

# 幼児期における愛着と社会的コンピテンスとの関連 —ドールプレイ法からの検討—

尾崎 康子・吉沢あゆみ\*

Relations between Attachment and Social Competence in Preschool Children

Yasuko OZAKI, Ayumi YOSHIZAWA

## 要 約

幼児期における愛着と社会的コンピテンスの関係を調べるのが本研究の目的である。乳幼児期に母親との間に安定した愛着を形成した子どもは、後の仲間集団においても円滑な対人行動がとれることが予想され、愛着と社会的コンピテンスが関係することが報告されている。しかし、愛着と社会的コンピテンスの関係を調べるには、内的作業モデルを調べるのが重要であるため、本研究では、ドールプレイ法を用いて、愛着と社会的コンピテンスの関係を検討した。ドールプレイ法は研究者により実施方法や評価基準が様々に異なること、また日本人幼児に対して適用した研究が僅少であることから、Gloger-Tippelt et al. (2002) のドールプレイ法の実施要領と評価基準に準じて行い、日本人幼児へのドールプレイ法適用についても愛着Qソート項目と比較して検討した。その結果、ドールプレイ法の愛着評価は愛着Qソート項目と一定の関係が認められた。また、ドールプレイ法の愛着評価が高いほど、社会的コンピテンス因子の「協調性」が高いことが示されたが、他の因子では、関係は認められなかった。

キーワード: 愛着, ドールプレイ法, 愛着Qソート法, 社会的コンピテンス, 幼児期

Key words: attachment, doll play, attachment Q-sort, social competence, preschool children

## 問題と目的

Bowlby (1969) の愛着理論は、かつて数々の理念に明確な理論的根拠を与え、多くの実証的研究を推進させた。彼の理論では、個人の対人行動が乳幼児期の第1養育者との関係(以下、母子関係)を基盤にすることが仮定されている。乳幼児期の母子関係が心的表象として子どもの心の中に内在化する、すなわち内的作業モデルが形成され、それがその後の人生で出会う様々な対人場面での行動のモデルになる。この説に基づけば、乳幼児期に母親との間に安定した愛着を形成した子どもは、後の仲間集団においても円滑な対人行動がとれることが予想される。実際、Waters, Wippman, & Sroufe (1979) の研究によると、生後15ヶ月の時点で母親との間に安定した愛着を形成していた子どもは、不安定な子どもよりも、3歳半の時点で仲間の苦痛に対して共感的に反応することが多く、リーダーシップを発揮

することが多かった。また、母子間の愛着と対人関係を検討している多くの先行研究でも愛着安定群の幼児は不安定群に比べて、社交的で、仲間との相互交渉に関心をもち、実際に仲間に対する働きかけが多いこと示されている(たとえば、Easterbrooks & Lamb, 1979; Pastor, 1981; Jacobson & Wille, 1986)。

一方、子どもは、家庭から保育園や幼稚園への生活環境移行に伴い、それまでに経験したことのない、いくつもの新しい状況に直面することになる。同年齢の子ども達との相互交渉もその一つである。仲間関係は、それまでに形成されてきた家族関係とは異なっており、子どもは、この新しい人間関係に対応した効果的な相互交渉能力、すなわち社会的コンピテンスを身につけていかなければならない。近年、この社会的コンピテンスの発達に関して、その規定要因や社会的認知との関連性などについて、多くの研究がなされているが、社会的コンピテンスの定義について研究者間で一致した見解がなされてい

\*富山大学教育学部生涯教育課程平成18年度卒業

い。そこで、本研究では、柴田（1993）を参考に、社会的コンピテンスを、さまざまな対人関係において、社会的に是認された方法を用いて効果的な相互交渉を行う能力と定義する。

就学前期の仲間集団における社会的コンピテンスと子どもの愛着はどのような関係をもつのだろうか。Sroufe, Fox, & Pancake（1983）は、保育園児を対象とした研究の中で、両価型、回避型の子どもは、同年齢の子どもと何かを成し遂げることや環境を自分なりに統制していく力というような発達課題の達成が妨げられており、他者に対して過度で不適切な注意をひく行動や、屈折した形での援助を求める行動を示すとしている。我が国では井森（1999）が、就学前期の仲間集団における社会的コンピテンスと愛着との関係を明らかにすることを目的とした研究を行っている。しかし、愛着の測定に、かなり改良を加えたドールストーリー法（Cassidy, 1988）が用いられたことや、教示の方法に改善の余地があったため、明確な結果を見出すにはいたらなかった。

愛着と社会的コンピテンスの関係は、内的作業モデルを介して、両者が一定程度の関係があることが予想され、また、先行研究でも両者の関係が報告されている。しかし、就学前期の仲間集団における社会的コンピテンスと愛着の関係を調べる際には、就学前期の子どもに適した愛着測定法を実施しなければならない。近年、就学前期の愛着測定法として、主にドールプレイ法（たとえば、George & Solomon, 1990/1996/2000）、愛着Qソート法（Waters & Deane, 1985）、変形ストレンジ・シチュエーション法（Solomon & George, 1999）、絵画反応法（Kaplan, 1987）などが開発されているが、我が国における適応可能性について検討されていないものが多い。

本研究では就学前期の子どもの社会的コンピテンスと愛着の関連を明らかにすることを目的とするが、その際、子ども自身の愛着の内的作業モデルを測定することが重要であると考え。そこで、愛着測定法として、幼児の内的作業モデルを調べるドールプレイ法を使用することにする。ドールプレイ法は、研究者によって詳細な実施方法や評価方法が異なっているため、本研究では、Bretherton,

Ridgeway, & Cassidy（1990）の物語完成手続きに準拠したGloger-Tippelt, Gomille, Koenig, & Vetter（2002）のドールプレイ法の実施要領に従って行うことにする。山川（2006）は、Attachment Doll Play（George & Solomon, 1990/1996/2000）の日本人幼児への適応妥当性を検討したが、Gloger-Tippelt et.al（2002）のドールプレイ法について、これまで日本人幼児に実施されていないため、同時に、愛着Qソート法に基づいて質問紙調査を実施することによりドールプレイ法の妥当性を検討する。

## 方 法

### 1. 調査対象

ドールプレイ法の対象児は、富山県内の市立保育園に通園する年長児及び年中児の46名（男26名、女20名）である。なお、保育園から軽度知的障害を指摘された子どもが2名いたため、分析から除外し、44名（男24名、女20名）について分析を行った。平均年齢（標準偏差）は、5歳9カ月（6.6カ月）であった。

質問紙調査については、愛着Qソート尺度は対象児の母親に、社会的コンピテンス尺度は、保育園の担任保育士に記入を依頼した。

保育園は、富山県の農村地域に位置し、会社に勤務しながら農業を行っている家庭が多い。対象児は、第一子が24名、第二子が13名、第三子が9名であった。家族形態は、核家族が27名、三世同居が13名、その他が6名であり、46名のうち1名のみが母子家庭であった。また、母親の勤務状況は、専業主婦が2名、パート勤務が14名、フルタイム勤務が23名、その他が7名であった。

### 2. 手続き

ドールプレイ法は、2006年12月5日～2007年1月12日の期間内の10日間で、実験者である第二著者が、対象児に対して個別に実施した。所要時間は、対象児一人あたり約30分であった。実験は、保育所内の比較的静かな個室で行った。また、ドールプレイ法における子どもの様子をビデオカメラで撮影した。

母親への質問紙は、2006年12月5日に、担任保育士を通して配布し、1週間後に回収した。また、

担任への質問紙は、2006年12月5日に、担任保育士に配布し、3週間後に回収した。その際、対象児と母親と担任保育士が一致するようナンバリング方式を用いた。

### 3. ドールプレイ法

**内容** ドールプレイ法は、人形を用いて愛着に関する物語を示し、その続きを子どもに演じさせるものである。使用した物語は、McArthur Story-Stem Battery (Bretherton, et al., 1990)から選んだ「ジュースをこぼした話」、「膝をケガした話」、「寝室のお化けの話」の3つである。「ジュースをこぼした話」は、家族で食事をしていた子どもがジュースをこぼす話、「膝をケガした話」は、家族でハイキングに行った子どもが岩から落ちて膝にケガする話、「寝室にいるお化けの話」は、夜に子どもが寝室にお化けを見つけて親を呼ぶ話である。これらの物語を、主人公、ママ、パパ、きょうだい役が登場する人形劇で演じて、子どもに見せ、物語の続きについて、次に何が起こるかを尋ねる。

実際には、この3つの物語を日本語訳にして使用した。しかし、予備実験として、保育園に通う女兒(5歳11ヵ月)に実施したところ、欧米で開発されたドールプレイ法であるため、ジェーンやボブと言った名前に違和感があったり、日本の家庭状況と異なるために子どもが戸惑うことがあった。また、最後に「今何が起こったかお話しして教えてください。」と質問するが、これでは物語を完成させるために十分な回答が得られなかった。そこで、原本の筋書きが変わらない範囲で、日本人の子どもにとって受け入れやすい形態(人形の名前、セリフなど)に変更し、最後の質問に「このあと、(このお話は)どうなると思う?」という質問を付け加えた。実際に、本研究で使用した物語をTable1に示す。

**道具** 人形は、パパとママの大人人形と男の子と女の子の子ども人形の計4体である。これらの人形は日本人に見えるように作成した。対象児が女の子の時は、主人公を女の子に、きょうだいを男の子にした。対象児が男の子の時は、その逆にした。机の上に紙をひいて、それぞれの物語に必要な小物を置き、実験者がその舞台上で人形を動かしながら、子どもの目の前で演じた。小物は、Story 1の「ジュースをこぼした話」では、ダイニングテーブルと椅子、

