

[論 文]

幼児の仲間との相互作用のきっかけ

－仲間入りと仲間入れに着目して－

Initiating interactions among preschool children by focusing on
children joining a group, or children accepting others as group members

藤 田 文

Fujita Aya

Abstract

Methods of initiating interactions with peers were investigated by videotaping preschoolers' free play. Participants were 57 preschool children, aged between 2 and 6-years of age. The 91 episodes that children joined an existing peer group and 78 episodes that children accepted other children as members of their own group were recorded and analyzed to understand children's explicit and implicit strategies. In addition, the effects of different strategies and their success or failure were analyzed. Results indicated that children mainly used implicit strategies and the strategies had a 50% success rate. The strategy of questioning about peer play was successful in both joining peer group and accepting other children. A case study analyzing skillful and unskillful children showed that skillful children used both strategies of questioning and calling directly at particular children.

【問題と目的】

幼児の仲間との関係調整の発達については、様々な側面から検討が行われている。例えば、仲間との間で生じるいざこざの場面を取り上げてその解決方略から関係調整を示すもの（浅香・三浦,2007；Killen,1989；倉持,1989；Shantz,1987）、遊具使用に関するルールの産出から関係調整を示すもの（藤田,1994；藤田,2007；藤田,2015）、そして相互作用のきっかけとなる場面の行動から関係調整を示すもの（松井・無藤・門山,2001；松井,2001）である。遊び場面の中から、これらのように仲間との関係調整が必要な場面を取り出して行動を分析することで、幼児期の関係調整の発達を明らかにすることができる。

本研究では、この中の相互作用のきっかけとなる場面を取り上げて幼児期の関係調整について検討していく。松井ら（2001）では仲間との相互作用のきっかけとは「新たに仲間との相互作用を生みうる働きかけが行われること」と定義されている。本研究においてもこの定義を採用する。相互作用のきっかけは、従来仲間入り場面を取り上げた研究が行われてきた。仲間入り場面は、子どもの社会的スキルの診断に非常に有効であると従来か

ら言われており、古くから研究がなされてきた。Corsaro (1979,1981) では、3～4歳児の仲間入り場面で使用される方略の53.9%は仲間から拒否されること、また、幼児期には「仲間に入れて」というような明示的な方略はほとんど使用されず、仲間のそばにいて少しずつ近づいたり、模倣しながら参加したりする暗黙的な方略が多く使用されることなどが明らかにされている。

さらに倉持(1994)は、仲間入りを「遊び集団への参加」と「遊び集団への統合」の二つの段階に分けて、一時的に仲間入りする部分だけでなく、参加後に集団へ統合されていく過程についても検討した。4歳児クラスの幼児二人に一人が仲間入りする場面を設定して、仲間入りの前半と後半の情報伝達を分析した結果、前半では遊び集団側は情報付与が多く、仲間入り側は情報収集が多かった。しかし、後半ではそのような立場による情報伝達の違いはみられなくなった。つまり、仲間入り場面の遊び集団への統合過程が示された。

しかし、幼児が仲間と一緒に遊び始めるのは仲間入りを通してだけではない。進行中の自分の活動へ誘うこと、仲間を誘って新たな活動を開始することもある。幼児の仲間との相互作用のきっかけについて調べた松井ら(2001)は、3歳から4歳の2年間、自由遊びの自然観察を行った。この研究は、相互作用の開始場面について、特定の場面に限定することなく、また遊び集団の有無に関わらず、明示的、暗黙的双方の側面から詳細に捉えている。分析の結果、幼児は相手の活動へ仲間入りするだけでなく、自分の活動へ相手を引き込むことや新たな活動を一緒に開始していることが示された。3歳児は、4歳児と比較して仲間の模倣が多く、また相手の反応がなくその後仲間との相互作用はないが一緒にそばにいるという状態が多かった。しかし次第にそれは減少し、相手の活動への参加や、暗黙的な方略の使用が増加した。4歳児後半になると、仲間を自分の活動へ誘い入れたり、自分に注意をひきつけたりすることが増加した。

従来、幼児の仲間との相互作用のきっかけの研究は仲間入りに関するものの方が多かったが、このように幼児が仲間を引き入れて活動を開始する仲間入れも見られることが示されている。しかし、仲間入りと仲間入れのどちらの出現が多いのか、それぞれで用いられる方略が異なるのかどうかについては、直接検討されていない。従って、本研究では、仲間入りを「相手のしている活動へ自分が参加していこうとすること」と定義し、仲間入れを「自分の現在している活動や新しく始める活動へ相手を誘うこと」と定義して、この二つを直接比較する。

まず、仲間入りと仲間入れのどちらが多く出現するのかについて検討することを第一の目的とする。仲間入りは何も言わずに相手の活動へ入っていくことができるが、仲間入れは自分から働きかけない限り相手との相互作用を開始することはできない。仲間入れの方が様々な方略が必要となり、より難しくなるのではないかと考えられる。そのため、幼児期では難しい仲間入れよりも仲間入りの方が多く出現すると仮定される。

さらに、仲間入りと仲間入れでは、幼児の用いる方略が異なるのかについて検討することを第二の目的とする。仲間入り方略と仲間入れ方略のそれぞれで明示的と暗黙的のどちらの方略がより多く用いられているのかを検討する。従来の研究と同様に本研究でも「明示的」とは「相手とやり取りをしたいことが直接的に言葉で言い表されているため、それが字義通りに解釈でき、明確である」、「暗黙的」とは「直接的ではなく、間接的、婉曲的

