


図1 年齢・性別の要求不成功回数 (アイス)

(4) 年齢・性別の妨害回数の違い

各ゲームで、年齢・性別によって妨害回数異なるかどうかを検討した。待機者が、実行者の行動を妨げる行為を妨害とした。具体的には、魚釣りゲームでは、実行者が嫌がっているのに、一緒に竿を持ってゲームをする

行動や、ゲームのスイッチを切る行動を妨害とした。アイスゲームでは、待機者が手でアイスをコーンに乗せる行動、コーンの上のアイスを手で倒す行動を妨害とした。ワニゲームでは、実行者が嫌がっているのに、一緒に棒を持ちゲームをする行動や、待機者が手でワニの歯を押す行動を妨害とした。各ゲームで、個人の妨害回数について年齢・性別の平均値を算出した。このデータに基づき、2年齢(4歳児・5歳児)×2性別(男児・女児)の2要因の分散分析を行った(図2参照)。

その結果、魚釣りゲームで、性別の主効果が有意だった($F(1,116)=5.63, p<.05$)。つまり、女児よりも、男児の方が妨害が多いことが明らかになった。

男児は、順番が回ってこないなどの不満や、ゲームを早くしたい気持ちを我慢せずに、実行者のゲームの邪魔をしたり、自分は自分で遊びを始めて、結果的に他者の妨害となる行動となったことから他者配慮が未熟であると考えられる。一方女児は、順番が回ってこないなどの不満や、ゲームを早くしたい気持ちがあっても、他者を見守るなど他者への配慮が発達していると考えられる。

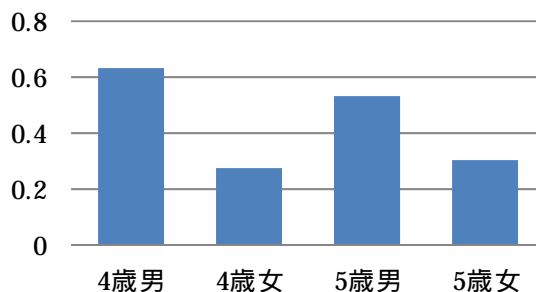


図2 年齢・性別の妨害回数 (魚釣り)

(5) 年齢・性別の順番確認回数の違い

各ゲームで、ゲーム開始時の順番確認回数が、年齢・性別によって異なるかどうかを検討した。ゲームを始める前に「ちゃんから」などと順番を決める行動をゲーム開始時の順番確認とした。各ゲームで、個人のゲーム開始時の順番確認回数について年齢・性別の平均値を算出した。そのデータに基づき、2年齢(4歳児・5歳児)×2性別(男児・女児)の2要因の分散分析を行った(図3参照)。

その結果、魚釣りゲームで、年齢の主効果に有意な傾向がみられた($F(1,116)=3.29, p<.10$)。つまり、4歳児よりも5歳児の方がゲーム開始時に順番確認をする回数が多い傾向にあることが明らかになった。ワニゲームでは、年齢・性別のどちらも差がみられなかった。アイスゲームで、性別の主効果に有意な傾向がみられた($F(1,116)=3.18, p<.10$)。つまり、女児よりも男児の方がゲーム開始時に順番確認をする回数が多いことが明らかになった。

さらに、ゲーム途中の順番確認回数が、年齢・性別によって異なるかどうかを検討した。

すべてのゲームにおいて、ゲームの途中で「ちゃんの次、私ね」や「私の次は、ちゃんね」などとゲームの順番を他者に伝えることを順番確認とした。各ゲームで、個人のゲーム途中の順番確認回数について年齢・性別の平均値を算出した。このデータに基づき、2 年齢(4 歳児・5 歳児)×2 性別(男児・女児)の 2 要因の分散分析を行った。

その結果、魚釣りゲームでは、年齢・性別のどちらも差がみられなかった。アイスゲームで、年齢と性別の交互作用が有意だった ($F(1,116)=4.56, p<.05$)。つまり、5 歳男児よりも 4 歳男児、5 歳男児よりも 5 歳女児の方がゲーム途中の順番確認回数が多いことが明らかになった。ワニゲームで、年齢の主効果が有意だった ($F(1,116)=6.01, p<.05$)。つまり、5 歳児よりも 4 歳児の方がゲーム途中に順番確認をする回数が多いことが明らかになった。

4 歳児は、最初に順番を確認していないため、自分の順番が回ってこない場合、順番を確認して自分にも順番が回ってくるようにしていると考えられる。一方 5 歳児は、ゲーム開始時に順番を確認し、それに従って交代をしていったように、見通しを立ててゲームを進めていくことができるようになって考えられる。

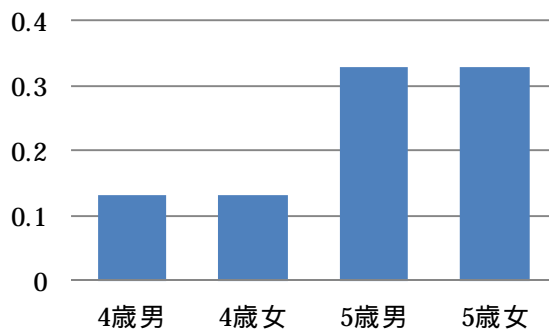


図3 年齢・性別のゲーム開始時の確認回数(魚釣り)

(6) 年齢・性別の楽しみ共有行動の回数の違い

各ゲームで、年齢・性別によって楽しみ共有行動の回数が異なるかどうかを検討した。遊びを共有をしている発言・行動を楽しみ共有行動とした。具体的には、実行者がゲームに成功した時に、待機者が「おお〜！」と言ったり、拍手をしたりすることや、「今A君が一番多く釣ってる〜」など、友達とゲームを楽しんでいるような発言・行動である。各ゲームで、個人の楽しみ共有行動の回数について年齢・性別の平均値を算出した。そのデータに基づき、2 年齢(4 歳児・5 歳児)×2 性別(男児・女児)の 2 要因の分散分析を行った(図4 参照)。

その結果、魚釣りゲームで、年齢の主効果が有意だった ($F(1,116)=67.5, p<.05$)。つまり、5 歳児よりも、4 歳児の方が楽しみ共有

行動が多いことが明らかになった。アイスゲームとワニゲームで性別の主効果が有意だった(アイスゲーム $F(1,116)=104.5, p<.05$; ワニゲーム $F(1,116)=147.4, p<.005$)。つまり、アイスゲームとワニゲームで、女児よりも男児の方が楽しみ共有行動が多いことが明らかになった。

4 歳児に楽しみ共有行動が多いのは、待機者がアイスが倒れた時に「わあ〜」というなど、自分も何らかの形でゲームに参加しようとしていることが考えられる。男児に楽しみ共有行動が多いのは、男児は女児よりもゲームを他者と競い合っているため、アイスをも 1 個乗せるごとに「1 ポイント」と言うなど、発言の機会が多いため、楽しみ共有行動の回数が多くなったと考えられる。

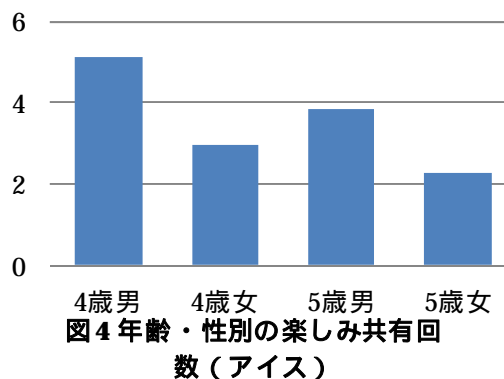


図4 年齢・性別の楽しみ共有回数(アイス)

(7) 話し合い場面での自己主張性とゲーム場面での交代行動の関連

話し合い場面での発話数から各対象者の主張性を測定し、主張性とゲーム場面での行動との関連を検討した。全体的には、明確な関連を見出すことができなかった。ケースを詳細に分析することにより、話し合い場面での主張性がゲーム場面での行動との関連を検討した。

多くの対象グループで、三人の遊びの実行回数は同じであった。多少順序が異なっていたり、相手から無理矢理奪ったりする場面もあったが、基本的に順番通りに交代行動が行われていた。話し合い場面での自己主張に偏りがあるものの、ゲーム自体は公平に交代が行われているケースが多かった。

また、男児のケースで話し合い場面での自己主張性の強い男児がゲーム場面でも自分の順番を多くしようと主張している場面が観察された。このことから、男児では交代行動に偏りが生じており、その偏りが話し合い場面での自己主張性と関連していることが示唆された。

