

課題志向言語化の様式と誘惑物の魅力度が幼児の待機行動に及ぼす効果

活水女子短期大学 光富隆

The effects of the modes of task-oriented verbalization and the attractiveness of the tempting-objects on the kindergarteners' waiting behavior

Takashi Mitsutomi (Department of General Education, Kwassui Women's Junior College, Higashiyamate-cho, Nagasaki 850)

The purpose of the present study was to investigate the effects of overt and covert task-oriented verbalizations on kindergarteners' waiting behavior in the situation where the attractiveness of games was varied. One hundred and twenty kindergarteners, 4-6 year olds, were prohibited to touch the games while they were waiting for the experimenter who was out of the room to come back. High and low attractive situations were set by manipulating the attractiveness of games. In each situation, three treatment conditions were used: overt task-oriented verbalization, covert task-oriented verbalization, and no verbalization conditions. Subjects under the verbalization conditions were asked to respond to the buzzer signals during the waiting period by saying "don't touch the games" either aloud (overt condition) or silently moving lips (covert condition). Transgression latency was used to measure the effect of verbalization on waiting behavior. The results were as follows: (1) The overt task-oriented verbalization was effective in the low attractive situation, but not in the high attractive situation. (2) The covert task-oriented verbalization was not effective in both the high and low attractive situations.

Key words: waiting behavior, overt task-oriented verbalization, covert task-oriented verbalization, self-control, delay of gratification.

通常、欲求はすぐに充足されるとは限らない。従って、我々は欲求対象を得るまで待ち続けなければならない。従来、欲求対象を得るまで待ち続ける能力は、自我強度や自己統制といった概念の中核を成すものであり、社会化の過程で必ず獲得されねばならないものであると考えられてきた(Mischel, 1974, 1981)。

これまでの待機行動の研究は、待機の失敗の形態に着目したときに、断念を重視した研究と違反を重視した研究に分けることができる。断念を重視した研究は、より価値ある報酬を得るためには、ある一定期間待機しなければならないが、待つのが嫌なときにはいつでも待機を終結して一段価値の低い報酬を入手できるような事態を設定している。そして、待機を断念するまでの時間を待機行動の指標として用いている(Mischel, 1974)。

これに対して、違反を重視した研究は、退出した実験者が入室するまで前方に置かれた魅力的な玩具を使用してはいけない、あるいは後方に置かれた魅力的な玩具を見てはいけないという待機ルールを与え、ルールを破るまでの時間を待機行動の指標として用いている(Hartig & Kanfer, 1973)。

さて、自己統制行動の発達はさまざまな観点からとらえられるが、その一つに言語の役割を重視する立場がある。この立場では、自分自身に向けられた自己言

語化が行動を統制する際に重要な役割を果たすと考えている。自己言語化が行動統制に重要な役割を果たすという見解は、当初は単純な運動行動の領域で検討されてきたが、比較的最近になってより複雑な待機行動の領域の中でも検討されつつある。

例えば、断念型パラダイムにおいて、Toner & Smith(1977)は自己言語化の内容を操作し、“待つことは良いことだ”という内容を声に出して言語化させる課題志向言語化は幼児の待機能力を促進するが、“キャンディはおいしそうだ”という内容を声に出して言語化させる報酬志向言語化は小学2年生の待機能力を抑制することを示した。なお、幼児を対象としたToner, Lewis, & Gribble(1979)の研究においてもToner & Smith(1977)と同様の結果が得られている。更に、Miller, Weinstein, & Karniol(1978)は幼児と小学3年生を対象に“待つて多くの報酬を得るんだ”という内容を声に出して言語化させる課題志向言語化は幼児と小学3年生の待機能力を促進するが、“キャンディはおいしそうだ”という内容を声に出して言語化させる報酬志向言語化は小学3年生の待機能力を抑制することを示した。