に表現されている。非言語的に身振りで表されているものを含む」とする。またそれぞれの方略が成功するか失敗するかも検討し、どの方略が効果的な方略なのかを明らかにする。

また、従来の研究(松井,2001)では、遊び場面の特徴によって仲間との関わりの方略が異なることが示されている。この研究では、区画遊びでは4歳児で明示的な仲間入りが多く、組み立て遊びでは4歳児で自分に関連した暗黙的な働きかけが多かった。また砂遊びでは3歳児で呼びかけや自分の活動の提示、相手が必要な砂や水を与えるなど暗黙的な働きかけが多く、躍動遊びでは3歳児、4歳児で仲間と同じような身体の動きや声によって自然に相手の活動へ入っていくなどの暗黙的な働きかけが多かった。ルール遊びでは4歳児、5歳児で明示的な仲間入りが多かった。この研究から遊び場面によって仲間への働きかけは異なり、仲間への働きかけと遊び場面との関連の仕方には年齢差も見られる事が明らかになった。

本研究でも従来の研究と同様に自由遊び場面の観察を行うため、幼児が様々な遊び場面で仲間と関わることになると考えられる。従って、従来の研究と同様に遊び場面によって仲間入りと仲間入れの方略が異なるのかどうかについて検討することを第三の目的とする。本研究では、遊びの分類を空間の種類に絞って行う。空間に広がりがあることが、他者との関わりにおいて話しかけにくさや近づきにくさを生み出し、仲間入りや仲間入れに影響を及ぼす可能性があると考えられるからである。遊び場면을空間の利用を基に、遊び空間が他と明確に区別されていないオープンスペースでの遊びと、明確に区別されている区画スペースでの遊びに分類して比較する。さらに、各遊び場面で、仲間と関わるために成功するのは、明示的方略や暗黙的方略のどの方略なのかを検討する。

従来の研究は、幼児の年齢差を明らかにして、全体的な仲間との相互作用の発達を示そうとしているものが多い。しかし、仲間との相互作用のやり方については個人差も多く見られるだろう。うまく仲間入りができる幼児とそうでない幼児、仲間を誘い入れることが得意な幼児など各幼児の特徴もあると考えられる。従って本研究では、仲間入りと仲間入れのそれぞれで方略が成功しやすいスキルの高い子どもと方略が失敗しやすいスキルの低い子どもを比較して、その特徴を明らかにすることを第四の目的とする。スキルの高い子どもと低い子どもの用いる方略を示すことによって、どのような方略が幼児の仲間入りや仲間入れに有効であるのかを明らかにすることができると考えられる。

以上のことから本研究の目的は、幼児の遊び場面における仲間入りと仲間入れの方略の出現を分析し、効果的な方略を遊び場面の特徴や個人差を考慮して検討することである。

【方 法】

対象児：本研究の対象児は〇市内の保育園の2歳から6歳までの園児、合計57名だった。その内訳は、2歳児5名(男児1名、女児4名)、3歳児16名(男児5名、女児11名)、4歳児17名(男児7名、女児10名)、5歳児16名(男児11名、女児5名)、6歳児3名(男児1名、女児2名)だった。

手続き：保育園を訪問し、放課後の自由遊びの時間帯にビデオ撮影での観察を行った。対象児の選び方はランダムであった。対象児1名につき15分程度の観察を行った。しかし遊びの区切りによってビデオを止めているものもあるため、15分より短いものもあった。

観察期間は1ヶ月間のうちの10日間で、観察時間は述べ20時間だった。観察者は園児の遊びに関わらない程度に距離を保ち、できる限り対象児への関与を控えた。

【結 果】

(1) 仲間入りと仲間入れの出現

自由遊び場面のビデオ録画から、幼児が他児との相互作用のきっかけとなった仲間入りと仲間入れの事例をすべて抽出した。観察対象児が相手の活動に入っていく場面を仲間入り事例とし、自分の遊びに相手を誘い入れる場面や新しい活動へ相手を誘う場合を仲間入れ事例とした。抽出された事例数は仲間入り事例が91事例、仲間入れ事例が78事例だった。つまり、仲間入り事例数の方が仲間入れ事例数よりもやや多かった。仲間入りよりも仲間入れの方が高いスキルが求められるために、幼児期には仲間入り事例の方が多いと予想した。予想通りの結果が得られたが、その違いは大きいものではなかった。

