

コーポレーションゲームによる児童の肯定的言語行動への効果に関する実験的検討
顧客と販売員仲間による販売情報のフィードバックが及ぼす効果について

立命館大学応用人間科学研究科
対人援助学領域
障害・行動分析クラスター

本研究では、「環境随伴性説」(出口、1987)の立場から「支え合いのある学級」を形成するための教育的支援の方策の1つとして、Hake(1973)による協力の成立条件をもとにした協同作業としての図形なぞり課題「コーポレーションゲーム」を提案し、小学校2年生の学級、3クラスを対象に実験的検討を行った。

目的は、大きく分けて二つある。1つ目は「コーポレーションゲーム」を小グループに分かれて継続的に実施する中で、実験者の働きかけ(シェイピング)によって言葉かけ(発話率・発話内容)に肯定的言語行動(標的行動)が増加するかについて検討することである。2つ目は「コーポレーションゲーム」をトリートメントとして捉え、日常場面における肯定的言語行動及び向社会的行動への効果を検討することである。尚、この活動とは別時間に、トリートメントの効果を高めるための道徳授業を実施した。効果を測定するための具体的な測定指標は、能動的及び受動的な援助行動を言語行動(カードの記述内容・カードの枚数)から測定する、「やさしさ発見・やさしさプレゼントカードポスト」の取り組み及び社会的行動尺度を含めた4種類の質問紙調査、である。

本研究の結果から、分析対象とした全てのグループにおいて、時系列的に肯定的言語行動の発話率の増加がみられた。また、これに対応するように全グループにおいて否定的な言語行動の発話率は減少していた。次に、トリートメントとしてのコーポレーションゲームの測定に関しては、カードの記述内容から言語行動に関するものの増加はみられず、またカードの回収率は時系列的に減少していった。トリートメント前後に行った質問紙調査については、有意傾向がみられたのはあるクラスでの社会的行動尺度のみで、他について有意差はみられなかった。

これらのことから、トリートメントとしての「コーポレーションゲーム」の効果は顕著に示されなかったが、コーポレーションゲーム場面での肯定的言語行動の増加から、社会的人為的な強化ではない、「コーポレーションゲーム」のもつ課題構造から物理的必然としてひきだされる随伴性の有効性が示唆された。