

[論 文]

## 幼児の三人組の話し合い場面における相互作用

The study of the triadic interaction in the discussion of preschoolers

藤 田 文

Fujita Aya

### Abstract

The purpose of this study was to investigate the triadic interaction in the discussion scene of preschool children. The participants were 78 four-year-old and 87 five-year-old children in preschool. Same-sex and same-age children were randomly grouped to constitute 26 four-year-old triads and 29 five-year-old triads. Children were requested to discuss to select one game among three kinds of games in triads. Their discussions were videotaped. The time of discussion, the number of utterance during discussion and the pattern of decision-making were analyzed by observing the video recording. The result showed that the time of discussion of the older triads was shorter than the younger triads. And the assertive utterances in younger girls were observed more than those of older girls and the considerate utterances in older children were observed more than those of younger children. These findings suggest that older children are more considerate about others in the discussion compared to younger children.

【Key Words】 discussion, peer relationships, preschool children,

### 【問題と目的】

遊びの中で他者との関係を調整し協応的に集団活動を行える能力は子どもの社会性の発達における一つの指標とみなされている (McLoyd, Thomas, & Warren, 1984)。子ども時代の他者との関係調整の特質は、固定的な風評となり、のちの仲間関係の悪循環を形成することが示されている。たとえば、あの子は攻撃的だという噂が立つと、友人に避けられるようになり、友人に避けられると、さらに攻撃的になっていくということが見られるのである (前田, 2001)。また、子ども時代に他者との関係調整の能力が欠如すると、のちの青年期の社会的不適応のリスクとなることも示されている (Rubinら, 1997; Asendorpfら, 2008)。

発達の早期から対応してこのようリスクを軽減するためには、まず幼児期からの他者との関係調整の発達の様相を明らかにする必要がある。そのために本研究では、遊び場面での他者との関係調整に注目した。幼児期の遊びは、対人的接触の少ない平行遊びから、

対人的接触の多い協同遊びへと発達することが示されている (Parten,1932)。他者の行為に目を向けない平行遊びとは違って、協同遊びでは、他者の行為や意見に配慮しながらの他者との関係調整の必要が生じる。従来、このような協同遊びに至る他者との関係調整の発達を遊びのルール of 共有の観点から検討したものがある。藤田 (2003,2007) では、4歳児と5歳児を二人組にして、魚釣りゲームで遊ぶ場面を観察した。その結果、4歳児では魚釣りを交代しない組があるが、5歳児で減少し、交代制ルールの出現が安定化することが示された。また、4歳児では交代の規準が不明確だが5歳児では1匹釣れたら交代といった明確な交代の規準を用いるようになることが示された。従って、4歳から5歳にかけて、他者との関係を安定させるような明確な交代制ルールを用いて他者との関係を調整するようになることが示された。さらに、5歳男児よりも5歳児女児の方が、竿を持って魚釣りを行っている子どもの方から、待っている子どもに進んで竿を渡すような交代が多く観察された。つまり、女児の方が男児よりもより他者を配慮した関係調整を行っていることが示唆された。

しかし、このようなゲーム場面の研究では、子どもたちの発話は非常に少なく、遊具を手渡したり、取り上げたりといった動作的な相互作用がほとんどであった。言語的な相互作用場面における他者との関係調整の発達についてはデータが不足している状態である。そこで本研究では、ゲーム場面ではなく話し合い場面を設定する。ゲームというものがなくなることにより、手を出すなどの行動による主張がしにくい環境になると考えられる。その中で、自分の意見を述べたり、相手の意見を聞いたりして、どのように他者との意見を調節するかを検討することを目的とする。

礪波 (2003) は、3歳児から5歳児を対象に、話し合い場面でどのように自他の意見の調整を行い共同意思決定に至るかを検討した。ここでは、幼児を2人組にして、4枚のぬり絵の中から二人で一緒に塗るための1枚のぬり絵を選択するまでの共同意思決定過程が調べられた。この結果、加齢に伴い、相手の説得に応じることが増えたり、ジャンケンというルールにのっとった公平な解決による、共同意思決定が多くみられたりすることが示された。話し合いをしなければ遊べないという場面設定で、幼児の話し合いを分析するのに適した場面設定であったと考えられる。しかし、この研究では、共同意思決定に至るまでの会話や行動が示されておらず、また男女による比較もされていない。特にジャンケンによる決定になると、話し合いよりもそこで決定に至ることが非常に多く観察された。