また、Toner(1981)は幼児を対象に自己言語化の内容と言語化に対する関与度が待機行動に及ぼす効果を検討した。言語化として、“待つことは良いことであ

る”という内容を声に出して言語化させる課題志向言語化と“キャンディはおいしそうだ”という内容を声に出して言語化させる報酬志向言語化が取り上げられた。言語化の関与度は、好きな言語化内容を自発的に選択させて言語化させるか、それとも実験者の方で行うべき言語化を強制的に与えるかという観点から操作された。分析の結果、課題志向言語化の場合に、言語化に対する関与度の効果が認められ、言語化を与えられない条件よりも、課題志向言語化を強制的に行わせた方が待機時間が長いこと、更に課題志向言語化を積極的に選んで言語化した場合が課題志向言語化を強制的に行わせた場合よりも待機時間が長いことが示された。なお、自己言語化を強制的に行わせた場合においても、自発的に選択させて行わせた場合においても、自己言語化の内容の効果が認められ、報酬志向言語化は待機能力を抑制するが、課題志向言語化は待機能力を促進することが示された。

これに対して、違反型パラダイムの中でも自己言語化の効果についていくつか研究が行われている。Hartig & Kanfer(1973)は退出した実験者が再度入室するまで、後方に置かれた魅力的な玩具を見てはいけない事態で、3歳から7歳の子どもに“玩具を見てはいけない”という課題志向言語化を声に出して行わせれば、待機能力は促進されることを見出した。

また、氏家(1980)は退出した実験者が再度入室するまで、眼前に置かれた魅力的な玩具で遊んではいけない事態で、4歳児と6歳児に“玩具で遊んじゃいけない”という課題志向言語化を声に出して行わせれば、6歳児の待機能力は促進されることを明らかにした。更に、光富(1994a)は氏家(1980)と同様の事態を用いて自己言語化の内容を操作し、“この玩具すごい”という報酬志向言語化を声に出して行わせれば、6歳児の待機能力は抑制されるが、“この玩具に触れてはいけない”という課題志向言語化を声に出して行わせれば4歳児および6歳児の待機能力は促進されることを示した。

さて、違反型パラダイムの研究においても断念型パラダイムの研究においても、さまざまな自己言語化が取り上げられ、概して課題志向言語化は有効な言語化であることが示された。しかし、この種の言語化が効果をもたない場合もあるかもしれない。本研究では、幼児期を対象に課題志向言語化の効果を規定する要因について検討してみたい。

課題志向言語化の効果を規定する要因を解明する際にまず、考えなければならない問題は言語化の様式の問題である。従来の研究では、自己言語化は主として外言という形で提供され、内言という形でほとんど操作されなかった。内言を問題とした数少ない研究として、Toner & Ritchie(1984)を挙げることができる。彼らは断念型パラダイムを用いて聴覚障害児に身振り

手振りという形で課題志向言語化と報酬志向言語化を行わせている。従って、この研究は内言に焦点を当てたものであると言える。

しかし、この研究では内言だけしか問題にされていない。Luria(1959 松野・関口訳, 1969)が行った単純な運動反応課題を用いた研究には、外的自己言語化だけでなく内的自己言語化も含まれていたが、より複雑な待機行動を用いた自己言語化の研究においては、外的課題志向言語化と内的課題志向言語化を取り上げ、その効果を直接的に比較したものはほとんどない。光富(1994b)は違反型パラダイムと断念型パラダイムを用いて外的課題志向言語化と内的課題志向言語化の効果を発達の検討した。そして、幼児では外言のみが効果をもつが、小学1年生では外言だけでなく、内言も効果をもつようになることを示した。しかし、光富(1994b)を除いて、課題志向言語化の様式の効果を検討した研究は行われていない。そこで、本研究では、再度、課題志向言語化の様式の問題を検討する。光富(1994b)の研究を参考にすれば幼児期に焦点を当てた本研究では、課題志向言語化の効果は言語化様式に依存し、内言では効果がなく外言では効果があると予想される。

また、課題志向言語化の効果を検討する際には、状況変数も考慮しなければならない。課題志向言語化の効果を規定する状況変数の一つとして、誘惑物の魅力度を考えることができる。断念型パラダイムの場合、誘惑物はすぐに入手できる報酬になるが、違反型パラダイムの場合には、待機対象が誘惑物となる。そして、誘惑物の魅力度が低いときには、課題志向言語化は効果をもつが、魅力度が高いときには、いくら言語化を行っても十分に誘惑に抵抗できず、待機能力は促進されないかもしれない。しかし、待機行動の研究においては課題志向言語化の効果を検討する際に、誘惑物の魅力度を考慮していない。