(2) 仲間入りと仲間入れの方略の違い

仲間入りと仲間入れ場面で幼児が用いる方略が異なるのかどうかを検討するために、場面ごとに使用された方略を分類した。松井ら(2001)を参考に「明示」「暗黙」「模倣・追従」「質問」「呼びかけ」の方略に分類した。「明示」方略は、仲間入りでは「入れて。」、仲間入れでは「一緒に遊ぼう。」と直接的に言い、仲間に入りたい意志や仲間に入れたい意志を言語的に伝える方略とした。「暗黙」方略は、相手の活動に関連した行動で暗黙的に参加したり、自分の活動を示すことで自分に注意をひきつけたり、間接的な言い回しで遊びの事柄に触れたりする方略とした。例えば、仲間入りでは、お屋さんごっこをしているところで「ください。」と客になって参加したりする方略である。仲間入れでは、「いらっしゃいませ。」と声をかけたり、「ブランコあいているよ。」と間接的な表現で誘いかけたりする方略である。「模倣・追従」方略は、相手の行動を模倣したり、相手について行ったりする方略である。「質問」方略は、「なにしてるの？」などと相手のしていることについて質問して説明を求める方略である。この方略は、相手と相互作用したいのかどうかは明確に現れていないため、明示方略と暗黙方略の中間的な位置づけとされる。「呼びかけ」は相手の名前を読んだり、挨拶をしたりするが、それ以上のことは言わない方略とした。これらの従来の研究で用いられた以外に、本研究の観察で見られた「攻撃」方略を追加した。「攻撃」方略は、たたいたり、無理やりひっぱったりして仲間に入ろうとしたり入れようとする方略とした。仲間入りと仲間入れそれぞれで見られた方略の事例数を表1と表2に示した。

表1と表2より、仲間入りと仲間入れ両方で「暗黙」方略が最も多いことが示された。仲間入りでの「暗黙」方略の例として、何も言わずに相手の遊びに入っていくことや、ごっこ遊びをしている所へ行き、「俺がお兄ちゃん。」と言って自分に役割を作って入っていくことが観察された。仲間入れでの「暗黙」方略の例として、自分の遊んでいる遊びを相手にアピールしているかのように「私、こんなことできるよ。」と言って自分の遊びに相手の注意をひきつけることが観察された。また仲間入りでは二番目に多かったのが「模倣・追従」方略で、相手の遊びのまねをしたりついて行ったりすることで相手の遊びにうまく入っていくことが示された。仲間入れでは二番目に多かったのが「呼びかけ」方

略で、相手の注意を引いて自分の存在を分からせることで相手を遊びに誘い入れることが示された。

表1 仲間入り場面での方略の事例数

方略	事例数	割合(%)
明示	3	3.3
暗黙	52	57.1
模倣・追従	27	29.7
質問	4	4.4
攻撃	2	2.2
呼びかけ	3	3.3
計	91	100.0

表2 仲間入れ場面での方略の事例数

方略	事例数	割合(%)
明示	6	7.7
暗黙	39	50.0
質問	7	9.0
攻撃	2	2.6
呼びかけ	24	30.8
計	78	100.0

次に各方略を成功と失敗で分類し、仲間入りと仲間入れのどちらで成功や失敗が多く見られるのかについて検討した。松井ら(2001)を参考に、成功とは相手が働きかけを承認する反応をする場合や同調行動やその後の関わりがある場合とした。同調行動とは観察対象児が相手と同じものを持つ、同じ動作をする、同じ言葉を発するなどして一緒に活動をしているものとした。失敗とは相手が働きかけを拒否する反応をする場合や、観察対象児を見るだけや何も反応がない場合とした。

仲間入りと仲間入れのそれぞれの分類を表3と表4に示した。全体的に、仲間入りでも仲間入れでも、成功率は約50%だった。仲間入りでは、「質問」「明示」方略や「模倣・追従」方略で成功率が高いが、仲間入れでは、「質問」「暗黙」方略で成功率が高かった。一方、仲間入りでは「攻撃」「呼びかけ」「暗黙」方略で失敗率が高く、仲間入れでは「攻撃」「明示」「呼びかけ」方略で失敗率が高かった。

以上のことから、仲間入りでも仲間入れでも、明示と暗黙の間である「質問」方略が仲間との相互作用のきっかけとして有効な方略であることが示された。「質問」方略の事例として、砂遊びをしている子に向かって「何して遊んでいるの?」「さらさら(砂)入れるの?」など相手のしている遊びに対する質問や、登り棒で「一番てっぺんまで登れるん?」と相手ができるかどうかを質問し、相手を遊びに引き入れるものが観察された。また、仲間入りでは、「入れて。」など明確に意思を示した方が成功率が上がるが、一方でただ模倣するなどの方略も有効であることが示された。仲間入れでは、暗黙方略の方で成功率が高く、「一緒に遊ぼう。」と明示的に言っても相手から拒否される場合も多いことが示された。「攻撃」「呼びかけ」方略では仲間入りと仲間入れの両方で失敗しやすいことが明らかになった。

表3 仲間入りの成功・失敗別方略事例数

方略	合計	成功事例数	失敗事例数
明示	3	2(66.7)	1(33.3)
暗黙	52	22(42.3)	30(57.7)
模倣・追従	27	18(66.7)	9(33.3)
質問	4	3(75.0)	1(25.0)
攻撃	2	0(0.0)	2(100.0)
呼びかけ	3	1(33.3)	2(66.7)
計	91	46(50.5)	45(49.5)

表4 仲間入れの成功・失敗別方略事例数

方略	合計	成功事例数	失敗事例数
明示	6	2(33.3)	4(66.7)
暗黙	39	23(59.0)	16(41.0)
質問	7	5(71.4)	2(28.6)
攻撃	2	0(0.0)	2(100.0)
呼びかけ	24	11(45.8)	13(54.2)
計	78	41(52.6)	37(47.4)