フォークとナイフ、コップとお皿、ジュース瓶である。Story2の「膝をケガした話」では、岩と木である。Story3の「寝室にいるお化けの話」では、ベットである。

**手順** 子どもは、一対一の場面で緊張しがちであり、すぐに物語を始めると人形の役がわかり難いので、物語を始める前に実験者が子どもの人形を動かしながら：「こんにちは！僕(わたし)の名前はたかし(みほ)。君のお名前は?」「今日は僕の家族を紹介するね。これは僕のお母さん。これはお父さん。そしてこれは僕のお姉ちゃんだよ。」と言って、人形の自己紹介をしながらコミュニケーションを図った。その後、「これから、このたかし君(みほちゃん)のお話を3つするんだけど、お話はどれも途中で、おしまいになってしまいます。それで、〇〇君(ちゃん)に、そのお話の続きを考えて欲しいんだけど、いいかな?」「それではお話を始めるよ。」と教示し、Table1に示す物語を始めた。

なお、ドールプレイ法を実施する際、実験者は子どもに具体的な答えを暗示しないように注意する必要があるが、次の3点については質問が許された。すなわち、①物語の結末を焦点化するための質問(「膝をケガしたけど、何をしていたからかな?」)、②説明のための質問(「誰が絆創膏を貼ったのかな?」)、人形や体を使って表現した場合「あの子何をしているの?」)、③さらに細かな点を引き出すための質問(「他に何か?」「その続きは?」)である。

**評価** ドールプレイ法における子どもの様子は全てビデオカメラで撮影した。ドールプレイ法の評価は、ビデオ映像を再生して行った。そして、ドールプレイ法における子どもの応答を、Gloger-Tippelt et al. (2002)の評価基準 (APPENDIXのTableを参照)に従って、4点から1点に評価した。評価に際しては、第一著者と第二著者を含む数名で評価し、評価が一致しない場合は、協議して決定した。

### 4. 愛着Qソート尺度の質問紙調査

愛着Qソート法(42項目版)(近藤,1998)で用いている項目のうち、対象児の年齢に適さない項目を削除した計20項目を用いた質問紙調査を作成した。対象児の母親に「非常によくあてはまる(7点)~「全くあてはまらない(1点)」の7段階で対象児の行動特徴にあてはまるものを評定してもらった。

Table 1 本研究で使用したドールプレイ法の物語

<p><b>1. ジュースをこぼした話</b></p> <p>実験者：「夕食のテーブルの準備を手伝ってくれるかな。」</p> <p>【子ども人形にスプーン，フォーク，ナイフが入っている箱を与えてテーブルセットをさせる】</p> <p>実験者：「準備ができたからテーブルに家族を座らせて。家族で夕食を食べるよ。その時，たかし（みほ）君が，立ち上がって手を伸ばすと，ジュースがこぼれたよ。」</p> <p>【子ども人形におもちゃのテーブルからカップを落とさせる】</p> <p>ママ：「まあ，たかし君（みほちゃん）！ジュースをこぼしちゃったのね！」</p> <p>【非難するような声の調子で，しかしやりすぎずに。ママ人形を子ども人形の方に向かせ，話している間中，ママ人形を揺り動かさせる】</p> <p>実験者：「今のお話がどんなお話だったか教えてくれるかな？」</p> <p>「このあと，（このお話は）どうなると思う？」</p>
<p><b>2. 膝をケガした話</b></p> <p>実験者：「私のしていることを見てね。」【草木と岩の小物を並べる】</p> <p>実験者：「ここは公園。今日は家族で公園に遊びに来ました。この公園には，高い高い岩があるね。」</p> <p>たかし（みほ）：「ママ，パパ見て！ぼくこんな高い岩を登っているよ！見て！」</p> <p>【子ども人形に岩登りをさせ，その後そこから落とす】</p> <p>「うわ～，膝をケガしちゃったよ～。」【叫び声で】</p> <p>実験者：「今のお話がどんなお話だったか教えてくれるかな？」</p> <p>「このあと，（このお話は）どうなると思う？」</p>
<p><b>3. 寝室のお化けの話</b></p> <p>【テーブルの横にベットを置く】</p> <p>実験者：何が起こるか見ててね。よく聞いててね。」</p> <p>ママ：「たかし君（みほちゃん），もう寝る時間よ。部屋に行って，寝ましようね。」</p> <p>【子ども人形の方にママ人形を向かせ，話しているようにママ人形をかすかに動かせる】</p> <p>パパ：「さあ，ベッドに行って。おやすみなさい。」【ママと同じ動きをさせ，深い声で】</p> <p>たかし（みほ）：「うん，ママ，パパ。おやすみなさい。」【子ども人形をベッドの方へ歩かせる】</p> <p>実験者：「たかし君（みほちゃん）が自分のお部屋へ行ってみると・・・。」</p> <p>たかし（みほ）：「うわあ～！ママ！パパ！僕の部屋にお化けがいる！お化けが出た～！」</p> <p>【びっくりした調子の声で】</p> <p>実験者：「今のお話がどんなお話だったか教えてくれるかな？」</p> <p>「このあと，（このお話は）どうなると思う？」</p>