以上の点を踏まえて、本研究では誘惑物の魅力度が低い状況と高い状況を設定し、それぞれの状況下で外的課題志向言語化と内的課題志向言語化が待機行動に及ぼす効果について検討する。なお、その際、違反型パラダイムを用いることにする。なぜなら、違反型パラダイムでは、自己言語化の内容にしか着目しておらず、断念型パラダイムで示されたような障害児の問題や自己言語化に対する関与度の効果の問題はほとんど検討されず、自己言語化の効果について詳細な知見が得られていないからである。

方 法

実験計画 3×2の要因計画が企てられた。第1の要因は処遇に関する要因であり、課題志向言語化を外的に行わせる外的課題志向条件、課題志向言語化を内的に行わせる内的課題志向条件、自己言語化を提供し

ない言語化なし条件の3水準からなっていた。第2の要因は待機対象である誘惑物の魅力度であり、魅力度が低い低魅力場面、魅力度が高い高魅力場面の2水準からなっていた。魅力度はより細かに操作した方が望ましいが、本研究は魅力度を考慮した最初の研究であるため、魅力度を極端に大きく変化させ、高魅力場面と低魅力場面のみを設定することにした。

被験者 幼児120名(男児60名、女児60名)が実験に参加した。被験者の平均年齢は5歳2か月であり、年齢範囲は4歳1か月から6歳8か月であった。これらの被験者は20名(男児10名、女児10名)ずつ各条件に割り当てられた。なお、被験者を割り当てる際には、高魅力場面で設定される三つの条件、低魅力場面でも設定される三つの条件、計6条件間で被験者の平均年齢が異ならないように配慮した。ここで、4歳から6歳の被験者を一つにまとめたのは年少児と年長児では、自己言語化の効果は異なるという結果が光富(1994b)によって示されているからである。

待機事態 退出した実験者が再度入室するまで、眼前に置かれた魅力的なゲームに触れたり、そのゲームで遊んだりしてはいけない事態であった。待機行動の測度として、実験者が退出した時点(部屋の扉を閉めた時点)から被験者が初めて使用を禁じられたゲームに初めて触れるまでの時間(以下違反潜時と略す)が用いられた。

誘惑物 二つの誘惑物が用いられた。一つは玉入れ運動会であった。このゲームはレバーで玉をはじくことによって、籠の中に玉を入れるゲームであった。もう一つは本物の金魚すくいであった。このゲームはたらいの中を泳いでいる金魚を網ですくうゲームであった。

自己言語化の操作 操作は、Miller et al.(1978)およびToner & Smith(1977)の研究に基づく。具体的には、待機中にブザー音を鳴らし、それを手がかりにして課題志向言語化を行わせた。なお、ブザー音の間隔は光富(1994b)に従って1分とした。本研究では、外的課題志向条件の場合、課題志向的な内容を大きな声で言語化させた。

これに対して、内的課題志向条件では、声に出さずに、唇のみを動かして課題志向的な内容を言語化させた。これは、唇を動かさず、心の中で言いかけるといふ本来の意味での内的課題志向言語化とは異なる。ここで、本来の意味での内的課題志向言語化を用いなかったのは言語化の操作のチェックが困難となるからである。本研究で用いた内的課題志向言語化は声に出して言語化を行っていないため、本来的な意味での内的課題志向言語化とほとんど変わりはないと判断された。

実験事態 教室から離れた静かな一室が実験室として用いられた。この実験室にはステージが備えられて

おり、暗幕を引くことによってステージは見えなくなっているようになっていた。

実験に際し、部屋に机を一つ設置し、机をはさんで向かい合わせに椅子を一つずつ置いた。その後、二つの待機対象を机の上に載せ、机の中には子どもが行う自己言語化を録音するために、テープレコーダーが入れられた。また、机の横には柵を置き、その上にテープレコーダーを置いた。テープレコーダーの中には、1分間隔でブザーが鳴るように編集されたテープが入れられており、このテープは待機中に自己言語化を促すために使用された。