() 内は全て%を示す

(3) 遊び場面による分類

幼児が遊び場面ごとで使用する方略が異なるのかについて検討した。遊び場面の分類はオープンスペースと区画スペースという空間的な違いによって行った。オープンスペースとは他と区切られていないスペースのことで、周りから接近しやすく何をしているのか把握しやすいものとした。また区画スペースとは設置されてある遊びスペースや高所、別所、閉所のように幼児の視線が変わるものとした。例として運艇や鉄棒や砂山などがある。オープンスペースの全事例数は107事例で仲間入りが50事例、仲間入れが57事例だった。区画スペースでは全事例数が62事例で仲間入りが41事例、仲間入れが21事例だった。それぞれの遊び場面を仲間入りと仲間入れで分けて分類を行った。さらに、結果の(2)と同様に、方略の成功と失敗に分類して表5から表8に示した。

全体的に、オープンスペースと区画スペースで使用される方略の違いは見られず、両スペースとも「暗黙」方略が最も多かった。また、成功率と比較しても、どちらもほぼ50%の成功率だった。わずかに区画スペースでの仲間入りの成功率が低いことが示された。

遊び場面別で成功・失敗が多く見られた方略について取り出して表9にまとめた。表9より、オープンスペースでは、「明示」「質問」「呼びかけ」など積極的に働きかけようとする方略が成功しやすいが、区画スペースでは、「暗黙」方略の方が成功しやすいことが示された。区画スペースでは、仲間入れでは失敗する方略は少ないが、仲間入りでは「明示」や「呼びかけ」がむしろ失敗する確率が高くなっていた。

この点を検討するために、区画スペースでの失敗事例を以下に示す。5歳男児のA君は、区画スペースにおける仲間入り場面で「明示」方略を使用して失敗している。A君はBちゃんとCちゃんが2人でごっこ遊びをしているところに近寄り、隣に座る。2人の遊びを見ながら「ねえねえ仲間入れてー。」と言う。するとCちゃんから「Dに聞いて～Dはおもちゃ箱とこ。」と言われておもちゃ箱の方へ走って行く。Dちゃんの所へ行くが何も話すことはなく、Dちゃんが地面においたコップを蹴ってBちゃんとCちゃんのいる場所へ戻っていく。A君は明示的に仲間入りをしようとするが、相手から「遊びに入っていないかどうかDちゃんに聞いて。」と言われて、Dちゃんに近寄るが結局話しかけることなくその場を離れてしまう。A君が最初に明示的に話しかけたが、相手は「いいよ。」と言わず「Dちゃんに聞いて。」と言って遠回しに断っているようだった。

このように、区画スペースでは、遊びや役割が明確であるため、自分たちの遊びに集中

していたり、すでに確立している遊びに他の子を入れたくなかったりするという傾向が示された。従って、「明示」「質問」「呼びかけ」方略のように自分から積極的に相手に働きかけようとする方略は失敗が多く、「暗黙」「模倣・追従」方略のように相手のそばにいて何気なく関わっていく方略の方が成功しやすいことが明らかになった。

表5 オープンスペースの仲間入りでの成功・失敗別方略事例数

方 略	合計	成功事例数	失敗事例数
明示	2	2(100.0)	0(0.0)
暗黙	35	14(40.0)	21(60.0)
模倣・追従	11	7(63.6)	4(36.4)
質問	1	1(100.0)	0(0.0)
攻撃	0	0(0.0)	0(0.0)
呼びかけ	1	1(100.0)	0(0.0)
計	50	25(50.0)	25(50.0)

表6 オープンスペースの仲間入れでの成功・失敗別方略事例数

方 略	合計	成功事例数	失敗事例数
明示	2	1(50.0)	1(50.0)
暗黙	31	18(58.1)	13(41.9)
質問	5	4(80.0)	1(20.0)
攻撃	2	0(0.0)	2(100.0)
呼びかけ	17	8(47.1)	9(52.9)
計	57	31(54.4)	26(45.6)

表7 区画スペースの仲間入りでの成功・失敗別方略事例数

方 略	合計	成功事例数	失敗事例数
明示	1	0(0.0)	1(100.0)
暗黙	17	9(52.9)	8(47.1)
模倣・追従	15	9(60.0)	6(40.0)
質問	4	2(50.0)	2(50.0)
攻撃	2	0(0.0)	2(100.0)
呼びかけ	2	0(0.0)	2(100.0)
計	41	20(48.8)	21(51.2)

表8 区画スペースの仲間入れでの成功・失敗別方略事例数

方 略	合計	成功事例数	失敗事例数
明示	4	2(50.0)	2(50.0)
暗黙	9	5(55.6)	4(44.4)
質問	2	1(50.0)	1(50.0)
攻撃	0	0(0.0)	0(0.0)
呼びかけ	6	3(50.0)	3(50.0)
計	21	11(52.4)	10(47.6)

() 内は全て%を示す

表9 遊び場面別の成功・失敗で多く見られた方略

	成 功		失 敗	
	仲間入り	仲間入れ	仲間入り	仲間入れ
オープン スペース	明示・質問 呼びかけ	質問	暗黙	攻撃
区 画 スペース	模倣・追従 暗黙	暗黙	明示・攻撃 呼びかけ	

(4) 仲間入り・仲間入れ方略の個人差

仲間入りと仲間入れ方略の個人差について検討した。まず対象者57名のうちで、事例数が6以上の子どもについて検討した。その中で、使用した全方略の成功数と失敗数の割合を産出して、成功数の方が失敗数よりも割合が高い子どもをスキルの高い子ども、失敗数