話し合い場面での発話が不明確なグループも多く、主張性の測定が困難なケースが見られた。今後、主張性の測定方法について検討が必要である。

【まとめ】

本研究の目的は、幼児の三者関係における交代行動の発達と性差を明らかにし、主張性との関連を検討することだった。

ゲーム場面での幼児の相互交渉について分析を行った結果、4歳児は自分とゲームの関係を中心にして遊んでおり、他者配慮が少ないが、5歳児は他者とゲームを共有し、他者配慮的な行動が増加するという発達が示された。また、要求が相手に通ることも5歳児で多く、他者との関係調整がこの時期に発達することが示された。

また、男児は自分本位の交代の規準を多く用いており、妨害行動も多く、他者配慮が少ないが、女児の方が全体的に、自分本位の交代の規準を用いることが少なく、自分から交代するなど他者配慮を多くしているという性差が明らかになった。

このように4歳児や男児の特徴は、交代制ルールを用いて他者との関係調整を安定的に行うという意味では、未熟であると考えられる。しかし、その一方で仲間と一緒に笑ったり声をあげたりなど「楽しみの共有」という側面は、4歳児や男児の方が多かった。このことから、仲間関係を調整するためにルールを共有する側面と情動的に楽しさを共有する側面は違いがあることが示唆される。情動的な側面の分析は今後の課題である。

更に、話し合い場面の主張性とゲーム場面での交代行動の関連を検討した。関連のあるケースも見られたが、全体的には、明確な関連は見いだされなかった。言語的な話し合いが幼児にとってはやや難しい側面があり、話し合い場面での主張性の測定に課題が残った。

今後は、関係調整の情動的な側面と主張性の側面の測定方法を行動コーディングシステムを有効に利用して開発する必要がある。また、ゲームの種類によって幼児の行動特性に違いが見られたため、ゲームの種類についても分析を深める必要があるだろう。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計 5 件)

藤田文 2011 児童期の遊び場面におけるいざこざ 大分県立芸術文化短期大学研究紀要第 48 巻,1 - 11 .

藤田文 2011 我が国の最近 1 年間における教育心理学の研究動向と展望：対人関係を中心とした教育社会心理学研究の動向 教育心理学年報第 50 集,108 - 116 .

藤田文 2013 幼児の三人組の話し合い場面における相互作用 大分県立芸術文化短期大学研究紀要第 50 巻,69 - 79 .

藤田文 2013 遊び場面における幼児の仲間との関係調整の発達：交代制ルールの産出とその主導者を中心に 広島大学教育学研究科博士学位論文,1 - 111 .

藤田文 2014 お絵かき場面における幼児

の交代制ルール 大分県立芸術文化短期大学研究紀要 第 51 巻,1 - 14 .

〔学会発表〕(計 5 件)

藤田文 2012 幼児の仲間関係における意思決定過程 日本発達心理学会第 23 回大会,120 .

藤田文 2012 幼児の自己主張性と交代行動の関連 日本教育心理学会第 54 回総会,1153 .

藤田文 2013 幼児期の交代行動の発達 - ゲームの種類による交代規準の違い - 日本教育心理学会第 55 会総会,502 .

Fujita Aya 2013 Turn-taking behavior of preschool children playing a fishing game. Society for Research in Child Development Biennial Meeting Seattle, Washington, USA.

藤田文 2014(発表予定) 日本心理学会第 78 回大会 遊び場面における幼児の仲間との関係調整の発達 - 交代制ルールの産出とその主導者に着目して -

〔図書〕(計 1 件)

藤田文 2012 新発達心理学ハンドブック 第 8 章学齢期 = 学校・仲間 新曜社 104 - 113 .

〔産業財産権〕

出願状況(計 0 件)

名称:

発明者:

権利者:

種類:

番号:

出願年月日:

国内外の別:

取得状況(計 0 件)

名称:

発明者:

権利者:

種類:

番号:

取得年月日:

国内外の別:

〔その他〕

ホームページ等

6. 研究組織

(1) 研究代表者

藤田 文 (大分県立芸術文化短期大学)

研究者番号: 50300489

(2) 研究分担者なし

()

研究者番号:

(3) 連携研究者なし

()

研究者番号: