

幼児の時間制限課題遂行場面でのルール遵守行動

——達成欲求とルール遵守との葛藤の視点から——

奥川美穂・小山清香

Preschooler Rule-Compliance Behavior for Game Tasks with Time Limit —From the Standpoint of Conflict between Need-Achievement and Rule Compliance—

Miho Okugawa and Sayaka Oyama

Children (4,5-year-olds N=118) participated in a simple matching game with 3 trials within a given time limit. When following the rules strictly, it is difficult for the children to win the game. We examined how children's rule-compliance behavior changed after experiencing failure to win, under conflict with the rules and their desire to win the game. And when a transgression judgment task was inserted between the 2nd and 3rd trial, children evaluated the degree of rule transgressions of the game in which they themselves participated. The control group members (4,5-year-olds, N=19), who did not participate in the matching game, were only asked to estimate the transgressions. The results showed that the control group judged transgressions more severely than the experimental group, and major transgressions were judged to be worse than minor ones. It was found that 5-year-olds increased their transgressions at the 2nd trial, while the 4-year-olds increased theirs at the 3rd trial. The 5-year-olds who broke the rules were judged as those who transgressed more severely than all other children. Next, we analyzed relations between the changes of behavior patterns and their evaluations of transgressions. We found several changes and achievement patterns. As to games lost, some children increased or started transgressions at the 2nd trial. The 5-year-olds among them mostly evaluated the transgressions severely and decreased the number of their transgressions at the 3rd trial, though the 4-year-olds did not show any such tendencies. Children who did not break rules were divided into two groups; one rather loosely evaluating group started transgressions after their rating, and the other evaluated severely and did not change their compliance behavior. These results suggested that 5-year-olds began to control their achievement motive and compliance behavior flexibly. We discussed the individual differences vis-à-vis their rule compliance behavior in the real world.

問 題

社会の中で互いを尊重しあいながら共に生きていくための取り決めを社会的ルールといい、その中の道徳ルール、社会的慣習ルール、個人的ルールは、それぞれ別の概念として領域特的に発達するとされている (Turiel, 1983)。子どもたちの周りには大小さまざまなルールが張りめぐらされている。彼らはこれらのルールをどのように守っているのだろうか。

子どもにとってルールの多くは、大人から守るよう要請されることが多い。Damon (1977) は子どもがルールよりも個人的欲求を重視する段階から、規則に従うことが自分の結果にどう影響するかを重視しながらも、規則を強制的に守らなければならないものと考ええる段階へ移行することを示唆している。また、Nunner-Winkler & Sodian (1988) は、子どもがルールに直面するとき、自分の欲求を満たしたいという気持ちとルールを守らなければならないという気持ちが葛藤することを指摘している。子どもにとってルールを守らなければならない状況は、子ども自身がルールと個人的な欲求の葛藤をいかに解決していくかを学んでいく場といえる。ルールを守るという社会的行動の発達の真の姿を捉えるには、この学びの場で何が起きているのかを視野に入れていく必要がある。

これまでの社会的ルール習得研究から

従来の社会的ルール習得の研究分野では、ルール判断や遵守行動を、認知発達のレベルといった個人の特性にからめてとらえてきた。ルールの種類の違いがいかに理解できるようになるかという視点から、ルール違反判断の成績を指標にした発達研究が行われ (Nucci & Turiel, 1978; 首藤・岡島, 1986; Tisak & Turiel, 1988; 首藤, 1999)、幼児のときから道徳ルールと社会的慣習ルールを区別していることが示されている (Smetana, 1981)。多くの違反判断課題は、子どもがどんな発達水準のルール概念をもっているのかを推論する目的で作られている。課題として取り上げられた遵守行動は、判断をする子どもとは別の文脈にいる他者の行動についてであることが多かった。実際に生じた、他者の違反場面を目撃した子どもに違反判断をさせた研究もあるが (Smetana & Schlagman & Adams, 1993)、被験児自身が主人公としてその遵守場面を体験したものではなかった。

Blasi (1980) は、Kohlberg の道徳性の発達や Turiel のルール概念の発達とルール遵守行動との関連を検討した研究を取り上げ、必ずしも判断と行動が一致していないことを示唆した。日常場面をふり返っても、ルール判断が出来るからといって、必ずしも個人がルールを守れるとは限らない。子どもにとってルールがどういうものであるのかという視点からの、ルール遵守行動のとらえ直しが必要である。その場でどういう判断が働き、どうルールを守っているのかを知るには、実際の遵守行動の様相と、その遵守場面でまさに起きている判断を取り出す必要がある。

教育実践の場では、ルール違反は日常的に起こる。子どもがルール違反をしたとき、なぜそういう行動をしたのかを尋ね、ルール違反がどういう結果や影響を引き起こすかを説明し、どういう行動が望ましいかを示すのが、一般的な指導のあり方である。

一方でルール遵守行動そのものについての発達研究は少ない (Lobel & Menashri, 1993)。研究の場で、実験的に遵守行動を取り扱うのは倫理的な問題が絡み、非常に難しいという現実がある。Bruer (1993) がいうように、どのような発達段階があり、各段階がどのように違うかを詳細に知ることができれば、ある段階から次の段階へと子どもが進むのを支援するような指導を工夫することができる。もう一歩踏み込んで、自分が参加しているルール遵守場面での違反行動や違反判断を

とりあげていかなければ、遵守行動の発達やそのメカニズムを明らかにすることは出来ない。実践に生かす研究であるためには、その困難にチャレンジしていく必要がある。

場の認知・ルールへの運用についての知識

子どもがルールと向き合う場で、どのような判断が働いているのかについての研究がある。Barbieri (1993) は、ルール判断をルールの解釈の過程として捉えなければならないと主張し、ルールの種類だけではなく、判断対象となる行動が基準からどのくらい逸脱しているか、違反行動を取り巻く文脈、違反者の意図や地位の要因なども、子どもが判断に入れていることを指摘している。実験データとしては、行動の逸脱の度合いが現実の文脈によって解釈され、違反判断に影響を及ぼすことが示されている (Barbieri, 1993; 奥川, 1996)。