## 5. 社会的コンピテンス尺度の質問紙調査

社会的コンピテンス尺度（柴田, 1993）の19項目を用いた質問紙調査を実施した。対象児の担任保育士に、対象児の保育園における仲間関係について、「あてはまる（5点）」～「あてはまらない（1点）」の5段階で評定を求めた。

## 結果と考察

### 1. ドールプレイ法における愛着安定得点

実施したドールプレイ法の物語は、「ジュースをこぼした話」（以下、Story1）、「膝をケガした話」（以下、Story2）、「寝室のお化けの話」（以下、Story3）の3つである。Table1の内容にそって物語を演じた後の「このあと、（このお話は）どうなると思う？」という質問に対して、子ども達は思い思いに答えた。実際の子どもの回答事例をTable2に示す。これらの3つの物語の回答について、Gloger-Tippelt et al. (2002) の評価基準に従って子どもの愛着安定得点を評価した。しかし、幾つかの点で欧米と日本の文化や国民性の違いを思わせることがあった。例えば、愛着安定得点4点のPOSSIBLEに「再度挑戦し成功する」という項目があるが、「ジュースをこぼした話」では、「もう一度ジュースをついで飲む」と答えた子どもは多くいたが、「膝をけがした話」では、「もう一度岩に登ることを挑戦する」と答えた子どもはおらず、「あぶないから別のことをして遊ぶ」と答えることが多かった。これは、ちょうどTable2のS児とT児の回答にも見てとれる。S児とT児ともに、「ジュースをこぼした話」では、ママがジュースを入れてくれたので再度挑戦して飲むもうとしているが、「膝をけがした話」では、二人とも「もう登らないから」とママと約束して、再度挑戦することはない。日本の母親は、子どもが危ないことをするのを禁止する傾向にあるが、欧米では果敢に挑戦させることを良しとすることが推測される。また、本研究の対象児は、「子どもが『ごめんなさい』」と言い、ママが『もうしないでね』と言う」と答える子どもが多かった。何か粗相をした時に、弁解したり主張するのではなく、まず謝り、許しを請う。そして、母親はそれを許し、納得するという、日本の家庭のしつけの様態がそこに汲み取れる。ま

た、「寝室のお化けの話」では、寝室の状況が日本と欧米で異なることが考えられる。日本では、親子同室で寝ることが多いが（篠田, 2004）、欧米では子どもは子ども部屋で寝るという習慣がある。日本の子どもにとって、自分だけが寝ている部屋にお化けがでることの怖さや現実感が分かり難いかもしれない。そのためか、自分がヒーローになってお化けをやっつけるというように、テレビや絵本の影響を思わせる答えも多かった。

Table3に、Gloger-Tippelt et al. (2002) の評価基準に従って評価した各Story愛着安定得点の人数と平均値（標準偏差）を示す。Gloger-Tippelt et al. (2002) の研究では、Story1の平均値が2.44、Story2の平均値が2.22、Story3の平均値が2.30であったが、本研究の結果はそれよりも少し高かったものの、両者ともに2点から3点の間であった。しかし、点数による人数のばらつきが大きかった。何れのStoryでも4点と2点が多く、3点と1点が少なかったが、特にStory2では、4点と2点の評価しなく、日本の幼児に適する評価基準が必要であることが示唆された。

また、ドールプレイ法は言語能力が必要とされるために、年齢との関係が考えられる。そこで、各Story愛着安定得点と年齢とのPearson積率相関係数を求めたところ何れのStoryとも年齢との有意な相関は認められなかった（Story1： $r=.232$ 、Story2： $r=.184$ 、Story3： $r=.259$ ）。

### 2. 愛着Qソート尺度の愛着安定係数と愛着安定得点

愛着Qソート法は、本来、項目間を比較することによって最終的に項目を7つに分類し、それを点数化していくものであるが、本研究では、愛着Qソート法の項目を質問紙調査にし、7段階評価したものである。すでに、両者に相関があることは先行研究によって報告されている。

愛着Qソート法の項目（以下、愛着Qソート尺度と呼ぶ）の平均値と標準偏差をTable4に示す。また、Table4に安定性標準分類得点を記してあるが、これは、Water & Deane (1995) によって、最も愛着の安定している子どもの得点として公表されているものである。愛着Qソート法は、子どもの得点とこの安定性標準分類得点との相関を求め、これをさら

Table2 ドールプレイ法における子どもの回答事例

<p><b>1. S児（5歳，男子）の回答事例</b></p> <p>①ジュースをこぼした話 床にこぼれたジュースをたかし君がぞうきんでふく。ジュースのペットボトルは重たいから，お母さんがジュースを入れてくれる。たかし君はジュースを入れてもらって嬉しい。</p> <p>②膝をケガした話 お母さんがばんそうこうを貼ってくれる。たかし君は嬉しい。また落ちるかもしれないので，お母さんと，もう石に登らないと約束する。今度はお山で遊ぶ。草の中からてんとう虫が出てきてつかまえる。</p> <p>③寝室のお化けの話 たかし君の近くにお化けが来たので，お父さんとお母さんのところに行く。お化けがたかし君の後をつけてくる。お父さんとお母さんは気づかず「お化けなんてどこにいるの？」と言うが，お父さんがお化けに気づき「たかし君！後ろにお化けがいるよ！」と言う。たかし君が振り返り「うわぁ～！！」と驚くと，（その声に）お化けも驚き逃げて行った。たかし君は，安心してまた部屋で寝る。</p>
<p><b>2. T児（5歳，女子）の回答事例</b></p> <p>①ジュースをこぼした話 お母さんが雑巾を持って来て拭く。お母さんがジュースを入れる。みほちゃんはジュースが飲める。</p> <p>②膝をケガした話 お母さんが持っていたばんそうこうを鞆から出して貼ってくれる。みほちゃんが「ありがとう。」と言い，お母さんが「どういたしまして。今度は気をつけてね。」と言う。みほちゃんがお母さんに「今度から石には登らないようにするからね。」と言い，お母さんが「気をつけてね。」と言う。</p> <p>③寝室のお化けの話 お母さんたちに聞こえなかったかもしれないから，言いに行く。「本当かしら。」と言って，お父さんとお母さんが見に来る。みほちゃんが「本当にいるでしょ！」と言うと，お父さんとお母さんが「本当にいる！」と言い，お父さんが「しっしっ！」とお化けを追い払った。お化けは「みほちゃんを寝かせるのなら帰ろう！」と言う。お父さんが「今みほちゃんを寝かせようと思っていたんだよ。」と言うと，お化けは「なんだ，そうだったのか。」と言って消える。みほちゃんは安心して眠り，お父さんとお母さんも自分達の部屋で寝る。お兄ちゃんがうるさくて目を覚ます。お母さんがお兄ちゃんに「いまお化けがいたのよ。」と言うと，お兄ちゃんは「ぼくも見たかったなあ～。」と言った。お父さんは「お兄ちゃんも起きていれば良かったのに。」と言った。</p>

Table3 ドール・プレー愛着安定得点の人数と平均値

愛着安定得点	Story1	Story2	Story3
4点	12	21	20
3点	7	0	2
2点	23	23	13
1点	2	0	9
Mean (SD)	2.66 (0.94)	2.95 (1.01)	2.75 (1.24)

に標準化した値を愛着安定係数としている。本研究でも，20項目についてこの算出法により愛着安定係数を求めたところ，44名の愛着安定係数の平均値（標準偏差）は，0.439（0.349）であった。先行研究では，平均値が0.3から0.4の間であることが多く（たとえば，数井，2000；尾崎，2003），それより少し高めであった。

また，安定標準分類得点が1から3の項目の得点を逆転し，20項目の得点を加算したものを愛着Qソート尺度の愛着安定得点（以下，愛着Q得点と呼ぶ）とすると，44名の

愛着Q得点の平均値（標準偏差）は、96.73（12.13）であった。また、20項目の内的整合性については  $\alpha = .833$  であり信頼性が確認された。

### 3. ドールプレイ法と愛着Qソート尺度との関係

ドールプレイ法と愛着Qソート尺度の二つの愛着測定を行うことによって、それぞれの愛着安定の得点が得られたので、両者の関係を調べることにする。

ドールプレイ法の愛着安定得点は、Table3に示し

たように、各得点のばらつきが大きかったため、4点と3点を愛着高群、2点と1点を愛着低群として、Storyごとに愛着高低群の2群に分類して行うことにする。各Storyの愛着高低群における愛着Qソート尺度の平均値（標準偏差）を示したのがTable5である。この愛着高低群のt検定を行ったところ、Story1とStory2において、愛着高群は低群よりも愛着Qソート尺度の愛着安定係数と愛着Q得点が有意