の方が成功数よりも割合が高い子をスキルの低い子どもとして分類した。

スキルの高い子どもと低い子どもの事例を抽出して検討した。以下の5名に特徴的な方略使用が見られた。スキルの高い子どもはA1からA3の事例、スキルの低い子どもはA4とA5の事例である。

事例1は、スキルの高い4歳女児A1ちゃんである。場面1は、A1ちゃんの「質問」方略が成功した仲間入れ場面である。遊び場面は砂遊びでオープンスペースだった。A1ちゃんが自分の正面に座っているB君に対して「欲しい？これ欲しい？」と尋ねる。するとB君は「これに入れて。」とプラスチックの箱を指差す。Aちゃんが「いる？」と言うとB君が「いるよー。いっぱいいるよー。」と言う。Aちゃんは「ジャー。」と言いながら自分が持っている容器の中の砂をB君に分けてあげた。

A1ちゃんの場面2は、A1ちゃんの「暗黙」方略が成功した仲間入れ場面である。遊び場面は砂遊びでオープンスペースだった。A1ちゃんがバケツの中に自分で入れた砂を両手で握り、少し上から落としながら「さらさらですー。」「ねえねえ触ってみてー。さらさらやけんー。」と言う。するとCちゃんがA1ちゃんが落とした砂を触って「あっ、本当や。」と言う。そしてDちゃんも触って「うわっ、本当やー。」と言う。

A1ちゃんの場面3は、A1ちゃんの「暗黙」方略が成功した仲間入れ場面である。遊び場面は砂遊びでオープンスペースだった。A1ちゃんが銀の容器を持ってその中をのぞきながら「あっ、ふわふわやー。」と言う。そしてA1ちゃんが「ふわふわがいる人この指とまれ。1234567…。」と言いながらCちゃんの隣で左手の人差し指を出す。CちゃんがA1ちゃんの差し出した人差し指を握る。A1ちゃんが銀の容器の中の砂をCちゃんにあげる。

A1ちゃんの場面4は、A1ちゃんの「暗黙」方略が成功した仲間入れ場面である。遊び場面は砂場でのごっこ遊びでオープンスペースだった。A1ちゃんが粉をふるう道具で砂をふるってバケツに入れている。A1ちゃんが「ざらざらってめっちゃすっごいんだよ。うわあうわあねえすごいの。こうやって。見よってな。A1な魔法でな、魔法ですごいで。ざらざらいっぱい入ってるやろ？それで。」とDちゃんに一生懸命話しかけながら砂をふるったものが入っているバケツの中に手を入れて砂をつかんで見せている。DちゃんA1ちゃんの話をしている。A1ちゃん「ほぐれるやろ？すごいやろ？」と話しかける。DちゃんA1ちゃんを見て軽くうなづいている。そしてDちゃんが「下にいくんで。ざらざら。」とA1ちゃんに言う。

A1ちゃんは全方略11事例のうち成功が8事例（72.3%）、失敗が3事例（27.3%）だった。A1ちゃんはオープンスペースでの仲間入れ場面が多く、また「暗黙」方略を多く使用していた。A1ちゃんの成功事例の特徴として、「さらさらー。」「ふわふわー。」「ジャー」「これいる人この指止まれ。1234567…。」というように相手をひきつけるような擬音などの言葉を用いていた。また相手の返事があるまで話しかけ続けることや、「質問」方略では「いる？」「これ欲しい？」などと答えやすいもので相手が答えざるをえなくなるような質問や、相手に自分の存在を確認させるような質問を投げかけていることが観察された。

次に事例2は、スキルの高い5歳男児A2君である。場面1は、A2君の「暗黙」方略が成功した仲間入り場面である。遊び場面は砂場でのごっこ遊びで区画スペースだった。A2君は、BちゃんとCちゃんとDちゃんが遊んでいるのをそばで見ている。スコップと砂

のに入った入れ物をBちゃんが使おうとすると、A2君が「俺、俺。」と言いながらDちゃんが使おうとしたものを自分の方へと引き寄せる。そしてA2君がBちゃんとCちゃんとDちゃんに「じゃあ、俺がお兄ちゃんな。」と言う。するとCちゃんが「お兄ちゃんな。(A君のこと) じゃあ、お姉ちゃん。(自分のこと)」と言う。

A2君の場面2は、A2君の「暗黙」方略が成功した仲間入り場面である。遊び場面は廊下でのごっこ遊びで区画スペースだった。A2君がBちゃん、Cちゃん、Dちゃんの3人が輪になってごっこ遊び(BちゃんとDちゃんを赤ちゃんに見立ててCちゃんがあやしている。)をしている所へ近寄っていく。そしてその輪の中心に座る。「A君、そっちお願い。」とCちゃんがBちゃんを指差して、Bちゃんのお世話をしてほしいことを伝えた。

A2君は全方略16事例のうち成功が11事例(69.2%)、失敗が5事例(31.3%)だった。A2君は区画スペースの仲間入り場面が多く、また方略としては「暗黙」方略が多く見られた。A2君の成功事例の特徴として、遊んでいる子たちの輪の中心に座る、ごっこ遊びで自分に役を作るなど相手の注意をうまくひくような「暗黙」方略を使用していることが挙げられる。

事例3は、スキルの高い6歳女兒A3ちゃんである。場面1は、A3ちゃんの「質問」方略が成功した仲間入り場面である。遊び場面は砂遊びでオープンスペースだった。隣にいるB君が缶の中に砂を入れているとA3ちゃんが「B君、その中にさらさら(さらさらの砂)入れるの?」と質問する。「この中にさらさら入れたらどうなるかな?」とするとB君もA3ちゃんに向かって質問して、一緒に遊び始める。

A3ちゃんの場面2は、A3ちゃんの「呼びかけ」方略が成功した仲間入れ場面である。遊び場面は廊下でのごっこ遊びで区画スペースだった。B君が缶の中に入っている砂や石をひっくり返して出しているとA3ちゃんが「ねえねえちょっとーB君、あとでね…ねえねえ夜まであいちゃんち答えるけん。えっとさあ、でもさあ、えっとさあ、でね、ななちゃんが。」とB君の反応があるまで喋り続ける。B君が、A3ちゃんが話している途中から「あ、じゃあさあ、じゃあさあ。」と言う。A3ちゃんがまた「ななちゃん、ななちゃんがお腹空いたら来るっち言いよんけん。」と言う。

A3ちゃんは全方略16事例のうち成功が11事例(68.8%)、失敗が5事例(31.3%)だった。A3ちゃんは区画スペースの仲間入れ場面が多く、また方略としては「呼びかけ」方略が多く見られた。A3ちゃんの特徴として、一般的には失敗が多い「呼びかけ」方略で成功が多く見られた点が挙げられる。A3ちゃんが誰に呼びかけているのか、話しかけているのが明確にわかるように相手の名前を出して呼びかけていた。また仲間入り場面で「質問」方略、仲間入れ場面で「暗黙」方略の成功場面も見られた。相手の行っていることに対する質問や、相手を自分の方へ手招きして呼び寄せることが観察された。

以上の3事例から、スキルの高い子どもの特徴として、「暗黙」方略では相手をひきつけるような擬音などの言葉を多く用いていることが挙げられる。また相手の返事があるまでずっと話しかけ続ける、遊んでいる子たちの輪の中心に座る、ごっこ遊びで自分に役を作る、無言で手招きするなど相手の注意をうまくひくような工夫をしていることが挙げられる。「質問」方略では「いる?」「これ欲しい?」など相手が答えやすく、答えなければならぬような質問や、相手に自分の存在を確認させるような質問を投げかけ、相手の遊

びと関連のある質問を行っていた。「呼びかけ」方略では誰に呼びかけているのか、話しかけているのが明確にわかるように相手の名前を出して呼びかけていた。

事例4は、スキルの低い4歳女兒A4ちゃんである。場面1は、「質問」方略が失敗した仲間入り場面である。遊び場面は運艇遊びで区画スペースだった。A4ちゃんがBちゃんとCちゃんとD君が運艇にぶら下がって遊んでいるところに行き、「今日、〇〇と〇〇がおってからさ、〇〇ちゃんと会ったっていうの?」「〇〇ちゃんはお家から。」などとBちゃんとCちゃんを自分の方に気をひきつけるように話しかける。しかし反応はなかった。

A4ちゃんの場面2は、「暗黙」方略が失敗した仲間入り場面である。遊び場面は運艇遊びで区画スペースだった。A4ちゃんが運艇にぶらさがっているBちゃんの所へと再び行き、「A4がな〜。」「なあ、〇〇ちゃんがまだ会ってないって。まだ会ってないって言った。」と言うが、Bちゃんはぶら下がって遊ぶばかりであり話を聞いていないように見えた。Bちゃん運艇から降りて立ち去ろうとする。A4ちゃんはBちゃんに構ってもらおうと「ねえねえ、どこ行っちゃうの?」と言いながら手を握ろうとするが、振り払われる。それでもしつこくついて行こうとすると近くにいたD君に「じゃま。」と言われる。あきらめて奥にある鉄棒に逆さになってぶら下がる。

A4ちゃんは全方略6事例の内、成功が0事例(0.0%)、失敗が6事例(100.0%)だった。A4ちゃんは「暗黙」方略、「質問」方略の失敗が多く、また区画スペースでの仲間入り場面が多かった。A4ちゃんの特徴として、相手の遊びに関連のないことを話しかけることが挙げられる。また、仲間入りをしても相手が仲間に入れたくないという傾向が強く、また相手が遊びに集中している区画スペースで仲間入りしようとするすることがあり、仲間入りがうまくいかなかった。

事例5は、スキルの低い4歳女兒A5ちゃんである。場面1は、「攻撃」方略が失敗した仲間入れ場面である。遊び場面は砂場でオープンスペースだった。砂山の下の泥で遊んでいるA5ちゃんは泥のついた手で、棚の道具を選んでいたB君に近寄り、B君の服を触ろうとする。B君が「だめで。今さあ、そろそろ作りよんでえ。何で触んの。」と言う。それでもまた泥のついた手でTシャツに触り、泥をつける。B君がA5ちゃんに水の入ったコップで水をかける。A5ちゃんはその場から逃げて砂山に戻って行く。

A5ちゃんの場面2は、「暗黙」方略が失敗した仲間入れ場面である。遊び場面は砂場でオープンスペースだった。A5ちゃんがC君に「みんなを食べよう。」と言って近づく。しかしC君は何も言わずにC君の遊びをはじめ、泥を詰め始める。