他にもルール違反の文脈を加味した視点として、鈴木 (1991) は、幼児が不注意やアクシデントによる約束破りは許されると判断することを示し、Buzzelli (1993) は、ルール違反をした人がどんな人かによっても子どもの違反判断が異なることを示した。これらはルールの運用についての知識の研究であり、子どもにとって、ルールを守ることがどういう意味を持つのかに、視線が向けられてきているといえるだろう。しかしここでも、実際のルール遵守行動に、行動の主体としての子どものどのような側面が関与しているのかを明らかにした研究は少ない。

自分が参加するルール遵守場面では、欲求の制御の難しさなどを含め、ルールを守ることの意味が実感されているので、Barbieri (1993) のいうように、違反判断には違反行動を取り巻く文脈が考慮されていることが考えられる。そこでは個人の持っているルール概念水準だけではなく、ルールの運用に関わる判断が同時に働くことになる。Piaget (1932) が指摘しているように、単純にルールを守らなければならないものと考え、行動することと、ルールの意味を理解して自ら行動を統制していけるようになることとの間には、大きな質的違いがある。しかし Kohlberg (1969) が道徳判断の発達を認知構造の質的変化の結果として生ずるものと捉える立場を主張して以来、個人の欲求と子ども自身の社会的知識とを統合する過程としての、ルールの運用には目を向けられてこなかったのである。

誘惑抵抗研究との接点

個人的欲求と大人との約束 (ルール) が葛藤する場面を取り上げ、子どもたちのルール遵守行動を実験的に明らかにしたものに、誘惑抵抗の研究がある。実験者不在時に魅力的な玩具の使用が禁じられる事態等を用い、玩具で遊びたい欲求を制御するための行動が観察される。行動の制止を外言化する、他のことをして気を紛らす、模範的なモデルを観察する、肯定的な感情状態を持つなどの方略が有効であることが示唆されている (氏家, 1980; 光富, 1991; 柏木, 1983)。これらは欲求の制御に着目した葛藤の解決法である。誘惑抵抗の研究では、いかに欲求を押さえて、ルールが守れるようになるかいうことに主眼が置かれ、Kohlberg (1969) の指摘にもあるように、個人差には注目されても年齢による変化はないとされてきた。子どもが悪いと分かっているにもかかわらず守れないという葛藤の経験を道徳判断の発達にむすびつけて考え、ルールと個人的欲求との折り合いをつけていく場面での行動を捉えることはなされていなかった。

ゲームルール遵守課題における欲求との葛藤

本研究では、子どもたちの日常生活でよくおこるルール遵守と欲求の葛藤の場として、制限時間のあるゲーム課題をとりあげる。取り決められたルールを守っていると時間内に達成できそうにない事態に直面したとき、違反をしないで済むのか、少しは違反をしてしまうのかというルール遵守

行動の実態を明らかにする。

単純なゲームのルール場面では、遵守に対する社会的抑止力が小さいので、ルールの遵守が自分の欲求と葛藤する場面では違反にいたりやすいことが予想される。この違反への気持ちの揺らぎは、欲求の強さや、大人の言うことを聞かなくてはならないというルール遵守への意識、他にも違反をしている子がいるなどの他者の遵守行動の情報によっても異なるだろう。子どもは総じて大人から評価される立場にあるが、子ども同士のやりとりを通して、お互いを評価しあう経験も増えていく。もちろん、大人のいうことを守りながらルールの理解もでき、欲求との兼ね合いもできていくこともあるだろう。違反してしまった体験を通して、守らなければいけないから守っているだけではなく、ルールのもつ意味を知ったうえでの遵守行動が自分の判断で行えるようになっていくことも考えられる。

以上のことから、ゲームルールという限界はあるものの、その場で取り決められるルールと個人的欲求の兼ね合わせのプロセスを取り出すものとして、ゲーム課題場面は有効であると考えた。

ゲーム課題には、箱からピースを1つずつ取り出して指定された枠のなかに並べるという、単純なルールを用いた。ゲームは今研究のためにあつらえたオリジナルであり、ゲームルールはゲームを成り立たせるための取り決めであって、ルール違反が社会的厳格さをもつものではない。被験児は一人で参加し、隣に実験者がついていて、制限時間を短めに設定することにより、ルールと課題達成が葛藤するよう設定する。このとき4、5才児という年齢の子どもたちが、達成欲求（個人的欲求）とルール遵守行動との葛藤をどのように解決するかをゲームルールの遵守行動から観察する。

ゲームは3回繰り返し行う。第2、第3試行間に、被験児と同じゲームをした子どもが違反をした場面をビデオで見せるという手法で、ゲームルールについての違反判断課題を挿入する。第3試行は制限時間が過ぎても課題が続けられるように設定し、最後は全員が課題を達成できるよう、倫理面にも配慮した。

違反判断がそれまでのゲーム課題での被験児の遵守経験により影響を受けるのか、違反判断課題の前後で遵守行動に変化が見られるのかを検討する。判断後にも1試行あることで、それまで違反があった子どもにも行動をあらためる機会がある。ルール遵守への態度や、違反への許容などに見られる行動パターンを読み解くことによって、幼児にとってのルールへの意味づけのしかたと遵守行動の発達について考えていきたい。

また従来の研究では、いかにルールを守れるようになるかという視点が中心であったが、自分の欲求を抑えてルールを守ることばかりがよいとは限らない。自分らしさを生かしていくことも大切な学びといえる。達成欲求もその一つで、自分の力で何かをやり遂げたいという気持ちや力は幼児期から芽生え（奥川・高木, 1994）、できる自分という自己評価は自信にもつながっていく。自分の欲求を優先するより、大人の指示に従うことを選択する子どもも多く存在することも考えられ（飽田, 1994）、抑制の効きすぎたよい子の遵守行動のメカニズムにも目を向けていく必要があるだろう。

また本稿では、データの分析方法として、データ全体からと個人差との、2つの視点から分析を加える。データ全体の分析では、個々のデータについては捨象されてしまうため、集団内にどのような子どもたちがいるのかは分からない。個人差の分析は、一人ひとりの子どもがどのような行動をとっていかかという、時系列的な変化を追うことも可能となり、より子どもたちの実際の姿が見えてくるだろう。ひいては何が子どもたちの行動を左右しているのかを明らかにしていきたい。

本研究の目的

制限時間を伴うゲーム課題を課すことにより、達成欲求とルール遵守との葛藤事態での幼児のゲームルール遵守行動の実態を、年齢差と個人差に焦点をあてて探索的に検討する。ルールを守っていると課題が未達成に終わるよう設定し、そのときの幼児の遵守行動を観察する。課題の途中で、被験児に同じゲームルールについての違反判断課題を挿入する。

データ全体の分析として、分析1では、課題の葛藤体験の効果を確かめるため、ゲーム課題を体験する実験群と、体験なしで判断課題のみの群（統制群）との違反判断を比較検討する。分析2では、ゲーム課題において葛藤体験をした子どもたちの遵守行動と違反判断の年齢による違いを、達成量、違反量、違反判断成績を指標として分析する。また違反判断前後で遵守行動に変化があるのか、判断前の遵守経験が違反判断成績に影響を及ぼすのかについても、年齢差の観点から検討する。

分析3では、個人差の分析に力点をおく。被験児の遵守行動の違いをみるために、違反判断前の遵守経験の違いを違反の有無をもとに分類し、違反判断との関連や、判断後の遵守行動についてそれぞれ検討する。このとき年齢による違いも検討に加える。

またデータ全体の分析と個人差の分析の質的違いにも触れ、2つの分析を通して見えてきた、子どものルール遵守行動の多様性について考察する。

方 法

被験児 実験群として4歳児クラス（以下、4歳児と記述）45名（男児27名、女児18名、平均年齢5歳0ヶ月）、5歳児クラス（以下、5歳児）73名（男児39名、女児34名、平均年齢6歳1ヶ月）の計118名、統制群として4、5才児20名（4歳児：男児、女児各5名、5歳児：男児4名、女児6名、平均年齢5歳7ヶ月）が、3つの保育園から集められた。

材料 積木18個（3種類×6個）、積木をはめ込む木の枠2つ（縦3×横6に仕切りあり）、積木を入れておく箱を用いた。木の枠の底には1区切りずつ積木と同じ絵を敷き、横1列に同じ種類の絵を並べた。試行を繰り返すことによって生じる課題への意欲の低下を防ぐために、絵の並べ方を2種類設け、課題の前半（練習試行、第1試行）と後半（第2、第3試行）で異なる配置とした。箱の積み木の取り出し口に布を貼り、取り出す積み木がどの種類かわからないようにした。被験児が積木を詰める作業をしながら、制限時間の認知が可能となるよう、テープレコーダを用い、制限時間提示用音楽テープを再生した¹⁾。コンピューターゲーム用音楽を材料に作成し、時間が迫ると曲を変えて、最後に爆発音を加え、幼児の制限時間の理解を助けた。1度に1つずつ積木を取り出すルールを守ると、作業が時間内に終わらなくなるよう、制限時間は予備実験結果をもとに、4、5歳児ともに50秒に設定した。

手続き 実験は保育園の1室で、個別に行った。実験は練習試行、第1試行、第2試行、違反判断、第3試行の順に行い、被験児の行動をビデオに録画した。

実験者の「はじめ」の合図で、箱から積木を取り出し、制限時間内に木の枠に入れること、このときルールとして、積木を1度に1個ずつ箱から取り出すこと、音楽が終わるまでに出来るだけ全部の積木をはめこむことを目標とすることを教示した。時間の経過への理解を助けるために、時間

が3分の1過ぎた時点で「少し時間がたったよ」、3分の2が過ぎた時点で「だいぶ時間がたったよ」と伝えた。

練習試行では、制限時間なし（音楽なし）の条件で1試行課し、積木を所定の場所に入れられるか、「1度に1個ずつ出す」ルールを理解しているかを確認した。練習試行で1度に複数個の積木を取り出した場合は、試行終了後にルールをもう一度説明した。

本試行の第1～第3試行では、制限時間あり（音楽あり）の条件で課した。

違反判断課題では、逸脱の度合いが異なる5つの違反場面（程度：小，大，特大行動；頻度：少，多行動）をビデオで提示した（TABLE 1）。被験児には同じゲームをした子どもの場面として、各場면을提示するごとに、このような行動はしてもよいか、してはいけないと答えた場合に、少し悪いか、とても悪いかの判断を求め、0～2点として評定した。場面の提示順序は2パターン用意し、無作為に割り当てた。

TABLE 1. 違反判断課題で用いた材料

逸脱条件		違反場面
程度	小	1度に積木を2個出す
	大	1度に積木を4個出す
	特大	箱をひっくり返して出す
頻度	少	1回だけ、積木を複数個（3個）出す
	多	常に、積木を複数個（2～3個）出す

なお第3試行のみ、制限時間がきたことを示す爆発音の後も引き続き音楽を流し続け、時間内に作業を終えられなかった被験児も課題が達成できるようにした。

統制群はゲーム課題は体験しないが、ゲームのルールを理解させるために練習試行のみを施行後、違反判断課題を課した。

結果と考察

分析1. 実験課題遂行が違反判断に及ぼす効果

統制群の20人のうち3名が、違反判断課題において分からないと答えたため、残りの計17名を対象とした。

実験群での被験者の中には第1試行から課題を達成したものが15人いた。本実験の計画は、第1試行で、ルールを守っていると制限時間のために課題が未達成に終わることにより、ルールを守ることと課題達成欲求との葛藤を経験することを前提としている。これらの子どもたちは本実験の研究計画の枠から外れるので、この15人を被験者から外して分析を行うこととし、実験群の分析対象となったのは4歳児44名、5歳児59名であった。

実験群と統制群における違反判断成績の比較

TABLE 2は実験群と統制群の違反判断成績である。

TABLE 2. 年齢別の違反判断得点の平均値とSD

		程度			頻度	
		小	大	特大	少	多
4 歳児	M	0.84	1.11	1.41	0.77	1.00
	SD	0.78	0.84	0.73	0.83	0.81
5 歳児	M	0.64	1.15	1.76	0.80	1.06
	SD	0.58	0.80	0.57	0.61	0.75
統制群	M	0.97	1.53	1.82	0.85	1.41
	SD	0.44	0.58	0.51	0.54	0.57

注) 実験群：4 歳児 N=44, 5 歳児 N=59
 統制群：N=17 (レンジは0～2点)

①違反の程度による判断：程度要因（3）と群（2）の2要因の分散分析の結果，条件の主効果（ $F(2,236) = 29.18, p < .01$ ）と群の主効果（ $F(1,118) = 5.00, p < .05$ ）が有意であり，交互作用は有意ではなかった。LSD法を用いた多重比較の結果，程度小<程度大<程度特大（ $MSe = 0.3785, p < .05$ ）であった。実験群より統制群の得点が高かった。

②違反の頻度による判断：頻度要因（2）×群（2）の2要因分散分析の結果，条件の主効果のみ1%水準で有意であり，（ $F(1,118) = 13.19$ ），頻度少<頻度多と得点が高かった。群間に差はみられなかった。

程度要因において，群間に差があったことから，ゲーム課題を体験しなかった統制群は，ルールと達成欲求とが葛藤しないため，ルールからの逸脱の度合のみが判断の材料となり，違反をより厳しく判断したと考えられる。逆に，葛藤の体験をした実験群は，違反をしないと課題達成が難しいことを実感していたため判断が甘めになったことが考えられる。頻度要因では群間に差が見られず，違反の頻度による判断は葛藤体験の有無による影響を受けにくいことが示唆された。

これらの結果より，この実験に参加した子どもたちの遵守行動経験は，当該行動の違反判断に何らかの影響を与えていると考えられる。今実験において，達成欲求とルールとが葛藤するものとしての設定がうまく機能していたことが示されたといえよう。

分析 2. 違反判断とルール遵守行動の年齢差の検討

実験課題において葛藤経験による違反判断や遵守行動が年齢によって異なるかどうかを検討する。

(1) 違反判断成績の分析

①違反の程度による判断：程度要因（3）と年齢（2）の2要因分散分析の結果，交互作用が1%水準で有意であった（ $F(2,202) = 4.86$ ）。年齢の単純主効果では，程度特大条件で有意になり（ $F(1,101) = 7.70, p < .01$ ），5歳児の方が厳しい判断をしていた。条件の単純主効果では4，5歳児ともに1%水準で有意であり（順に $F(2,202) = 10.29, F(2,202) = 39.99$ ），LSD法を用いた多重比較の結果，両年齢ともに程度小<程度大<程度特大と得点が高かった（ $MSe = 0.3954, p < .05$ ）。

②違反の頻度による判断：頻度要因（2）×年齢（2）の2要因分散分析の結果，条件の主効果のみが1%水準で有意であり（ $F(1,101) = 8.16$ ），頻度少<頻度多と得点が高かった。年齢差とそれに関わる交互作用は有意ではなかった。

違反の程度の判断において，ちょっとした逸脱は許されるが，はなはだ逸脱することはよくない

と判断していることが示唆された。5歳児の方が4歳児よりも条件間での得点差が大きく、よりその傾向が大きい結果となった。違反の頻度の判断成績からは、年齢に関係なく、いつも違反するのはよくないが、たまの違反は許されると判断されることが示された。

(2) 達成量と違反量からみた遵守行動の分析

FIGURE 1は年齢別の達成量と違反量の平均値を示したものである²⁾。達成量は1試行中に枠にはめ込んだ積木の総数として、違反量は1試行中に一度に複数個取り出した積木の総数として算出した。

①達成量 2 (年齢) × 3 (試行) の2要因分散分析を行った結果、年齢の主効果 (F (1,101) = 14.67), 試行の主効果 (F (2,202) = 32.60) がそれぞれ1%水準で有意であり、交互作用は有意ではなかった。試行の要因について、LSD法を用いた多重比較の結果、試行1 < 試行2 = 試行3であった (ともにMSe = 2.4898, p < .05)。

5歳児は4歳児よりも達成量が多く、ともに第1試行から第2試行にかけて達成量が増加した。

②違反量 2 (年齢) × 3 (試行) の分散分析の結果、交互作用が有意であった (F (2,202) = 3.72, p < .05)。試行の単純主効果は、両年齢において1%水準で有意であった (4, 5歳児の順にF (2,202) = 5.47, F (2,202) = 8.05)。LSD法を用いた多重比較の結果、4歳児では試行1 = 試行2 < 試行3であり、5歳児では試行1 < 試行2 = 試行3であった (ともにMSe = 7.8065, p < .05)。

5歳児は第1から第2試行にかけて達成量の増加と違反の増加が見られた。しかし、4歳児は第2試行で達成量が増加しても違反量は変化しなかった。この結果は違反判断前では4歳児の方が5歳児よりもルールを重視していたことを示している。4歳児が違反判断後の第3試行で違反を増加させたのは、違反判断課題で他者が違反をしている場面を見たことによる可能性が考えられる。

(3) 違反判断前の遵守行動と違反判断成績

4歳児はルールを守る傾向があり、5歳児はいったんルールを破るものの状況によって臨機応変な遵守行動をとることが示唆された。この遵守行動の違いは違反判断と関連があるのだろうか？違反をした子どもは他者への判断を甘くする傾向があるのかも知れない。

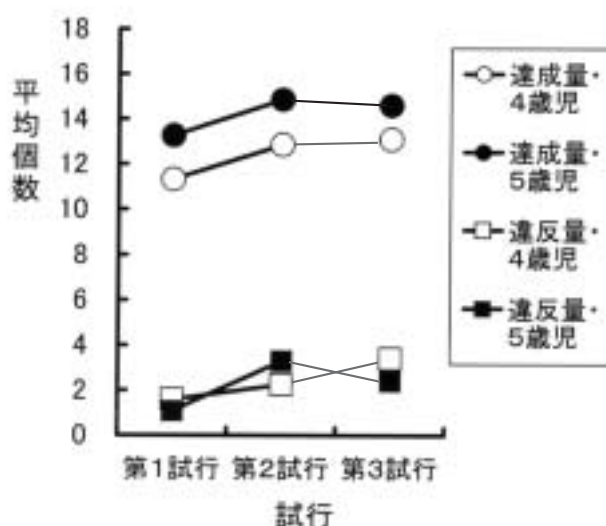


FIGURE 1. 年齢別達成量と違反量

TABLE 3. 違反判断前の遵守経験の違いによる違反判断成績の合計得点の平均値とSD

	違反あり		違反なし	
	4歳児	5歳児	4歳児	5歳児
N	20	32	24	27
M	4.65	5.89	5.54	4.85
SD	2.59	1.78	2.47	2.32

注) レンジは0~10点。

違反判断前の試行で違反をした子どもたち(違反あり群)と、違反をしなかった子どもたち(違反なし群)との違反判断成績の違いを示したのが、TABLE 3である。違反判断成績は違反判断得点の合計点として算出した(レンジは0~10点)。

違反判断成績について、2(群)×2(年齢)の2要因分散分析を行ったところ、交互作用が5%水準で有意であった($F(1,99) = 4.37$)。年齢の単純主効果は、違反あり群で有意傾向が見られ($F(1,99) = 3.61$)、5歳児が4歳児より違反判断得点が高かった。群の単純主効果は有意ではなかった。違反をした5歳児が厳しい判断をしており、ルールを守らない子どもは違反を甘く判断するだろうという予想とは逆の結果となった。

分析3. 遵守行動パターン別にみた個人差の分析

ここでは、葛藤経験の効果を検討するこれまでの分析から外した被験児も加えて、一人一人の行動を追うことで、個人差のレベルから違反判断と遵守行動の関連を検討する。

違反判断前の被験児の遵守行動をパターン別にまとめたのがTABLE 4である。葛藤経験の効果の分析対象から外した子どものうち、第1試行からルールを無視して課題を達成したA群は、全て5歳児であった。

TABLE 4. 違反判断前の遵守経験と年齢別人数

	4歳児	5歳児
A: 第1試行から違反し、制限時間内に達成	0	11
B: 違反をせずに、制限時間内に達成	1	3
C: 第1試行で違反がある	11	17
D: 第1試行違反なし、第2試行で違反出現	9	15
E: 第1, 2試行違反なし、達成量増加	17	22
F: 第1, 2試行違反なし、達成量変化なし	7	5

注) A, Bは葛藤体験をせず、分析1, 2から外した群。

違反判断得点の合計により、低群、高群に分類したところ(低群:違反判断合計得点4以下/高群:5以上)、A群の違反判断は低群が4人、高群が7人で、甘い評定をした子どもばかりではなかった。判断後に違反を減少させた子どもは11人中5人いた。違反なしに課題を達成したB群では、低群が1人、高群が3人と判断に一定の傾向は見られなかった。

課題の葛藤経験をした被験児C~F群において、年齢別の人数分布を χ^2 検定した結果、有意な偏りは見られなかった。各群の違いが年齢によるものではないと判断されたので、以後各群の質の違いについて分析を進め、群内での年齢による反応の違いに注目した。

(1) 違反をした子どもの遵守行動(C, D群)

TABLE 5はC, D群における、年齢別の違反判断成績を示したものである。群別に年齢(2)×違反判断(2)の直接確率計算法の結果、C群において有意な偏りが示された($p=0.0188$, 両側検定)。4歳児は低群が多く、5歳児では高群が多かった。高群の子どもたちにおける違反判断前後の違反量の変化を見ると、5歳児では13人中12人と、違反量を減少させた子どもが多かった(直接確率計算法・両側検定 $p=0.0034$)。

TABLE 5. C, D群の年齢別違反判断の人数分布

違反判断得点	4歳児		5歳児	
	低	高	低	高
C群	8 (4)	3 (1)	4 (3)	13 (12)
D群	5 (3)	4 (2)	3 (0)	12 (10)

注) 合計得点が4以下を低、5以上を高とする。カッコ内は判断後に違反が減少もしくは違反が0になった人数。

未達成を経験した後の第2試行になってはじめて違反をしたD群においては、年齢による違反判断に違いは見られなかった。しかし5歳児では15人中12人いる高群のうちの10人が判断後に違反量を減少させていた(直接確率計算法・両側検定 $p=0.0385$)。

C群は第1試行で違反があった群であり、D群に比べるとよりルールを軽視した群といえる。C群の4歳児はルールを甘くとらえて違反をしており、ルールを重視するとみられた4歳児の中にも、達成を重視する子どもが混じっていることが示された。5歳児は違反を悪いものと自覚しながら違反をしたことが示された。

一方でC, D両群の5歳児には、違反判断後に違反を減少させる、反省効果のようなものが見られた。4歳児にはこのような一貫した行動は見られなかった。

(2) ルールを守っていた子どもの遵守行動 (E, F群)

E群は第1, 2試行間で達成量が増加した群であり、F群は達成量の変化がなかった群である。

TABLE 6はE, F群における年齢別の違反判断得点高低群の人数分布を示したものである。群別に年齢(2)×違反判断(2)の直接確率計算法の結果、E, F群ともに有意な偏りは見られなかった。そこで年齢の要因をつぶし、各群ごとに1×2の直接確率計算法を行った結果、E群では偏りに傾向は見られなかったが、F群において有意な偏りが示された($p=0.0385$, 両側検定)。F群では高群が多い結果となった。

TABLE 6. E, F群の年齢別違反判断の人数分布

違反判断得点	4歳児		5歳児	
	低	高	低	高
E群	7 (3)	10 (4)	10 (3)	12 (2)
F群	1 (1)	6 (0)	1 (1)	4 (0)

注) 合計得点が4以下を低、5以上を高とする。カッコ内は判断後に違反が減少もしくは違反が0になった人数。

E群は違反判断後、全体の39人中12人(30.8%)が違反を開始した。違反をしなくても達成量が増加しており、他者への違反判断は厳しくないが、違反を見たことで違反が誘発された可能性がある。

F群においては、違反をあまり悪くないと判断した子ども2人が第3試行で違反を開始、厳しく違反をとらえた子ども10人は、その後も違反をしなかった。厳しく評定した子の違反判断前後における達成量の変化をみると、達成量が増加していない子どもは5歳児で4人中1人であったが、4歳児では6人中5人と多かった。ここでも、4歳児は5歳児よりもルールを重視していることが示唆された。

総合考察

本研究が目指したのは、ルールを守って行動すると自分の欲求が達成できない状況におかれたとき、子どもたちがどのような振る舞いをするのかを、実験場面でのデータから明らかにすることであった。本研究の結果から示された新しい知見は以下のようにまとめることができる。

1. ゲームルール場面での遵守行動を欲求との葛藤の視点からとらえる

本研究で用いたような簡単なルールは誰でも守ることはできるが、守るべきだと考えているとは限らない。実際にはじめからルールを無視して達成を図ろうとするものが5歳児に11人もいた。彼らの違反判断成績は特に甘いわけではなく、違反は悪いと判断できている。達成したくて多くの積木を動かしても、見ている顔見知りの実験者から注意の言葉もないことが影響したと考えられる。

しかし、終始ルールは守るべきだと考えて行動するものが約半数おり、第1試行目での遵守者を加えると7割以上はルールを守って行動していた。制限時間内に未達成に終わるという経験をした後の違反判断では、同様の方法で評価させた奥川(1996)の社会的ルールの違反判断に比べても甘目の判断になっていた³⁾。このことを考え合わせると、子どもたちはこのゲームのルールをちょっとした違反ならば許してもらえるものと考えていることがわかる。また仲間の違反行動を判断するという経験のあとで、自分も違反行動を増やしている行動が4歳児に見出された。これが違反判断の影響であるとすればモデル効果ともいえ、この時期の子どもたちの、仲間を観察しながら学ぶ姿につながるものといえる。

これらの結果から、本実験のような単純なルールの遵守行動場面であっても、幼児のルール遵守行動を実際の行動レベルでとらえることができたと考えられる。

2. 4, 5歳時期におけるルール遵守行動の発達

分析2より、年齢差として、5歳児は4歳児より違反の度合に応じて違反判断を変えていることが示された。違反の大小に限らず違反は違反であると判断するのが、大人から見た正解かもしれないが、その逆の結果となった。遵守行動では、4歳児はよりルールを重視し、5歳児はそのときの欲求や状況に応じて遵守行動を変化させることが明らかになった。年齢が上がるにつれ、ルールが守れるようになるだろうという、大方の予想を裏切る結果となった。同様の結果は、性役割ルールを用いたルール習得の発達研究にも見られる(Lobel & Menashri, 1993)。3~5歳児を対象に、ルールのない状態から、ルールを重視する段階、ルールをフレキシブルなものとして捉える段階へと発達することが実験データとして示されている。本研究で扱ったのはゲームルールであり、ルールを守ることを重視する段階から、状況に応じて臨機応変に遵守行動を統制する段階へと移行することを発達と呼ぶかどうかには異論もあるかもしれない。しかしながら、単純にルールを守らなければならないものと考え、行動する段階から、ルールを自分のものとして取り込み、欲求との兼ね合いから遵守行動を統制できるようになるという点では、Piaget(1932)の主張に沿うものと考えている。

3. 個人差の視点から、遵守行動をとらえる

従来の研究では、年齢による変化を明らかにしても、個々の子どもたちがどのように行動しているのかを捉えてこなかった。その弱点を乗り越えるために、被験者の数を多くとり、遵守行動のパターン別の分析をした結果(分析3)、次のようなことが明らかになった。

第1試行ではルールを守り、その結果未達成に終わったものの中には、違反をしてでも達成しようとしたもの(D群)が30%(D/D+E+F)以上存在した。彼らの多くは違反判断を厳しくし、そ

の後の第3試行では違反を大幅に減少させていた。こうした反省とみられる行動をとるものの多くは5歳児であるが、4歳児にも若干存在していた。また、第1試行で違反をしたC群の5歳児の中にも違反判断のあとに違反を減少させたものがいた。つまり、ゲームルールのような、違反を厳しく問われない遵守行動では、その時の欲求との兼ね合いで違反行動がとられることがあることが見出されたのである。さらに自らの違反を自覚していることにより、他者の違反を厳しく判断させ、その後の行動では違反を抑制することが示された。

これらの結果は分析2同様、5歳児になると状況に応じた遵守行動がとれるようになってくることを示している。葛藤の処理と違反の経験はルールの意味とその遵守の難しさについて自覚することを促し、必要とあれば反省することにもつながっていく。4歳児の多くはこうした一貫した行動をとれないだけでなく、違反判断課題場面で、友達の違反行動を見た後での違反の増加がどの群にもみられた。4歳児には自分の欲求を満たしている友だちの行動をモデルとして受け入れやすい可能性が示唆された。

一方、葛藤経験をしてでも違反行動に走らない子どもたちも多い（E、F群あわせて50%（E+F/C～F））。その中には達成量が変わらないままで、他者の違反判断が厳しいものが含まれていた（F群）。

これらの子どもはもともとゲームへの達成欲求が低いのかもしれないが、それだけなら他者の違反を厳しく評定する必要もない。彼らはルールを守らなければならないと強く思っていて、達成欲求を満たそうとする行動を阻害していることが考えられる。ルールを守ろうとするあまり、ゲームを楽しむことができなくなっている可能性がある。

その他の無違反の子どもたち（5歳で37%（E/C～F）、4歳39%（E/C～F））は、年齢にかかわらず自分がルールを守っていても、他者の違反に寛容なものも多く見られた（E群）。その中には5歳児であっても違反判断の後になってはじめて違反を始めるものもあった。この群の子どもたちにとって、ゲームへの達成のエネルギーはそれほど大きくなく、ルールを守ることの葛藤を感じていなかった可能性がある。とりあえずルールを守って行動していても、他者のルールを守らない行動に対して、それほどいけないことだとは判断していない。ここでのルールを、厳格に守らなくてはならないとは思っていない子も含まれていたことが考えられる。

ルールを守って行動する多数派の中にも違反判断やその後の遵守行動のあらわれかたに違いがあることが見出された。個人差の分析によるこれらの結果は、子どもたちのルールとのつきあいかたの多様性を示すものといえよう。

4. データ分析の質の違いから見えてくること

本研究では、同じデータを、データ全体の分析（分析1、2）と個人差の分析（分析3）という、2側面からそれぞれ分析した。前者は、被験児は実験計画の各位相における単なるデータの源でしかない、通常用いられるやり方である。後者では各位相を経験する個人に焦点をあて、遵守行動の多様性を捉えようとした。この2つの分析を行うことで、データの異なる側面を捉えることができた。

前者の解釈の難しかった結果として、5歳児では違反経験があると違反判断得点が有意に高くなる（厳しい判断をする）というものがあった（分析2）。この結果の意味づけは量的分析からは推論しにくい。ところが、個人の行動に焦点を当てた分析3の結果からは、未達成経験を経て、第2試行で違反をし、達成量を増やした5歳児では、他者の判断を厳しくしていることが示された。さらに彼らは違反判断後に違反を減らしている。こうした結果を踏まえれば、量的データが示した有

意差にも納得のいく意味づけが可能になる。被験児が自覚的に違反をし、判断課題が自分の行動を振り返ることにつながり、判断課題での回答と行動との一貫性を持たせるために、その後違反を減らしたという1つの仮説が示唆される。

同じような分析間の結論の違いに、違反判断後の違反量の変化での5歳児の反省効果と4歳児のモデル効果がある。前者は分析2では有意とはならなかったが、分析3では、C、D群で有意に多くなっている。反省効果はもともと違反をしたものに起こる現象であることから、全体の分析では明らかにできなかったのである。反対にモデル効果は、全体で有意差が出たにもかかわらず、C群でその傾向が指摘されたにとどまった。この効果はどの群の4歳児にも少しは現れているので、全体としては有意になったのである。

以上のように、2つの分析を重ね合わせることで幼児がルールを守ることと達成欲求とをどのように折り合いをつけているのかの概要が明らかにされた。本研究では遵守行動の個人差を問題としているのではない。これまでの研究手法から一步踏み込んだ分析を加えることで、発達の全体像を明らかにできたと考えている。

5. 今後への展望

子どもたちの日常生活におけるルール遵守行動を観察していると、大人から言われたルールは守らなくてはいけないと思っていることはよくわかる。それが自分の欲求と葛藤を起こすときに、なぜ守らなくてはならないかが自覚され、葛藤の対処が行われる。この過程で道徳的判断の発達がなされると考えられているが、ルール遵守行動がいつも自分の欲求と葛藤を引き起こすとは限らない。

多くの子は大人の言いつけを素直に守り、特に大きな摩擦も経験することなく社会に適応的な行動がとれるようになっていく。本研究でのE群の結果は、素直にルールに従って行動している子どもたちは、ルールを守る難しさを自覚することも少ないという可能性を示唆している。「葛藤に直面し、欲求の達成を優先した違反行動とその反省とを繰り返し経験しながらも、ルールとの付き合い方を学んでいく」というメカニズムを働かせる機会の少ない子どもは、どのようにルールを理解し、道徳性を発達させていくのかについても考えていかねばならない。

一方、ルールを守るためには多大な努力を注ぐF群のような子が存在することも明らかにされた。彼らはルールとの葛藤に直面したときに、自分の欲求を押え込んででもよい子でいたいと思うのであろう。自分が努力してよい子でいる反動として他者の違反には厳しい目をむける可能性が示唆された。こうした子どもたちは一見我々大人の理想像であるが、子どもの仲間内からはどのように映るだろうか。大人に従うばかりの、融通のきかない「よい子」と映る可能性もある。

ルールを教える大人の立場からは、子どもにはどんな場合でもルールを守るようにと指導していく必要がある。時と場合によってルールを守らなくてもいいというのでは、子どもは混乱してしまうからである。しかし実際の現実社会では、ルールは決して杓子定規に運用されている訳ではない。

本研究では、実験データとして遵守行動を扱ったことで、ルール遵守行動の発達の様相を示すことができ、その発達にルールと欲求の葛藤が関わっていることが示唆された。今後は実験データと日常生活場面での個人の振る舞いとの関連を検討することも可能だろう。

また、状況に応じて遵守行動を変化させることを発達と呼ぶことに異論も出るだろう。今までの研究は、ルールをいかに守れるようになるかという視点が中心であったが、違反を悪いことや許されないものと単純に捉えることで、見落とされることもある。めざすべき道徳性からいったん離れ、ニュートラルな視点から遵守行動を捉えなおすことで、実際の子どもの姿を観察することが可能と

なるのではないだろうか。個人による社会的ルールとのつきあい方の違いが明らかにされたことで、道徳性の発達を含めたルール遵守行動の発達研究に新しい視点を提供できたと考えている。

引用文献

- 鮑田宣子 1994 きまりを守り過ぎる子の問題点 児童心理, 48(16), 1636-1639.
- Barbieri, M.S. 1993 Important variables in reasoning about social rules. *International journal of behavioral development*, 16(4), 589-607.
- Blasi, A. 1980 Bridging moral cognition and moral action: A critical review of the literature, *Psychological Bulletin*. 88, 1-45.
- Bruer, J.T. 1993 Schools for thought. *A science of learning in the classroom*. The MIT Press. 松田文子・森敏昭 (監訳) 1997 授業が変わる 認知心理学と教育実践が手を結ぶとき 北大路書房
- Buzzelli, C.A. 1993 Children's perceptions of others' understanding of moral transgressions: Who should know better and why. *Social Development*. 2(2), 96-103.
- Damon, W 1977 The social world of the child. Jossey-Bass.
- 柏木恵子 1983 子どもの「自己」の発達 東京大学出版会
- Kohlberg, L.1969 Stage and sequence: the cognitive-developmental approach to socializations, In D.A.Goslin (ed.), *Handbook of Socialization Theory and Research*, 347-480, Rand McNally, New York.
- 永野重史 (監訳) 1987 道徳性の形成 新曜社.
- Lobel, T.E.& Menashri, J. 1993 Relations of conceptions of gender-role transgressions and gender constancy to gender-typed toy preferences. *Developmental Psychology*, 29(1), 150-155.
- 光富隆 1991 4歳児の誘惑抵抗に及ぼす自己統制方略の効果 心理学研究, 62, 50-53.
- Nucci, L.P. & Turiel, E. 1978 Social interactions and the development of social concepts in preschool children. *Child Development*, 49, 400-407.
- Nunner-Winkler, G. & Sodian, B. 1988 Children's understanding of moral emotions. *Child Development*, 59, 1323-1338.
- 奥川美穂 1996 日常生活における幼児の規範意識 立命館教育科学研究, 7, 17-26.
- 奥川美穂・高木和子 1994 課題遂行時における行動統制の発達 立命館教育科学研究, 4, 77-85.
- Piaget, J. 1932 *The moral judgement of the child*. (Original, 1930). Routledge & Kegan Paul. 大伴茂 (訳) 1957 児童道徳判断の発達 同文書院.
- 首藤敏元 1999 児童の社会道徳的判断の発達 埼玉大学紀要教育学部 (教育科学 I), 48(1), 75-88.
- 首藤敏元・岡島京子 1986 子どもの社会的ルール概念 筑波大学心理学研究, 8, 87-98.
- Smetana, J.G. 1981 Preschool children's conceptions of moral and social rules. *Child Development*, 52, 1333-1336.
- Smetana, J.G., Schlagman, N. & Adams, P.W. 1993 Preschool children's judgements about hypothetical and actual transgressions. *Child Development*, 64, 202-214.
- 鈴木敦子 1993 幼児における約束の概念の理解 教育心理学研究, 41, 143-151.
- Tisak, M.S. & Turiel, E. 1988 Variation in seriousness of transgressions and children's moral and conventional concepts. *Developmental Psychology*, 24(3), 352-357.
- Turiel, E. 1983 *The development of social knowledge: Morality and convention*. Cambridge University Press.
- 氏家達夫 1980 誘惑に対する抵抗に及ぼす統制方略の効果の発達の検討 教育心理学研究, 28, 20-28.

付記

本研究は、立命館大学大学院文学研究科に提出した奥川の修士論文（1994年度）と立命館大学文学部に提出した小山の卒業論文（2001年度）のそれぞれ一部を加筆・修正したものです。実験にご協力いただきましたゆりかご保育園、蜂ヶ岡保育園、衣笠保育園の諸先生方ならびに園児の皆さんに深くお礼を申し上げます。この論文を形にすべく、長きにわたってご指導いただきました高木和子先生には深く感

謝しております。時には人生の師として、今まで育てていただきまして、本当にありがとうございました。

注

- 1) スーパーマリオブラザーズのメインテーマ（オーケストラ調アレンジ）を材料に使用した。多重録音機を使い、制限時間14秒前より下記の楽曲を（地下のテーマがベース。主旋律のみ記載）フェードインしながら重ねて製作した。8小節目の中ほどに爆発音が入る。



- 2) 下表よりデータを補足。1個ずつ取り出した回数が最も多く、個数が多いほど回数が少ない結果であった。

TABLE. 一度に取り出された積み木の個数別回数

試行 / 個数		1	2	3	4	5
4 歳児	1	409	25	9	4	0
	2	446	33	12	2	1
	3	442	35	19	6	0
5 歳児	1	706	65	10	1	0
	2	677	81	15	3	1
	3	715	47	4	0	0

- 3) 奥川（1996）の社会的ルール違反判断課題での平均得点は、程度小1.17，程度大1.63，頻度少1.13，頻度多1.77であった（レンジ0～2点；平均年齢：5歳5ヶ月）。

（奥川美穂：山口市立平川中学校スクールカウンセラー）

（小山清香：仁愛大学学生相談室カウンセラー）