Table4 愛着Qソート尺度の平均値（標準偏差）と安定性標準分類得点

項目	平均値 (標準偏差)	安定性 標準分類 得点
1 いったん泣き出すと、激しく泣く	4.11 (1.40)	3
2 ほとんどいつも陽気で快活である	5.73 (0.92)	4
3 母親が促すと、初めて会った人に喜んで話したり、おもちゃを見せたり、自分の出来ることをやって見せたりする	4.95 (1.18)	6
4 「～しなさい」と命令として言われなくても、「～したら」と提案として言われただけで、すぐに母親の言うことに従う	4.43 (1.02)	7
5 母親が物を渡したり持ってきてくれるように言うと、従う	5.34 (1.14)	6
6 おもちゃに腹を立てることがよくある	3.61 (1.42)	2
7 母親が「ダメ」と言ったり、叱ったりすると、少なくともその場ではしていることをすぐに止める	4.59 (1.13)	5
8 母親に対して独立している。一人で遊び、遊びたいときには容易に母親から離れる。	4.91 (1.41)	4
9 母親に対して我がままで気が短い 自分の望むことを母親がすぐにしないと、ぐずぐず言ったり頑固に要求し続ける	4.00 (1.29)	1
10 母親がついてくるようにいうと、そのようにする	5.25 (1.01)	7
11 母親が抱き上げると、母親に腕を回したり母親の肩に手をのせたりする	6.34 (0.91)	7
12 母親の行動を見ることによって母親の様々な行動や物のやり方を真似る	5.61 (1.04)	5
13 母親と荒っぽく遊ぶ。活発な遊びの中で、叩いたりひっかいたり噛みついたりする	2.41 (1.26)	3
14 機嫌のよい時には、一日中、その状態であることが多い	4.48 (1.07)	4
15 すぐに母親に腹を立てる	3.36 (1.18)	1
16 危なそうに見えたり、恐そうに見える母親の表情を見て状況を判断する	4.48 (1.30)	7
17 望むことを母親にやってもらおう手段として泣いたり、ぐずったりする	4.16 (1.45)	2
18 たいていの場合、遊びに使うおもちゃや遊び方は特定の限られたものである	3.82 (1.26)	3
19 子供がしたことを母親が面白がったり褒めたりすると、何度も繰り返してする	5.59 (1.00)	4
20 何かで機嫌が悪くなると、その場に座って泣く	3.50 (1.59)	1

Table5 愛着高低群における愛着Qソート尺度と社会的コンピテンス尺度の平均値（標準偏差）及びt検定結果

		Story1			Story2			Story3		
		愛着高群 N=19 Mean (SD)	愛着低群 N=25 Mean (SD)	t値	愛着高群 N=21 Mean (SD)	愛着低群 N=23 Mean (SD)	t値	愛着高群 N=22 Mean (SD)	愛着低群 N=22 Mean (SD)	t値
愛着Q ソート 尺度	愛着安定係数	.598 (.26)	.318 (.35)	2.85**	.569 (.34)	.320 (.32)	2.51*	.496 (.35)	.381 (.34)	1.09
	愛着Q得点	102.0 (12.8)	92.7 (12.8)	2.69*	100.6 (12.1)	93.2 (11.3)	2.09*	98.8 (12.1)	94.7 (12.1)	1.12
社会的 コンピ テンス 尺度	協調性	19.7 (5.5)	16.6 (5.7)	1.82+	17.3 (6.6)	18.6 (4.9)	-0.71	18.8 (5.9)	17.2 (5.6)	0.92
	主導性	10.6 (4.9)	9.48 (5.4)	0.73	10.4 (4.8)	9.8 (5.5)	0.20	9.23 (4.2)	10.7 (6.0)	-0.97
	対大人関係	11.3 (3.5)	12.1 (2.7)	-0.91	12.2 (2.7)	11.3 (3.4)	0.95	11.1 (3.5)	12.5 (2.5)	-1.54
	仲間参加	11.2 (3.4)	10.7 (3.9)	0.47	12.1 (2.9)	9.87 (4.1)	2.04*	10.9 (3.3)	11.0 (4.1)	-0.08

+p&lt;.10, \*p&lt;.05, \*\*p&lt;.01

に高かったが、Story3では、愛着高群と低群の間に何れも有意な違いはなかった。

ドールプレイ法は、これまで日本人幼児に対してほとんど実施されてこなかった。そのため、ドールプレイ法で測定する愛着安定得点の妥当性の論議が十分なされていない。先述したように、欧米人幼児を対象にした物語内容や評価基準を日本人幼児に適用することについては、まだ検討すべき点が多いが、本研究において、Story1とStory2の愛着高低群において、愛着Qソート尺度の有意な違いが認められたという結果は、ある程度ドールプレイ法評価が日本人幼児の愛着状況を表していると言える。しかし、Story3では、愛着Qソート尺度の有意差が認められなかったことから、物語の内容によっては日本人幼児の愛着測定に適していないことが示唆された。

#### 4. 社会的コンピテンス尺度の因子分析

社会的コンピテンス尺度19項目の内、天井効果がみられた1項目を削除し、因子分析を行った。さらに、因子負荷量が絶対値0.4以上の基準でどの因子にも負荷しない項目が見られたため、それら3項目を削除して再度因子分析（最尤法・バリマックス回転）を行った結果、柴田（1993）と同じ4因子が抽出された（Table6）。

第1因子は、相互作用における他児との協調性があり、攻撃的傾向がないことを表しており、「協調性」の因子とした。第2因子は、他児よりも優位に立ち仲間内で主導的にふるまおうとする傾向を表してお

り、「主導性」の因子とした。第3因子は、大人や教師との関係を表しており、「対大人関係」の因子とした。第4因子は、仲間関係に積極的に参加する傾向を示しており、「仲間参加」の因子とした。

各下位尺度の信頼性を検討するため、内的整合性の指標である $\alpha$ 係数を算出した。その結果、「協調性」が.603、「主導性」が.880、「対大人関係」が.945、「仲間参加」.850であり、概ね信頼性が得られた。

#### 5. ドールプレイ法と社会的コンピテンスとの関係

社会的コンピテンスが愛着と関係しているかを調べるために、愛着の指標として、前項で検討したドールプレイ法の愛着高低群を用いることにする。

ドールプレイ法の愛着高低群における社会的コンピテンス尺度4因子の平均値と標準偏差をTable5に示す。そして、愛着高低群における社会的コンピテンスについてt検定を行ったところ、Story1では、愛着高群の方が低群よりも「協調性」が高い有意傾向があった。また、Story2では、愛着高群の方が低群よりも「仲間参加」が有意に高いことが示された。しかし、Story1及びStory2のその他の因子、またStory3の4因子全てにおいて、愛着高群と低群の間に有意な差は認められなかった。

このように、愛着が高いほど、子どもの協調性が高く、仲間と積極的に交わることが示され、ある程度愛着と社会的コンピテンスの関係は示されたが、それらの関係はStoryによって異なっており、ドールプレイ法による愛着状況と社会的コンピテンスと



Table6 社会的コンピテンスの因子分析結果（最尤法・Varimax回転）

項目	F1	F2	F3	F4	共通性
<b>第1因子 協調性</b> ( $\alpha = .603$ )					
* 1.他の子供のものでもかまわず取り上げる	.888	-.003	.026	.070	.79
* 4.分け合うことができない	.823	.042	.012	-.062	.71
* 2.他の子供とよくけんかする	.794	.229	.075	-.137	.84
* 3.仲間に対して攻撃的である	.76	.504	-.043	-.091	.68
6.他の子供とオモチャの貸し借りができる	-.753	.127	-.078	-.099	.60
<b>第2因子 主導性</b> ( $\alpha = .880$ )					
13.仲間内ではリーダー格である	-.108	.862	-.005	-.094	.99
12.他の子供よりも優れたがる	.033	.801	-.146	.039	.55
14.競争好きである	.121	.785	.013	-.036	.75
15.仲間に対して指示的である	.196	.767	-.011	-.209	.66
<b>第3因子 対大人関係</b> ( $\alpha = .945$ )					
17.教師に対して愛着を抱く	.050	-.101	.972	-.036	.76
18.大人の注意をひこうとする	.142	-.032	.913	-.092	.63
16.大人との接触を好む	-.046	-.010	.896	.011	.67
<b>第4因子 仲間参加</b> ( $\alpha = .850$ )					
* 7.仲間で結合することをためらう	-.167	-.075	-.154	.970	.81
* 9.自由遊びでは輪の外で見ていることが多い	-.146	-.153	.031	.842	.96
* 8.他の子供と一緒にいることができない	.271	-.021	-.010	.687	.86

\*は逆転項目

の間に明確な関係は示されなかった。

## 総合的考察

### 1. ドールプレイ法による愛着評価の検討

本研究では、ドールプレイ法として、Bretherton et al. (1990) の3つの物語を用い、Gloger-Tippelt et al. (2002) の実施方法に従って行った。また、愛着評定基準についてもGloger-Tippelt et al. (2002) に準じて、愛着安定得点の得点化を行った。この要領で日本の保育園生44名に対してドールプレイ法を行った所、子どもが物語の中に自分を投影して語ることが認められた。幼児期の愛着の測定は、ストレンジ・シチュエーション法や愛着Qソート法のように親子関係を行動観察することによって評価する

ことが主流である。乳幼児期は、自分の心的表象を表現する言語能力が未熟であるために、なかなか内的作業モデルを測定することが難しい。しかし、ドールプレイ法によって幼児の内的作業モデルの測定が可能となれば、幼児の愛着研究をさらに発展させることができるであろう。山川 (2006) は、George & Solomon (1990/1996/2000) の Attachment Doll Playを忠実に適用し、日本人幼児への適応可能性を報告したことは大きな一歩であった。しかし、ドールプレイ法は、様々な研究者によって試みられているものの、その実施方法や評価基準はまちまちであり、その詳細について出版されたものがほとんどない。また、その多くは妥当性も十分に検討されていない。本研究では、Gloger-Tippelt et al. (2002) の実施方法と愛着評価基準を用いた