A5ちゃんの場面3は、「暗黙」方略が失敗した仲間入れ場面である。遊び場面は砂場でオープンスペースだった。A5ちゃんはフライパンを手に取り、自分のズボンに泥を塗りつけて遊んでいるD君の元へと駆け寄り、「いいこと思いついたこれ。」と言って見せる。おそらくフライパンと一緒に泥を入れようと働きかけているのではないかと考えられる。しかし反応はなく、1人でフライパンに泥を詰め始める。

A5ちゃんは全方略7事例の内、成功が3事例(42.9%)、失敗が4事例(57.1%)だった。A5ちゃんはオープンスペースで仲間入れ場面の「暗黙」方略が多く見られた。また「攻撃」方略も見られた。A5ちゃんは仲間入れ場面で「暗黙」方略を多く用いているが、「みんなを食べよう。」や「いいこと思いついたこれ。」など誰に対して言っているのかが

不明確な場合が多かった。

以上の2事例からスキルの低い子の特徴として、「質問」方略において、相手のしている遊びとは全く関係のないことなどを質問していることが多かった。「暗黙」方略においては相手と距離がある状態で話しかけることや、誰に話しかけているのかが不明確な場合が多いことが示された。

【考 察】

本研究の目的は、幼児の遊び場面における仲間入りと仲間入れの方略の出現を分析し、効果的な方略を遊び場面の特徴や個人差を考慮して検討することだった。

まず、仲間入りと仲間入れの事例出現数を比較した。その結果、仲間入り事例数の方が仲間入れ事例数よりもやや多かった。仲間入れの方が高いスキルが求められるために、幼児期では仲間入れの方が事例が少ないと予想した。予想通りの結果が得られたが、その違いは大きくはなかった。幼児期でも仲間入りだけでなく仲間を誘い入れる仲間入れも行いながら仲間との相互作用のきっかけをつかんでいるといえよう。

次に、仲間入りと仲間入れの方略の違いについて検討を行った。その結果、仲間入りと仲間入れのどちらでも「暗黙」方略が最も多いことが示された。仲間入りで二番目に多かったのは「模倣・追従」方略だった。仲間入れで二番目に多かったのは「呼びかけ」方略だった。「仲間に入れて。」や「一緒に遊ぼう。」という「明示」方略は少なかった。幼児の仲間関係においては、何も言わずに相手の遊びに入っていくことや相手の模倣をすることで相手の遊びに自然に入っていくことができる「暗黙」方略や「模倣・追従」方略の方が多く使用されていることが明らかになった。これは、従来の研究で指摘されている仲間入りのためには集団の準拠枠を理解して、その枠組みに入り込むことが重要であるという準拠枠仮説と一致する結果であった(Corsaro,1979,1981)。仲間入りのためには、別の遊びを継続中の相手に対して自分の意志をはっきり伝える「明示」方略を用いるのは、そのタイミングが難しいと考えられる。また、言語的で形式的な「明示」方略スキルは、自然の遊び場面では使用する必要がないのかもしれない。

次に各方略を成功と失敗で分類し、仲間入りと仲間入れのどちらで成功や失敗が多く見られるのかについて検討した。仲間入りでも仲間入れでも、成功率は約50%だった。幼児期の方略は必ずしもいつも成功するとは限らないことが明らかになった。全体的に「質問」方略がもっとも成功率が高かった。「質問」方略は相手に質問を行うため、相手も答えなければならなくなり相互作用が生じやすくなるからではないかと考えられる。

仲間入りでは「明示」方略がある程度有効だったが、仲間入れでは「明示」方略は成功率が低かった。仲間入れで「一緒に遊ぼう。」と相手を明示的に自分の遊びへと誘っても、相手が自分のしている遊びに夢中になっている際には成功しにくく、相手を誘い入れるタイミングを考慮することが必要になってくるのではないかと考えられる。一方、仲間入れでは「暗黙」方略の成功率が高かったが、仲間入りでの「暗黙」方略は成功率が低かった。仲間入りでの「暗黙」方略は、相手の遊びに無言で入っていくことや近くにいるという事例が多く、相互作用が起きずに失敗することが見られた。それに対し仲間入れの「暗黙」方略は相手を自分の遊びに誘うために、相手に自分の遊びへと興味を引くような工夫が見

られた。具体的には持っている紐を相手にあててちょっかいを出したり、相手にごっこ遊びの役割を促すような話しかけをしたりするなどが見られた。つまり、相手が拒否しにくい方略になっていたために、成功率が高くなったと考えられる。

三番目に、幼児が空間的なスペースによる違いで用いる方略が異なるのかどうかを検討した。オープンスペースでも区画スペースでも「暗黙」方略が最も多く、空間的なスペースによって使用される方略はほとんど変わらなかった。しかし、成功する方略が異なることが示された。オープンスペースでは、仲間入りでも仲間入れでも「明示」方略と「質問」方略で成功率が高かったが、区画スペースでは、仲間入りでも仲間入れでも「暗黙」方略の方で成功率が高かった。オープンスペースでは、遊びの区画も不明確であるため、明確に意思表示をした方が仲間入りも仲間入れもうまくいくと考えられる。一方区画スペースでは、遊びの区画が明確であるため遊び内容などもわかりやすく質問方略が使用しやすいと考えられるが、遊びのメンバーが決まっていそれ以上仲間に入れたくない場合も多く、明確な方略が失敗してしまうことも生じるようである。むしろ暗黙のうちに仲間に入ってしまう方が成功しやすいと考えられる。これらのことから、遊びの空間的なスペースによって効果的な方略が異なっていることが明らかになった。

最後に方略使用の個人差を検討した。その結果、スキルの高い子どもは「暗黙」方略では相手をひきつけるような擬音などの言葉を多く用いていた。また相手の返事があるまですっと話しかけ続ける、遊んでいる子たちの輪の中心に座る、ごっこ遊びで自分に役を作る、無言で手招きするなど相手の注意をうまくひくような工夫をしていた。また、「質問」方略では相手が答えやすい質問や相手に自分の存在を確認させるような質問を投げかけるなど、相手の遊びと関連のある質問を行っていた。相手の遊びと関連のある質問を行うことで、相手との相互作用を起こし、相手の遊びに入りやすくなるのではないかと考えられる。「呼びかけ」方略では呼びかけや話しかけの相手が明確にわかるように相手の名前を出して呼びかけていた。つまり、スキルの高い子どもは、「入れて。」や「遊ぼう。」といった「明示」方略をうまく使って成功しているというわけではなく、相手の様子や相手の遊びの様子をよく把握し、相手に合わせた働きかけを工夫しているのではないかと考えられる。

一方、スキルの低い子どもは、「質問」方略において、相手のしている遊びとは全く関係のないことを質問していることが多かった。「暗黙」方略では相手と距離がある状態で話しかける場合や、誰に話しかけているのかが明確でない場合が多いことが明らかになった。

以上のことから、自由遊び場面で見られる幼児の仲間との相互作用のきっかけにおいて幼児が仲間入りや仲間入れを行う方略を明らかにすることができた。また、仲間入りと仲間入れ場面での成功する方略の違いや空間的な遊び場所での成功する方略の違いを捉えることができた。松井ら（2001）、松井（2001）の研究ではなかった個人差についても細かく検討したことでスキルの高い子どもと低い子どもの特徴についても捉える事ができた。スキルの低い子どもたちに対して、スキルの高い子どもが用いている方略を教えたり、その方略が学べるような環境を設定したりすることが保育において重要な課題になると考えられる。その一方で、スキルの高い子どもは特定の言葉遣いやスキルを用いているだけで

なく、相手の遊びの様子を把握して、相手に合わせたタイミングや話しかけの内容を工夫していることが示された。従って、単純なスキル訓練だけでは教えられない部分もあるのではないかということが示唆される。

【引用文献】

- 浅賀万里江・三浦香苗.(2007). 集団保育場面における幼児のいざこざの意義に関する一考察－量的・質的分析の両面から－. *昭和女子大学生生活心理研究所紀要*,10,55－64.
- Asher,S.R. & Coie,J.D.(1990). *Peer Rejection in Childhood*. New York: Cambridge University Press. 山崎晃・中澤潤(訳).(1996). 子どもと仲間の心理学－友だちを拒否するところ－. 北大路書房
- Corsaro,W.A.(1979). “We are friends, right?” :Children’s use of access rituals in a nursery school. *Language in Society*,8,315－336.
- Corsaro,W.A.(1981). Friendship in the nursery school: Social organization in a peer environment. In S.R. Asher, & J.M.Gottoman(Eds.), *The development of children’s friendships*(pp.207－241). New York : Cambridge University Press.
- 藤田文.(1994). 幼児のゲームルールに及ぼす物的資源量の影響. *山内光哉教授退官記念論文集*,145－151.
- 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.
- 藤田文.(2015). 遊び場面における幼児の仲間との関係調整の発達：交代制ルールとその主導者を中心に. 風間書房
- Killen, M. (1989). Context, conflict, and coordination in social development. In L. T. Winegar(Ed.) *Social interaction and the development of children’s understanding*. New Jersey : Ablex Publishing Corporation, 119－146.
- 小林由乃・野中弘敏.(2011). 4歳児の仲間入り過程における拒否・阻止の事例研究－仲間を受け入れる側の視点から－. *山梨学院短期大学研究紀要*,31,39－46.
- 倉持清美.(1992). 幼稚園の中のものめぐり子ども同士のいざこざ－いざこざで使用される方略と子ども同士の関係. *発達心理学研究*,3,1－8.
- 倉持清美.(1994). 就学前児の遊び集団への仲間入り過程. *発達心理学研究*,5,2,137－144.
- 松井愛奈・無藤隆・門山睦.(2001). 幼児の仲間との相互作用のきっかけ:幼稚園における自由遊び場面の検討. *発達心理学研究*,12,3,195－205.
- 松井愛奈.(2001). 幼児の仲間への働きかけと遊び場面との関連. *教育心理学研究*,49, 285－294.
- Shantz,C.U.(1987). Conflicts between Children. *Child Development*,58,283－305.

【謝 辞】

本研究を進めるにあたってご協力いただきました保育園の園長先生をはじめ先生方や園児の皆さんに深くお礼申し上げます。また、研究の実施や分析にご協力いただきました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2014年度卒業生大崎彩美さんと藤田莉穂さんに心より感謝申し上げます。

本研究の一部は、2015年日本教育心理学会第57回総会において発表されました。また、科学研究費基盤研究（C）課題番号2638091の補助を受けました。