被験者の待機中の行動はステージの上に設置されたビデオカメラで録画された。録画する際には、暗幕を引きその間からビデオカメラの先端をわずかに出し、子どもに気づかれないようにした。

手続き 被験者は実験室に個別に誘導された。その後、被験者は二つの誘惑物を提示され、それぞれのゲームの遊び方を教えられた。そして、被験者に各ゲームで遊びたいかどうかを尋ねた。ここで、すべての被験者は遊びたいと答えた。被験者がこれらのゲームで遊びたいと答えた後、更にどちらのゲームでより遊びたいかを尋ねた。その結果、被験者120名のうち、108人は金魚すくい遊びたいと答え、残りの12人は玉入れ運動会で遊びたいと答えた。

高魅力場面の被験者には、より好むゲームを誘惑物として用い、もう一方のゲームは机の上から床に降ろされた。これに対して、低魅力場面の被験者には、好まれなかったゲームを誘惑物として用い、より好まれるゲームは床の上に降ろされた。

ゲームの嗜好性を測定した後、すべての被験者に“これは(机の下に置かれているゲームを指して)お兄さんのものです。別の部屋にこれで遊びたい人がいるので、今から別の部屋にこれを持っていきます”と説明し、机の下に置かれているゲームを持って部屋を退出した。退出後すぐに実験者は入室し、以下の指示により部屋に残されたゲームの使用を禁じ、それで遊ばないように約束させた。

“○○ちゃんはこれで(机の上に置かれているゲームを指して)遊ぶことができます。でも、これはお兄さんのお友達のもです。お兄さん、いまからお友達のところに行ってこれで遊んでいいかどうか聞いてきます。それまで、○○ちゃんはこれに触ったり、これで遊んだりしないでください。だって、人のものを黙って使ったら悪いでしょう。お兄さんのお友達はきっと遊んでいいと言うので、お兄さんが戻ってきたらこれで遊ばせてあげますからね”。

指示後の手続きは条件によって異なっていた。被験者が外的課題志向条件に割り当てられているときには、ブザーが鳴ったときに“触っちゃダメ”と大きな声で言語化するように指示した。その後、実際にブザ

一音を鳴らしながら課題志向言語化の訓練を行った。訓練終了の規準はブザー音に合わせて、課題志向言語化を正確に5回連続して行うことであった。

これに対して、内的課題志向条件の場合の訓練は外言段階からささやき段階に、ささやき段階から唇だけを動かす内言段階にフェードアウトしていく手続きをとった。外言およびささやき段階の訓練終了の規準は外的課題志向条件と同じであった。また、内言の段階ではブザー音が鳴ったときには声を出さずに唇だけを動かして「触っちゃだめ」と言うように教示した。そして、ブザー音が鳴るたびに被験者が声を出さずに唇を動かしたかどうかを観察し、動かしたときには心の中で言った内容を尋ねた。被験者が5回連続して声を出さずに唇を動かし、課題志向言語化の内容を報告したときに、内言段階の訓練は終了された。

これに対して、言語化なし条件に割り当てられた被験者には実際にブザーを鳴らしてみせながら、待機中にこのようなブザー音が鳴るが、それを気にする必要がないことが伝えられた。

実験者は退出する前に、すべての条件の被験者にゲームの使用禁止に関する教示を再度繰り返した。その際、課題志向条件の被験者にはブザー音に合わせてその条件に応じた言語化を行うようにという教示をつけ加えた。そして、実際にテープレコーダーのスイッチを入れ、1分間隔で待機中にブザー音を鳴らすようにした。

実験者は上記の操作を行ったあと退出し、15分経過したところで再度入室した。そして、すべての条件の被験者にお兄さんのお友達はゲームで遊んでいいと言った旨を伝え約5分間遊ばせた。

観察の信頼性 本研究では、処遇の要因と魅力度の要因を操作することによって6条件を設定したが、観察の信頼性を検討する際には、それぞれの条件から被験者を3名ずつランダムに抽出し、実験者と実験の内容を知らない成人1名が別々にビデオを見て、違反潜時の一致率を算出するようにした。なお、ビデオにはタイマーがスーパーインポーズされており、2人のコーダーはビデオテープに刻み込まれた時間を見ながら違反潜時を算出した。一致率¹を算出したところ、77.78%であり観察の信頼性はありと判断された。

結 果

自己言語化の分析 実験室の机の中に入れられたテープレコーダーから、被験者の言語活動を録音したテープを再生し、自己言語化の分析を行った。外的課題志向言語化の結果を見ると、それはいずれの場合にお

¹ 2人のコーダーによって算出された違反潜時が秒単位で完全に一致したときに、2人のコーダーの間で違反潜時は一致しているとみなした。

Table 1

The mean occurrence ratio (%) of overt task-oriented verbalization as a function of treatments and attractiveness

	Low attractive	High attractive
Overt task-oriented	64.26(22.27)	65.82(30.67)
Covert task-oriented	6.17(9.08)	6.20(10.89)
No verbalization	0.00(0.00)	0.00(0.00)

Note. Figures in the parentheses show standard deviations.

Table 2

The mean occurrence ratio (%) of covert task-oriented verbalization as a function of treatments and attractiveness

	Low attractive	High attractive
Overt task-oriented	4.50(11.46)	2.45(5.13)
Covert task-oriented	60.10(21.73)	63.12(28.48)
No verbalization	0.00(0.00)	0.00(0.00)

Note. Figures in the parentheses show standard deviations.

いてもブザー発信時に生じており、その内容は多かれ少なかれ教示した言語化の内容と類似したものであった。

違反までに生じた外的課題志向言語化の回数を違反までに生じたブザー音の総数で割り、外的課題志向言語化の出現率を算出したのが Table 1 である。この表からわかるように、言語化なし条件ではまったく外的課題志向言語化は認められなかった。

また、内的課題志向条件では低魅力場面および高魅力場面のいずれにおいてもある程度外的課題志向言語化は生じているが、その値は7%以下であるので、十分な言語化の出現率とは言えない。これに対して、外的課題志向条件の場合には、魅力度の違いを問わず、約60%とかなり高い率で外的課題志向言語化が生じていた。なお、この条件では、まったく課題志向言語化を行っていない被験者が低魅力場面に3人、高魅力場面に2人存在していた。

次に、声を出さずに唇を動かすという行為を指標として、内的課題志向言語化の操作の妥当性を検討した。声を出さずに唇を動かすという行為はブザー発信時にしか生じなかった。

違反までに生じた内的課題志向言語化の回数を違反までに生じたブザー音の総数で割り、内的課題志向言語化の出現率を算出したのが Table 2 である。この表から明らかなように、言語化なし条件では、声を出さずに唇を動かすという行為は全く生じていなかった。これに対して、外的課題志向条件では低魅力場面にお

Table 3

The mean transgression latency (in seconds) as a function of treatments and attractiveness

	Low attractive	High attractive
Overt task-oriented	567.95 (337.39)	211.15 (201.05)
Covert task-oriented	309.50 (164.33)	178.60 (172.13)
No verbalization	313.65 (194.42)	168.85 (198.62)

Note. Figures in the parentheses show standard deviations.

いても高魅力場面においても約5%以下であり、低い値を示していた。これに対して、内的課題志向条件では魅力度の違いを問わず、内的課題志向言語化は約60%とかなり高い出現率を示していた。なお、この条件では、まったく内的課題志向言語化を行わなかった被験者が低魅力場面、高魅力場面にそれぞれ4名ずつ存在していた。

違反潜時の分析 処遇が異なる3条件の平均違反潜時を場面ごとに算出し、それをTable 3に示した。違反潜時を従属変数として、3(処遇)×2(魅力度)の分散分析を行ったところ、処遇の主効果($F=5.69$, $df=2/114$, $p<.01$), 魅力度の主効果($F=26.38$, $df=1/114$, $p<.01$), 処遇と魅力度の交互作用($F=3.17$, $df=2/114$, $p<.01$)がそれぞれ有意であった。

そこで、交互作用の分析を行った。まず魅力度が異なる二つの場面において、処遇の要因の単純主効果の検定を行った。その結果、低魅力場面にのみ処遇の要因の効果が認められた($F=8.67$, $df=2/114$, $p<.01$)。下位検定を行った結果、外的課題志向条件が他の二つの条件よりも違反潜時が有意に長く(言語化なし条件, $t=3.58$, $df=114$, $p<.01$; 内的課題志向条件, $t=3.64$, $df=114$, $p<.01$)、内的課題志向条件と言語化なし条件の間には有意な差は認められなかった。

次に、処遇が異なる三つの条件ごとに、魅力度の要因の単純主効果の検定を行った。その結果、言語化なし条件($F=4.15$, $df=1/114$, $p<.01$)と外的課題志向条件($F=25.18$, $df=1/114$, $p<.01$)に有意な効果が認められ、いずれの条件においても低魅力場面が高魅力場面よりも違反潜時が長かった。また、内的課題志向条件に関しても魅力度の要因に傾向が認められ($F=3.39$, $df=1/114$, $.05<p<.10$)、低魅力場面が高魅力場面よりも違反潜時が長かった。

違反の出現パターンの分析 まず、待機中に玩具に手をのぼそうとするが、課題志向言語化によってその行為が制止されるというプロセスを経て、違反が生じるといえるかどうかについて分析した。分析の結果、玩具に手を伸ばそうとするが、その行為(違反の試み)が課題志向言語化によって制止され、やがては違反にいたる

Table 4

The mean time lag (in seconds) between the last task-oriented utterance during the waiting period and the onset of transgression behavior

	Low attractive	High attractive
Overt task-oriented	30.95 (16.14)	31.15 (15.66)
Covert task-oriented	33.50 (16.56)	34.60 (16.01)

Note. Figures in the parentheses show standard deviations.

というパターンは低魅力場面の外的課題志向条件の被験者2名に認められた。なお、いずれの被験者においても、違反の試みが課題志向言語化によって制止されるというパターンの出現回数は1回であり、そのときの言語化は本研究で操作した外的課題志向言語化であった。

このように、違反の試みが課題志向言語化によって制止されるパターンは低魅力場面の外的課題志向条件の被験者に認められた。しかし、その人数は少ない。また、低魅力場面の外的課題志向条件以外には違反の試みが課題志向言語化によって制止されるというパターンは認められていない。これらのことから、魅力度の高低、処遇の違いを問わず違反の試みが課題志向言語化によって制止されるというプロセスはなく、いきなり違反は生起していると考えられる。

次に、課題志向言語化を操作した条件に対して、違反直前の課題志向言語化の出現時点から違反が生じるまでの時間を魅力度が異なる二つの場面ごとに算出し、その平均値をTable 4に示した。なお、違反直前の課題志向言語化はいずれの場合においてもその条件に応じた言語化様式であった。Table 4から明らかにように、多くの違反は違反直前の課題志向言語化が生じた時点から離れた時点で生じており、違反直前の課題志向言語化が生じた時点から違反が生じるまでの平均時間は、魅力度の高低、処遇の違いを問わず、30秒台であることが明らかになった。

考 察

待機行動の領域で課題志向言語化の効果を検討した従来の研究は、外的課題志向言語化にのみ焦点を当て、内的課題志向言語化の効果をほとんど検討してこなかった。また、課題志向言語化の効果を規定する状況変数についても考慮されてこなかった。そこで本研究では違反型パラダイムの中で待機対象である誘惑物の魅力度を操作し、魅力度が異なる状況下で、外的課題志向言語化と内的課題志向言語化の効果を検討することを目的とした。この目的を検討する前に、課題志向言語化の操作の妥当性について考察しておこう。

本研究の結果を見ると、課題志向言語化を与えられ

ない言語化なし条件では、魅力度の要因にかかわりなく外的課題志向言語化も内的課題志向言語化も生じていなかった。この結果は少なくとも幼児期は外的課題志向言語化や内的課題志向言語化を自発的に使用する時期ではないことを示している。