が、Gloger-Tippelt et al.自身も実施方法や評価基準が統一されない中で、自分達で詳細なマニュアルを作成し、それを縦断研究に使用することによって愛着の連続性を確かめた。そこで、本研究では、このGloger-Tippelt et al. (2002) の公表された詳細な実施方法と愛着評価基準を元に日本幼児の愛着測定を行うことにした。

しかし、欧米で考案された物語とその評価基準は、日本の文化や生活習慣や国民性にあわないものもあった。近年の欧米化にともない、日本人も自己主張をしたり、果敢に物事に挑戦するようになったとはいえ、まだまだ欧米人とは異なる状況であると考えられる。日本では、子どもがケガをしたり、失敗をしたりすると、子どもが「ごめんさない」と言うことによって、母は気持ちの落とし所をつけて事態を収拾させることがよくある。そして、それ以上に事の弁解を主張させたり、危ないことに再挑戦する勇気を称えることはあまりないのではないだろうか。一方、自己主張とチャレンジ精神を尊ぶ欧米では、親が日本とは異なる対応をしていることが推測される。また、ベッドルームに子どもが一人で寝るという習慣は、日本にはほとんどないと言ってよいだろう。そのため、「寝室のお化けの話」などは日本の子ども達にとって、絵本やテレビ上のファンタジーの世界となっていることが予想される。従って、今後は、これらの欧米と日本の文化や生活習慣や国民性の違いを考慮した物語や評価基準を検討していく必要がある。また、本研究では、ドールプレイ法の愛着安定得点のばらつきが大きかった。何れのStoryでも3点や1点に評定された子どもが少なかったが、これも欧米と日本の様々な違いを反映していることが考えられる。

## 2. ドールプレイ法と愛着Qソート尺度

本研究では、日本人幼児の愛着測定法としてドールプレイ法 (Gloger-Tippelt et al., 2002) が適用可能かを調べるとともに、それにより評価された愛着安定得点が妥当であるかどうかを検討することが課題であった。愛着Qソート法に基づいた質問紙調査を実施し、それによって算出された愛着安定係数及び愛着Q得点とドールプレイ法の愛着評価との関係を調べたところ、ある程度の関係が示されたことから、ドールプレイ法の愛着評価はある程度妥当であ

ると思われる。しかし、これには、幾つかの問題点がある。まず、ドールプレイ法では、先述したように、日本の文化などに合わない物語や評価基準があり、愛着安定得点もばらつきがあったことである。本来は、複数のStoryの愛着安定得点をもとに、最終的にさらに各子どもを安定型、回避型、両価型、無秩序型に分類するが、本研究の得点分布は偏りすぎていて、これらの分類が不適切であった。本研究では、愛着高低群に分類することによって、愛着Qソート尺度との関係が示されたが、さらに個々の愛着安定得点が明確に同定できるように評価基準を検討しなければならない。一方、愛着Qソート尺度についても、本来は、100項目あるいは42項目のQソート法によって愛着安定係数が算出されるが、本研究では、20項目の質問紙調査から愛着安定係数を算出した。従って、正式な愛着測定法によってドールプレイ法の妥当性を検討することが今後の課題である。

## 3. 社会的コンピテンスと愛着との関係

本研究では、就学前期の子どもの社会的コンピテンスと愛着の関連を明らかにすることが目的であった。その結果、愛着が高い子どものほうが、協調性が高く、仲間参加が良いという結果が得られた。これらは、Easterbrooks & Lamb (1979) の安定愛着群の幼児は不安定群に比べて、社会的で、仲間との相互交渉に関心をもち、実際に仲間に対する働きかけが多いという研究結果を支持していると言える。しかし、Storyによって関係する社会的コンピテンスが異なったり、全く関係しないStoryもあった。今後、ドールプレイ法の日本人幼児への適用の精度を高めた上で、両者の関係を検討することが望まれる。

## 謝 辞

本研究を実施するにあたり、調査実施に快く協力していただいた子ども達、お母さん方、保育士の皆様に心から感謝を申し上げます。

## 付 記

本論文は、平成18年度富山大学教育学部生涯教育課程発達臨床専攻に吉沢が提出した特別研究を尾崎が再分析・改稿したものである。

## 参考文献

- Bowlby, J. 1969 *Attachment and loss, Vol. 1: Attachment*. The Hogarth Press. 黒田実郎・大羽葵・岡田洋子(訳) 1976 母子関係の理論 ①愛着行動 岩崎学術出版
- Bretherton, I., Ridgeway, D., & Cassidy, J. 1990 Assessing internal working models of the attachment relationship: An attachment story completion task for 3-year-olds. In M. T. Greenberg, D. Cicchetti, & E. M. Cummings(Eds.), *Attachment in the preschool years* pp.273-308. Chicago: University of Chicago Press.
- Cassidy, J. 1988 Child-mother attachment and the self in six-year-olds. *Child Development*, 59, 121.
- Easterbrooks, M.A., & