協同ゲームにおける交代制ルールの産出

○藤田 文[#]

(大分県立芸術文化短期大学)

キーワード：協同ゲーム・交代制ルール

The production of the turn-taking rule in the cooperative game

Aya FUJITA

(Oita Prefectural College of Arts and Culture)

Key Words: cooperative game, turn-taking rule

目 的

藤田 (2015) では、遊び場面における幼児の仲間との関係調整には、規準が明確な交代制ルールの産出が重要だと示された。しかし従来の研究は、ルール共有の明確な目的がない遊び場面に限定されていた。そのため、協同の目的が明確な場面で交代制ルールを中心とした関係調整がいかに発達するのかは明らかにされていない。

そこで藤田 (2018) では、幼児の二人組のペアの協同場面における交代制ルールの発達を検討した。真ん中にビー玉が入った四角の枠があり両側からひもを調整し、子どもの前の穴にビー玉を落せば成功、同時にひもを引いてしまい枠が外れてビー玉が側面に落ちれば失敗という協同行動が必要なビー玉落としゲーム (Madsen, 1971) 場面だった (図 1 参照)。分析の結果、5 歳児の方が 4 歳児よりもリーダーシップ性が高く、男児の方が女児よりも役割意識度、協力度が高かった。しかし、全体的に成功得点が非常に低く、二人が同時にひもを引いてしまうことが多かった。従って、二人の穴に交代で入れるという交代制ルールはほとんど出現しなかった。

多くのペアで協同行動が失敗したため協同行動の発達の完成形があるのかどうかを検討する必要がある。そこで本研究では、大学生や成人を対象とし、協同ゲームにおける基礎的なデータを得ることを目的とする。大学生や成人では交代制ルールが出現するのか、またそのための相互交渉について明らかにする。さらにコミュニケーションスキルや相互協同的自己観との関連を検討する。それにより、幼児に必要な関係調整のあり方や交代制ルールの調整方略やコミュニケーションスキルが明らかになると考えられる。

方 法

対象者：大学生 20 名と成人 4 名 (21 歳～24 歳) の計 24 名。全員女性。

課題：ビー玉落としゲーム (Madsen, 1971) (図 1 参照)。

手続き：日常親しい二人組で実験を行った。図 1 のゲーム台の両側に座ってもらった。二人でひもを引いて調整し、真ん中の木枠にあるビー玉をどちらかの側の穴に落とすことができれば成功である。両者が同時にひもを引くと木枠が外れてビー玉が転がり出て失敗となる。ビー玉が穴に落ちるか、木枠が外れて失敗するかを 1 試行として、10 試行を行った。

どちらの穴に入っても、両者に 100 円の報酬があることを告げた。ひもの引き方に関しては、話し合いをしてよいこと、二人で自由に決めてよいことを教示した。実験の様子はビデオ録画した。

実験終了後、質問紙に記入してもらった。役割の成功度と役割の平等性について満足の程度を 7 段階で評定してもらった。次に、コミュニケーションスキル尺度 (藤本・大坊, 2007) 24 項目 (「自己統制」「表現力」「解読力」「自己主張」「他者受容」「関係調整」) を 7 段階で評定してもらった。また、相互独立的一相互協同的自己観尺度 (高田,

2000) 20 項目 (「個の認識」「独断性」「親和順応」「評価懸念」) を 7 段階で評定してもらった。

図 1 ビー玉落としゲーム

結 果

(1) 交代制ルールの産出：ひもを引く順序を分析した結果、11 ペア (91.2%) で 1 回ずつ交代で引いており、残りの 1 ペアでは 5 回ずつ交代で引いていた。交代の規準は異なるもののすべてのペアで交代制ルールが産出された。

(2) 交代制ルールの産出過程：ゲーム開始時に言語的に交代制ルールを決めるペアはほとんどなかった。「順番にいく？」という提案がみられたペアが 1 ペアのみだった。1 回目にひもを引く人を決める方略は「どうする？」と相手の意向を尋ねるものが 7 ペアで最も多かった。次に「そっちから先にやってみよう」という相手に指示するものが 4 ペアで多かった。じゃんけんで決定したペアが 1 ペアだった。

2 回目に誰が引くかは、先に引っ張った先手が後手に「いいよ」と指さしたりして指示したのが 5 ペア、後手の方が無言で引き始めたのが 3 ペア、「いいよ」など言語的に確認して引いたのが 4 ペアだった。3 回目からは、多少の声掛けはあるもののほとんどは無言で 1 回ずつ交代しており交代制ルールは自然に継続されていた。

(3) 順番決定の主導者とコミュニケーションスキル・自己観の関連：最初にひもを引く役割の順番を決定する際に、主導した対象者とそれに従った対象者を分類し、コミュニケーションスキルや自己観に違いがあるかどうかを検討した。

「先にそっちがひっぱって」「私ひっぱる」など順番に関し主導的言動を行った者を主導者とし、そうでない者を従属者として分類し、スキルと自己観の得点の t 検定を行った。その結果、どの項目についても有意差は見られなかった。

考 察

協同ゲーム場面で大学生や成人は、ゲーム開始時の言語的取り決めなしに交代制ルールを産出することが明らかになった。1 回ずつ交互にひもを引く役割をとることが、二人の暗黙の了解となっていることが示唆される。

引用文献

- 藤田 文 (2015). 子どもの仲間との関係調整の発達—風間書房
藤田 文 (2018). 幼児の協同ゲームにおける交代制ルールの出現 日本発達心理学会第 29 回大会発表論文集, 411.
科学研究費基盤研究 (C) 課題番号 17K04396 の補助を受けた。