これに対して、外的課題志向条件の結果を見ると魅力度の違いにかかわらず外的課題志向言語化の出現率は比較的高い値を示した。また、内的課題志向条件でも魅力度の要因にかかわりなく内的課題志向言語化の出現率は比較的高い値を示した。これらの結果から、本研究で用いた操作は課題志向言語化を促す上で効果的な方法であると考えられる。なお、外的課題志向言語化に関する上記の知見は過去の研究結果(Miller et al., 1978; Toner & Smith, 1977)と一致したものである。

では、誘惑物の魅力度が異なる二つの場面で、外的課題志向言語化と内的課題志向言語化は待機行動にどのような影響を与えるのであろうか。まず、低魅力場面の結果から考察してみよう。この場面では、外的課題志向条件が言語化なし条件よりも違反潜時が有意に長く、内的課題志向条件と言語化なし条件の間には有意な差は認められなかった。これらのことから、外言という様式でゲームの使用の禁止を自分自身に言いかけせれば、その方向に行動は導かれ、待機能力は促進されるが、内言という様式では、言語化内容の方向に十分に行動は導かれず、統制条件と待機時間はほぼ同じになったと言える。

しかし、別の見方も可能である。すなわち、外的課題志向条件では、声に出して言語化をするため、その内容が他者(なんらの権威をもつ大人)に聞かれる可能性がある。従って、引くに引けない状態となり、その言語化内容の方に行動が導かれ待機能力が促進される。これに対して、内的課題志向条件では、声に出して言語化を行わないため、その内容は他者に聞かれない。従って、引くに引けない状態にはならず、待機能力が促進されなかったという見方である。

今後、言語化様式の効果のメカニズムについて検討していく必要がある。なお、外的課題志向言語化に効果が認められたことは違反型パラダイムを用いた過去の研究結果(Hartig & Kanfer, 1973; 氏家, 1980)と一致したものである。また、断念型パラダイムにおいても、外的課題志向言語化の効果は認められている(Miller et al., 1978; Toner, 1981; Toner et al., 1979; Toner & Smith, 1977)ことから、外的課題志向言語化が効果的であるという見解は二つのパラダイムに共通して言えることである。更に、本研究では幼児期において外的課題志向言語化が効果をもち、内的課題志向言語化には効果が認められないことが示されたが、この結果は違反型パラダイムと断念型パラダイムを用いた光富(1994b)の研究や後方に置かれた魅力的な玩具

を見ずに、単調で退屈な課題を遂行し続けなければならない誘惑抵抗パラダイムを用いた安部(1980)の研究と一致したものである。また、Luria(1959 松野・関口訳, 1969)は運動反応課題を用いて、外言の効果が内言の効果よりも早く生じてくることを示したが、本研究の結果はこの研究結果とも一致するものである。

では、高魅力場面で外的課題志向言語化と内的課題志向言語化は待機行動にどのような影響を与えるのであろうか。その前に高魅力場面がどのような場面であるかについて見ておく。本研究の言語化なし条件の結果を魅力度が異なる二つの場面間で比較すると、高魅力場面が低魅力場面に比べて違反潜時が短く、待機が困難な事態であることが明らかである。

待機が困難な高魅力場面の結果を見ると、低魅力場面とは対照的に外的課題志向条件と言語化なし条件の間には有意な差は認められなかった。これらの結果から、低魅力場面で効果をもっていた外的課題志向言語化はその言語化が自分自身に向けられたにしろ、他者に向けられたにしろ、ゲームで遊びたいという欲求が強い高魅力場面では、言語化内容の方向に十分に行動は方向づけられず、外的課題志向言語化の効果は認められないことがわかる。すなわち、外的課題志向言語化はいつも効果をもつとは限らず、この言語化が効果をもつかどうかは誘惑物の魅力度によって影響されると言える。

次に、内的課題志向言語化の効果について見ると、内的課題志向条件と言語化なし条件の間には違反潜時の差は認められなかった。誘惑物の魅力度が低い低魅力場面で内的課題志向言語化の効果が認められないことを考えれば、低魅力場面よりも待機が困難である高魅力場面で内的課題志向言語化の効果が認められなかったのは当然のことであると考えられる。

以上の結果をまとめると、外的課題志向言語化は待機能力を促進すること、但しこの結果は低魅力場面にのみあてはまること、これに対して、内的課題志向言語化は魅力度が異なるいずれの場面においても効果をもたないと言えよう。

また、本研究では違反の出現パターンについても分析した。その結果、魅力度の高低、処遇の違いを問わず、待機中に違反の試みが課題志向言語化によって制止されるというプロセスはなく、いきなり違反が生じていることが示された。また、課題志向言語化条件においては、多くの違反は違反直前の課題志向言語化が生じる時点から離れた時点で起こっており、違反直前の課題志向言語化の出現時点から違反するまでの平均時間は魅力度の高低、処遇の違いを問わず、ほぼ同じであることが示唆された。

ところで、言語化なし条件の違反潜時について検討してみると、低魅力場面と高魅力場面の違反潜時の平均値は約4分になる。これに対して、氏家(1980)の研

究では違反潜時は約1分であり、本研究の違反潜時よりも短かった。この原因の一つとして、本研究では魅力的な玩具を一つしか用いていないのに対して、氏家(1980)の研究では数多くの魅力的な玩具が用いられていたことが考えられる。

最後に今後の課題を述べておく。本研究では、課題志向言語化は誘惑物の魅力度が低い状況下でしかも外言という形で与えられたときに効果をもった。しかし、この効果が一時的なものか、長期的なものかについては検討を加えなかった。待機能力の発達とは教えられた外的課題志向言語化を自発的に使用し、一時的に高められた待機能力を恒常的なものにしていくことであると考えられる。今後、課題志向言語化の維持の問題についても検討を加えていく必要がある。

引用文献

- 安部一子 1980 誘惑への抵抗に及ぼす自己教示の効果 教育心理学研究, **28**, 29-38.
- Hartig, F. H., & Kanfer, F. H. 1973 The role of verbal self-instructions in children's resistance to temptation. *Journal of Personality and Social Psychology*, **25**, 259-267.
- ルリヤ A. R. 松野 豊・関口 昇(訳) 1969 言語と精神発達 明治図書
(Luria, A. R. 1959 *Speech and the development of mental processes in the child*. London: Staples Press.)
- Miller, D. T., Weinstein, S. M., & Karniol, R. 1978 Effects of age and self-verbalization on children's ability to delay gratification. *Developmental Psychology*, **14**, 569-570.
- Mischel, W. 1974 Processes in delay of gratification. In L. Berkowitz(Ed.), *Advances in experimental social psychology*. Vol.7. New York: Academic Press. Pp. 240-271.
- Mischel, W. 1981 Metacognition and the rules of delay. In J. H. Flavell & L. Ross(Eds.), *Social cognitive development*. New York: Cambridge University Press. Pp. 240-271.
- 光富 隆 1994a 待機行動に及ぼす自己言語化の内容の効果の発達の検討 心理学研究, **65**, 233-239.
- 光富 隆 1994b 待機行動に及ぼす外的自己教示と内的自己教示の発達の検討 教育心理学研究, **42**, 138-144.
- Toner, I. J. 1981 Role involvement and delay maintenance behavior in preschool children. *Journal of Genetic Psychology*, **138**, 245-251.
- Toner, I. J., Lewis, B. C., & Gribble, C. M. 1979 Evaluative verbalization and delay maintenance behavior in children. *Journal of Experimental Child Psychology*, **28**, 205-210.
- Toner, I. J., & Ritchie, F. K. 1984 American-sign-language statements and delay of gratification in hearing-impaired and nonhandicapped children. *Journal of Genetic Psychology*, **110**, 155-164.
- Toner, I. J., & Smith, R. A. 1977 Age and overt verbalization in delay-maintenance behavior in children. *Journal of Experimental Child Psychology*, **24**, 123-128.
- 氏家達夫 1980 誘惑に対する抵抗に及ぼす統制方略の発達の検討 教育心理学研究, **28**, 20-28.

——1993. 9. 20 受稿, 1995. 1. 21 受理——