この研究を踏まえ本研究では、ジャンケンによる決定を禁止し、より話し合い過程の会話や行動を分析できるようにした。特に加齢に伴い、他者を配慮した発話や遊び決定パターンが増加するかどうかという点に注目し、幼児の話し合い場面における相互作用の発達の变化を検討することを目的とする。対象は、従来の研究で他者との関係調整の発達が顕著にみられる4歳児と5歳児とした。特に、5歳児の女児の他者を配慮した関係調整の発達に関して、言語的な相互作用の中でも同じような現象が生じるのかについて検討することとする。

また、礪波 (2003) の研究をはじめ従来の研究は、二人組の相互作用を検討したものが多く、仲間関係の最小単位である二人組の検討は必要であるが、集団での活動への移行を

考慮すれば、三人組での相互作用の特質についても検討する必要がある。三人組では、二人組に比べて意見の不一致も多く生じることになり、また二対一の関係など意見に偏りが生じることで、他者との関係調整が複雑化する。従って、本研究では、三人組の相互作用場面を設定して、三人の調整について検討することとする。

課題は、礪波（2003）の研究を参考に、3つのゲームから1つのゲームを選択する場面を設定した。話し合いがまとまりゲームが決まらなければ、ゲームで遊ぶことができないため、幼児にとっても話し合いの必然性が高まる場面設定であると考えられる。まず、話し合いが効率的に行われるかどうかを検討するために、話し合い時間を比較する。加齢に伴い効率的に話し合いが行われるなら、話し合い時間は4歳児よりも5歳児の方が短くなるだろう。また、女兒の方が話し合いが効率的であれば、男児よりも女兒の方が話し合い時間が短くなると予想される。

また、話し合いが効率的に行われることだけが重要ではなく、いかに他者の意見を取り入れながら話し合いが行われているかが重要である。したがって、次に、話し合いにおける発話数とその種類を比較する。加齢に伴い他者を配慮した話し合いが行われるなら、4歳児よりも5歳児の方が発話数が多く、特に、全体を考えたリーダーシップ的な発話数や相手の意見を聞く発話が4歳児よりも5歳児の方が多いだろう。また、女兒の方がそのような他者配慮的な発話が多いと予想される。さらに、遊びが決定するまでの話し合い過程を検討するために遊び選択の意思決定パターンを分析する。相手を配慮した決定パターンが加齢に伴い増加し、男児よりも女兒の方が多いと予想される。

以上の観点から、本研究の目的は、幼児の話し合い場面における相互作用のあり方を明らかにし、年齢や性別の違いを検討することである。

## 【方法】

**対象者：**本研究の対象者はA幼稚園とS保育園の4歳男児36名、4歳女児42名、5歳男児51名、5歳女児36名の計165名であった。

**実験で使用されたゲーム：**ゲームは、ビデオカメラを固定して撮影することができるように机の上で遊べるもの、3人で一緒に遊べるもの、男女ともに興味に違いが見られにくいもの、短時間で遊べるものという観点から選択された。3種類の市販のゲームが実験で使用された。1つは、イタイワニ（(株)シー・シー・ピー）だった。本体の大きさは縦25.0cm×横20.0cm×高さ14.0cmで、順番に好きな歯を押していき、ある1本の歯を押すと上あごが閉まり、ワニに噛まれ、噛まれたら負けとなるゲームである。2つ目はアイスクリームゲーム（(株)エポック社）だった。アイスクリームのコーンの大きさは、縦4.0cm×横4.0cm×高さ4.5cmで、コーンを机の上など平らなところに置き、ディッシャーでアイスをつかみ、コーンの上にバランスをとりながら載せていくゲームである。3つ目は、魚釣りゲーム（(株)マルカ）だった。ゲーム盤の大きさは、縦16.0cm×横27.0cmで、釣り竿でタイミングを計って口が開いている魚に釣り糸を垂らして引っ掛けて静かに垂直に釣りあげるゲームである。これらのゲームの写真は図1から3に示されている。

**手続き：**対象者は、同年齢・同性の3人組にわけられた。クラス担任の教師の意見を参

考にして、できるだけ同じクラスで親しい者同士の3人組を作った。

実験は園の教室で行われた。教室の隅に離して5台のテーブルを用意し、対象者5組に対して同時に行った。小部屋で1組ずつ隔離して実験を行うと、対象者の緊張が高まる可能性があるため、教室で大勢一度に実験を行い、気楽な雰囲気作りを行った。各テーブルは距離的にも離れており、背中向きになるように設置されていたので、他のテーブルの様子は見えなかった。1台のテーブルに、対象者3人を座らせ、実験者1人をつけた。

まず、実験者が対象者に「こんにちは。今日はよろしくね。今日はここに3種類のゲームがあります。では、これから私がこの3つのゲームの遊び方を説明します。後から3人で遊んでもらうからよく見ていてね。」と教示した。実験者はイタイワニのゲームを机の上に置いて「今からイタイワニのゲームの説明をします。まず、ワニの上あごを持ってワニの口を開けます。」と言い、実際にワニの上あごを開けた。次に黒い棒を見せながら「1人ずつ好きな歯を選んで、この黒い棒で押します。この時絶対に指で押さないでください。どこかの歯を押した時に、ワニの口が閉じます。」と言って、噛まれるまで歯を押して、噛まれるところを見せた。「このように噛まれたら終わりです。」と言っておもちゃを元に戻した。

次にアイスクリームゲームを机の上に置いて「次にアイスクリームゲームの説明をします。」と言って、コーンとアイスクリームを机の上に置いた。アイスクリームをつかむディッシャーを見せながら「アイスクリームをこれでつかみます。そしてこのコーンの上にアイスクリームを1個ずつ重ねていきます。」と説明した。実際にディッシャーでアイスをつかんでコーンの上に3つくらい重ねておいて見せながら「この時に手は絶対に使わないでね。」と言った。また、わざとアイスクリームを崩して見せ「このようにバランスが崩れてアイスクリームが倒れたら終わりです。」と言って、おもちゃを元に戻した。

最後に魚釣りゲームを机の上に置いて「最後に魚釣りゲームの説明をします。このレバーを黄緑のところに合わせてたら、池が回りはじめます。」と言ってレバーを黄緑のところに合わせてスタートさせた。釣り竿を見せながら「この竿の先をパクパクする魚の口に入れて、口を閉じたときに、釣りあげます。」と言って1匹釣って見せた。その後レバーを動かし、回転を止めてから、釣り竿の赤いテープの部分を見せながら「釣り竿はこの赤いテープの部分を持って、魚を釣ってね。ひもをつかんだり、手で魚をとらないでね。」と説明し「魚を池に戻すときは、スイッチを切ってから戻してね。」と言った。

その後、ビデオカメラのスイッチを入れ、「お名前を教えてください。」聞いた。その後「今から3人で話し合ってこの3つの中から遊ぶゲームを1つだけ選んでね。ジャンケンでははいけません。どのゲームをするかが決まったら教えてね。それではどうぞ。」と伝えた。話し合いの制限時間は5分間とした。実験者がストップウォッチで遊び決定までの時間を測定した。

実験者は、話し合いの最中に口出しはしなかった。相談されたら、「3人で決めてください。」と答えた。5分経過しても決まっていなかったグループには、「決まりましたか?」と問い、「ジャンケンで決めていいよ。」と伝えた。5分以内に決まったグループはゲーム決定後、「今から、終わりですと言うまで、そのゲームで遊んでください。」と伝え、話し合いで決まったゲームで5分間遊んでもらった。



図1 イタイワニゲーム



図2 アイスクリームゲーム



図3 魚釣りゲーム

### 【結果】

#### (1) ゲーム選択の年齢差と性差

3つのゲームのうちどのゲームが最終的に選択されていたかを年齢別・性別に図4に示した。図4から、どのグループも魚釣りゲームの選択が最も多く、次にアイスクリームゲームが多く、イタイワニが少ない傾向にあった。魚釣りゲームは「家に持っているから」と言って、選択する幼児が見られた。イタイワニゲームは、「目が怖い」といって選択しない幼児が見られた。ゲームの嗜好性にやや偏りが見られた。

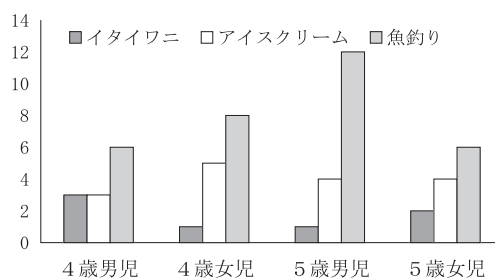


図4 年齢別・性別の選択されたゲーム

#### (2) 遊び決定までの時間の年齢差と性差

年齢別・性別に、遊び決定までの平均時間を算出した(図5参照)。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。その結果、年齢( $F(1,51) = 4.47, p < .05$ )と性別( $F(1,51) = 5.27, p < .05$ )の主効果が有意だった。つまり、4歳児は5歳児よりも、また男児は女児よりも遊び決定までの時間が有意に長いことが明らかになった。このことより、4歳から5歳にかけて遊びの決定までの時間が短縮され、話し合いが効率的になされるようになることが示された。また、女児の方が話し合いが効率的になされていることが示された。

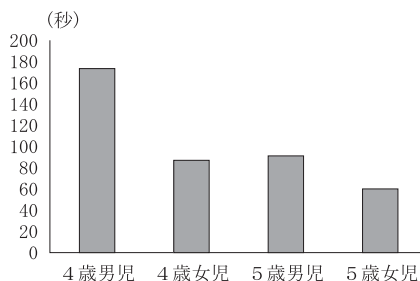


図5 年齢別・性別の遊び決定までの平均時間

#### (3) 話し合い場面の発話数の年齢差と性差

ビデオ分析により、話し合い場面における年齢別・性別の平均発話量を比較した。話し合いの時間がグループによって異なっていたので、各対象児の1秒間あたりの発話数を算出した(図6参照)。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、年齢と性別の交互作用が有意だった ( $F(1,161) = 4.05, p < .05$ )。下位検定の結果、4歳女児は4歳男児よりも発話数が有意に多く、5歳男児は4歳男児よりも発話数が有意に多いことが示された。つまり、4歳男児は全体的に発話数が少ないことが明らかになった。

ここで、遊び決定までの時間の分析結果と発話数の分析結果を関連づけてまとめる。4歳男児は発話数が少なく、話を多くしているわけではないが、遊びの決定に時間がかかっていることが示された。また、4歳女児、5歳男児、5歳女児は発話数にほとんど違いは見られなかったが、5歳女児は遊び決定までの時間が短かった。したがって、発話数が多いことは話し合いを効率的に進めるためには重要だが、発話数が多いこと以外に、発話の種類も影響を及ぼしていると考えられる。

そこで、次に発話の種類ごとに発話数を分析した。発話の種類は、「私は魚釣りがいい」「ぼくはワニがいい」等の自分の選択を述べる自己主張発話、「○○ちゃんはどれ？」等の他者の意見を尋ねる他者配慮発話、「早く決めよ」「じゃあこうしよう」等の全体をまとめようとする全体集約発話、「じゃあこれでいいよ」「○○ちゃんのでいいよ」等の譲歩発話の4種類を取り上げた。発話の種類ごとに各対象者が1秒間に発した回数を算出し、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、自己主張発話について、年齢と性別の交互作用に有意な傾向が見られた ( $F(1,161) = 3.20, p < .10$ ) (図7参照)。下位検定の結果、4歳女児は5歳女児よりも自己主張発話が有意に多く、5歳男児は4歳男児よりも自己主張発話が有意に多い傾向が示された。

他者配慮発話について、年齢の主効果が有意だった ( $F(1,161) = 4.43, p < .05$ ) (図8参照)。つまり、4歳児よりも5歳児の方が他者配慮発話が多いことが示された。全体集約発話と譲歩発話については、有意差は見られなかった。

発話の種類を分析した結果、4歳女児は、自己主張発話が多いものの他者配慮発話は少なかった。それに対して、5歳女児は、自己主張発話は少なく、他者配慮発話が多かった。つまり、他者に配慮した発話が、話し合いがうまくいくために重要であることが示された。

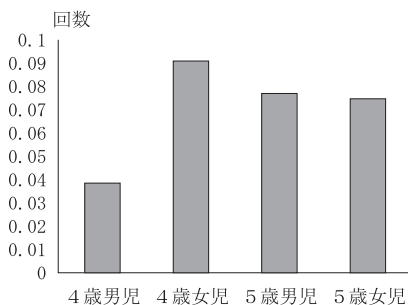


図7 年齢別・性別の平均自己主張発話数

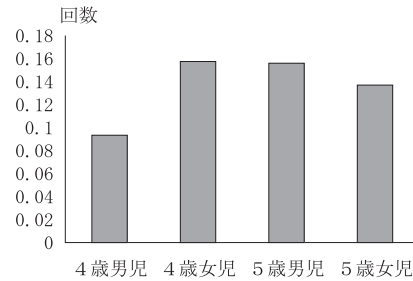


図6 年齢別・性別の平均発話数

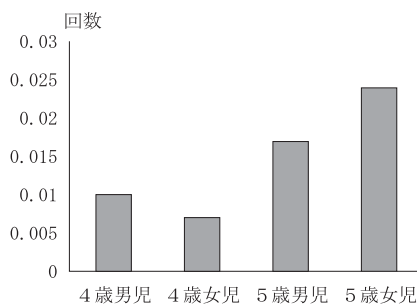


図8 年齢・性別の平均他者配慮発話数

(4) ゲーム選択に関する共同意思決定パターンの年齢差と性差

話し合いのビデオを分析し、どのように決定に至ったかを検討した結果、5つのパターンが認められた(表1参照)。ゲーム選択に関する共同意思決定パターンに年齢差や性差が見られるのかどうかを検討した。対象者のグループを年齢と性別に5パターンに分類した。その結果を表2に示した。表2より、譲歩、説得、未決定のような最初から意見が対立するパターンは4歳児では60%以上あり、5歳児よりも多かった。また、賛成のような最初に意見が対立しないパターンは5歳児では30~40%で、4歳児よりも多かった。賛成とは、自分の意見を表明する前に、他の子どもがどのような意見を持っているかを聞いた後、他の子どもが意見を言うのを待って、それから自分の意見を表明するものである。従って、5歳児はこのように最初から他者の意見を自分の考えに反映させようとする傾向が多いことが示された。

また、未決定は男児にのみ見られた。その一方で、譲歩は各年齢で男児の方に多かった。したがって男児は女児に比べて、自分の意見を通そうとする子どもと意見を譲る子どもの両極端の特質をもつ子どもが含まれていることが明らかになった。

表1 ゲーム選択に関する共同意思決定パターン

一致	グループの意見が最初から一致しており、その選択が最終的な決定となったパターン
賛成	先に自分の意見を主張した子どもに、主張しない子どもが同意したパターン
譲歩	意見対立が生じた後、最終的に自分から譲ったパターン
説得	意見対立が生じた後、相手の言語的説得により同意したパターン
未決定	意見対立が生じた後、時間内に決まらず、実験者がジャンケンで決めさせたパターン

表2 年齢別・性別の遊び決定方法

	一致	賛成	譲歩	説得	未決定
4歳男児	2(16.7%)	2(16.7%)	6(50.0%)	0(0.0%)	2(16.7%)
4歳女児	2(14.3%)	3(21.4%)	6(42.9%)	3(21.4%)	0(0.0%)
5歳男児	3(16.7%)	5(29.4%)	6(35.3%)	1(5.9%)	2(11.8%)
5歳女児	2(16.7%)	5(41.7%)	4(33.3%)	1(8.3%)	0(0.0%)

