

異なる色覚を持つ他者の心の理解に及ぼす ロールプレイ体験の効果 ― 児童期の発達 ―

古見文一^{1,2}・子安増生¹

(¹ 京都大学大学院教育学研究科・² 日本学術振興会)

【目的】

古見・子安 (2012) は、成人において、他者の役割を演じるというロールプレイが他者の心の理解の能力を活性化することを明らかにした。本研究では、他者の心の理解の発達において重要な時期である児童期、特に小学3年生から5年生を対象に、自己とは異なる色覚を持つ他者の心の理解の活性化に対してロールプレイ体験が及ぼす影響について、二次的誤信念の理解の発達と絡めて検討する。

【方法】

参加児は、神戸市と京都市の児童館を利用している8歳～11歳の小学生41名（男児20名、女児21名、平均年齢9.37歳）。個別に実施。年齢でなく他者の心の理解の課題の成績で群分けを行った。

参加児をロールプレイ群とロールプレイなし群の2群にランダムに割り当てた。参加児は、二次的誤信念課題を含む“他者の心の理解”課題を3題行った後、“なんでもやさんゲーム”としてコミュニケーション課題を行った。ゲームにはサルとイヌが登場し、サルは人と同じ色覚、イヌは人とは異なる制限された色覚という設定にした。ゲームのルールは、店長が店員に注文を伝え、店員が注文された品物を棚から取り出すというものであった。ロールプレイ群は、イヌの店長のロールとして、制限された色覚で正常な色覚の他者に注文することを経験してから、店員として実験試行を行った。ロールプレイなし群は、イヌの店長の視点を単に視覚的に経験してから、店員として実験試行を行った。実験試行では、パソコン画面上に表示される棚の中から店長が注文したものをタッチして取ることが求められた。サルとイヌでは色覚が異なるため、店長の注文に正確に反応するためには、店長には品物が何色に見えており、注文がどの品物を意図しているのかを推測することが求められた。

【結果】

参加児を、二次的誤信念課題に通過した群と不通過であった群とにわけ、コミュニケーション課題の誤答率に関して、ロールプレイ（あり、なし）×二次的誤信念課題（通過、不通過）×他者の色覚（同じ、異なる）の3要因分散分析を行ったところ、ロールプレイの主効果（ $F(1, 37) = 7.07, p < .05$ ）、二次的誤信念の主効果（ $F(1, 37) = 17.47, p < .01$ ）、他者の色覚の主効果（ $F(1, 37) = 57.35, p < .01$ ）、ロールプレイ×他者の色覚の交互作用（ $F(1, 37) = 12.76, p < .01$ ）、二次的誤信念×他者の色覚の交互作用（ $F(1, 37) = 20.93, p < .01$ ）が有意であった。単純主効果の検定を行ったところ、他者の色覚が異なる条件におけるロールプレイ要因の効果（ $F(1, 74) = 18.83, p < .01$ ）、二次的誤信念の効果（ $F(1, 74) = 37.77, p < .01$ ）が有意であり、他者の色覚が異なる条件では、ロールプレイなし群の方がロールプレイ群よりも誤答率が高く、二次的誤信念課題に不通過であった群の方が通過した群よりも誤答率が高かった。他方、他者の色覚が同じ条件ではそのような差は見られなかった（*ns*）。

【考察】

他者の色覚が異なる条件において、ロールプレイ群はロールプレイなし群に比べて誤答率が低いという結果から、児童期においても、色覚が異なる他者の心の理解の促進に及ぼしロールプレイ体験の効果が大きいことが明らかになった。また、二次的誤信念課題の通過群は不通過群に比べて誤答率が低く、二次的誤信念の理解も自己とは異なる色覚の他者の心の理解にとって重要であることが示された。以上の結果は、“異質な他者”の心の理解の教育に対して大きな示唆を与えるものである。

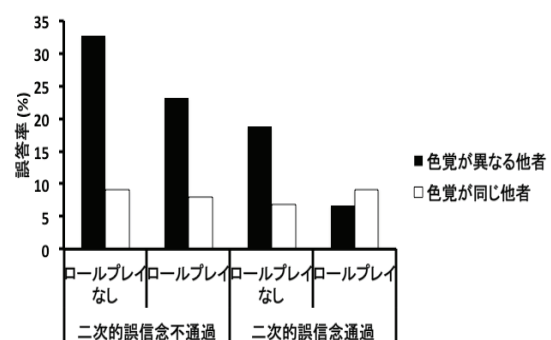


図1 コミュニケーション課題の誤答率