次に、各年齢別・性別のグループの特徴的な共同意思決定パターンの事例を抽出してそのやり取りを以下に解説する。まず、4歳男児で2グループみられた未決定グループでは、各自が自分の遊びたいゲームを指差したままで、全員が5分間ほとんど無言の状態だった。どちらのグループも自分の意見は動作で表現しているが、発話が少なく相手との話し合いが成立しなかった。

次に、5歳児で2グループみられた未決定のうちの1グループの例を表3に示した。このグループでは、各自自分の遊びたいゲームを主張するが、なかなか意見が合わなかった。「こわいっちゃん」「おもしろいやん」などという理由を説明したり、譲歩する発言もあるが、3人とも他の人の意見を聞いて意見が次々と変わったりしたため、発言は多いが意見がまとまらなかった。このように、同じ未決定のパターンでも、4歳児と5歳児では

違った過程であるということが示された。

次に4歳男児、5歳男児、5歳女児の譲歩のグループをそれぞれ表4と5と6に示した。表4の4歳男児のグループでは、三人とも最初は自分の意見を言うものの、対立する。しかし、B男が「今度でいいよ」「我慢してあげる」というように常に譲歩していた。A男が自分の意見を強く主張し、この後最後にはC男も譲歩する形で意見がまとまっていく。

それに対して表5の5歳男児のグループでは、C男だけ最初の意見が違った。A男が話し合いの中心となり、2人の意見を「どっちやる？」などと聞きながら、2人の話を聞き意見をまとめ、B男を譲歩させ、自分も譲歩し、ゲームを決定した。

表6の5歳女児のグループでは、最初から他の子どもの意見を聞きあうなど、最初から他者への配慮がみられた。B子は二人の意見に左右されて、アイスと魚釣りの間で意見を変えていった。C子も、最初はアイスの意見だったが、A子の意見も入れながら、アイスか魚釣りという2つの意見を持つようになった。最終的にはA子が自分の意見を譲って決定することになった。三人とも、他児の意見を自分の意見に考慮しながら意見表明するパターンであった。

### 【考 察】

本研究の目的は、幼児の話し合い場面における相互作用のあり方を明らかにし、年齢や性別の違いを検討することであった。具体的には、3人組で3つのゲームの中から遊びたいものを1つ選ぶ話し合い場面を分析した。

遊び決定までの時間は、4歳児は5歳児に比べて有意に長かった。4歳児は話し合いが効率的になされていないことが示されたことになる。しかし、4歳児の話し合いの様相は、男女で異なっていた。発話数の分析から、4歳男児は、発話数が4歳女児や5歳男児よりも少ないことが示された。4歳男児は共同意思決定パターンのケース分析でも、最初に自分の遊びたいゲームを指さしながら主張するが、その後は相手との話し合いによるや

表3 「未決定」パターンの事例(5歳男児)

B男	これこれ(ワニ)
A男	僕これがいい(魚釣り)
B男	僕、ワニがいい
A男	どれにする?
B男	これ(ワニ)
C男	こわいもん!
A男	こわいこわい!絶対これがいい(魚釣り)
C男	こっち(ワニ)
B男	僕これにするー!(ワニ)
A男	こわいっちゃん!
C男	おもしろいやん!
A男	これがいい!(魚釣り)やりたいやりたい!
C男	いや、これがやりたい(ワニ)
B男	俺、こっちにする。(アイス)
A男	みんなどれがいいん?
B男	こっち(アイス)
C男	こっち(ワニ)
B男	あーもう!

表4 「譲歩」パターンの事例(4歳男児)

B男	どれにするー?
A男	おれこれ、ほくはこれ(ワニ)
C男	これこれ(アイス)
B男	僕これ(魚釣り)
A男	僕はこれっ!(ワニ)
B男	こっちでもいいよ(ワニ)
C男	僕はこれ(アイス)
B男	じゃあ今度来る時でいいよ
A男	うん
B男	A男のでいいよ(ワニ)
A男	じゃあ今度来た時にな
B男	我慢してこれにしてあげる(ワニ)
C男	僕これがいい(アイス)
B男	僕はそっちのでもいいよ(ワニ)
C男	どれにするん・・・決まらんし
A男	だからこれでいいやん。今日はこれにしよ(ワニ)
B男	僕これしたことない気がする(魚釣り)
C男	おれこれしたことない(アイス)
A男	決まった!僕これ(ワニ)
B男	もう、A男のでいいよ。 我慢してこれにしてあげる(ワニ)



り取りが少ないことが示された。つまり、4歳男児は、動作的自己主張にとどまっておき、言語的な自己主張や他者への配慮は未熟であるため、話し合いが非効率的であることが示唆される。

それに比べて4歳女児は発話量が多いことが示された。しかし、発話の種類を分析すると、自己主張発話が5歳女児よりも多く、他者配慮発話が少ないことが示された。このことから、4歳女児は、言語的に自己主張しているが、他者に配慮する点が未熟であるために、話し合いが非効率的であることが示唆される。

5歳児は、話し合い時間が短く、発話量が多く、その中でも特に他者配慮発話が多いことが示され、全体的に4歳児に比べると効率的に話し合いが行われていることが示された。話し合い場面であるため、発話量が多いという言語能力の発達が話し合いを効率的に行うためには重要であることは当然であろう。特に、「どれにする?」、「○○ちゃんはどれがいいの?」といった他者の意見を求める他者配慮発話を使用することが重要であることが示唆された。さらに、共同意思決定パターンやそのケースの分析からは、5歳児は賛成のパターンが多いことが示された。賛成は、最初から自分の意見を主張するのではなく、相手の出方をうかがって先に自己主張した子どもに合わせて、自分の意見を決定するパターンであるため、最初に意見の対立が生じないものである。また、相互作用の途中では、相手の意見に合わせて自分の意見を譲歩する形で変えることも多くみられた。

以上の年齢差の結果をまとめると、4歳から5歳にかけて話し合いが効率的になされていることが明らかになり、話し合い場面の相互作用の発達が示された。4歳児は、まず自分と遊具との関係で自己主張を

表5 「譲歩」パターンの事例(5歳男児)

C男	これ(魚釣りを引き寄せる)
B男	こっち(アイスを引き寄せる)
A男	これ(アイス)
A男	あー、どうしよっかなー。
B男	C男、これ(アイス)一緒にすれば?
A男	C男、どっちやる?(魚釣り)とアイス)
C男	これ(魚釣り)
B男	あー!もう、早く決めて!
C男	こっちがいい(魚釣り)
A男	C男、これやる?(魚釣り)
C男	うん
A男	B男もこれやる?(魚釣り)
B男	うん
A男	俺もこっち!(魚釣り)

表6 「譲歩」パターンの事例(5歳女児)

A子	どれにするー?
C子	えー、まだ決めてないけど、Aちゃん は?
A子	Bちゃんはー?
B子	まだ、考え中。
C子	Aちゃん、これにしたら?(魚釣り)
A子	じゃあ、これにする。 Bちゃん、これじゃなくていいの? (魚釣り)
B子	うん。Aちゃんの好きなのにしていいよ。
C子	私、これがいい。(アイス)
B子	私も、それがいい。(アイス)
A子	私これ。(魚釣り)
C子	私これがいい。(アイス)
B子	こっちでもいいよ(魚釣り)
A子	Cちゃんアイスがいいんでしょ?
C子	うなづく
A子	Bちゃんは?
B子	アイスを指差す
C子	私ね、こっちかこっちがいい。 (アイス・魚釣り)
B子	こっちにするー?(魚釣り)
全員	無言
C子	もしこれがよかったら決まるんでしょ? (アイス)
A子	Cちゃん、これがいいの?(アイス)
C子	いや、こっちかこっちがいいんだけどー …。 (アイス・魚釣り)
B子	じゃあ、こっちにすればいいじゃん。(魚 釣り)
A子	じゃあ、これでもいいよ。(アイス)
B子	じゃあ、これに決まり!(アイス)
C子	これー!(アイス)

するので最初に対立が生じやすく、相互作用中でも相手の意見を考慮しながら自分の意見を変える柔軟性に欠けているため、話し合いが効率的に進まない。それに対して5歳児になると、最初から自分と遊具と他者の関係を配慮しているため、最初の自己主張をする時点で対立が生じにくく、相互作用中にも相手の意見に応じて自分の主張を柔軟に変更することができるため、話し合いが効率的に進むことが示された。

性差については、共同意思決定パターンの未決定は男児にのみ見られたが、その一方で、譲歩は各年齢で男児の方に多かった。したがって男児は女児に比べて、自分の意見を通そうとする子どもと意見を譲る子どもの両極端の特質をもつ子どもが含まれていることが示された。ケースの分析から、4歳男児は発話数が少ないために、未決定も多くなっていることが示され、男児よりも女児の方が、言語能力の発達、コミュニケーション能力の発達が早いと考えられる。一方で5歳男児では、発話を行っているものの他者配慮発話が少ないため、意見がまとまらなると考えられる。また、他者配慮とも考えられる譲歩が多いのは、男児の仲間関係での力の差が関係調整に影響を及ぼしているとも考えられる。この点については今後の検討課題である。

最後に、本研究では状況設定にいくつかの問題がみられた。まず、3つのゲームの選択に関してやや偏りが見られた点である。魚釣りゲームの選択が最も多く、イタワニが少くない傾向にあった。魚釣りゲームは家に持っている子どももあり、見慣れたゲームを好む傾向があることが示された。またイタワニゲームは、「目が怖い」といって選択しない幼児が見られた。実際には、話し合いの過程で意見が極端に偏るという現象は観察されなかったが、話し合いの課題としては、意見が同程度に別れやすいゲーム、つまり嗜好に偏りのないゲームを選択する方が望ましいと考えられる。

次に、話し合いの課題で、礪波(2003)の研究でも、二人で一緒に遊ぶぬり絵を選択するのではなく、一人ずつ別のぬり絵を選択しようとするペアが多くみられることが報告された。本研究でも、三人が一人ずつ別々のゲームで遊ぶと理解し自分の遊具を選択しようとするグループが見られ、教示を繰り返す必要が生じた。幼児に話し合いをさせる場合の場面設定については、状況理解のしやすさをより考慮していく必要があると考えられる。

### 【引用文献】

- Asendorpf, J.B., Denissen, J.A., and Aken, M. 2008 Inhibited and Aggressive Preschool Children at 23 Years of Age: Personality and Social Transitions into Adulthood. *Developmental Psychology*, 44, 4, 997-1011.
- 藤田 文 2003 幼児の交互交代行動に及ぼすゲームの難易度の効果 大分県立芸術文化短期大学研究紀要, 41, 47-60.
- 藤田 文 2007 魚釣りゲーム場面における幼児の交互交代行動—交互交代の規準と主導者に着目して— 発達心理学研究, 18, 3, 227-235.
- 前田健一 2001 子どもの仲間関係における社会的地位の持続性 北大路書房
- McLoyd, V.C., Thomas, E.A.C., & Warren, D. 1984 The short-term dynamics of social organization in preschool triads. *Child Development*, 55, 1051-1070.

- Parten, M.B. 1932 Social participation among preschool children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27, 243-269.
- Rubin, K.H., Hastings, P.D., Stewart, S.L., Henderson, H.A., and Chen, X. 1997 The Consistency and Concomitants of Inhibition: Some of the Children, All of the Time. *Child Development*, 68, 467-483.
- 礪波 朋子 2003 幼児同士の共同意思決定パターンの分析 日本発達心理学会第14回大会発表論文集, 416.

#### 【謝 辞】

本研究の実験および調査には、幼稚園・保育園の諸先生ならびに園児の皆さんにご協力いただきました。また、本研究を行うに当たり、実習助手の吉賀夕子さん、大分県立芸術文化短期大学情報コミュニケーション学科2010年卒業生安倍美咲さん、伊藤柚衣さん、野崎かれんさん、2011年度卒業生大石和歌子さんと酒井愛さんの大きな力を借りました。ここに記して感謝申し上げます。

本研究の一部は 日本発達心理学会第23回大会で発表された。本研究は、科学研究費補助金基盤研究（C）課題番号23530885「子どもの仲間関係における交代制ルールの共有過程」の補助を受けた。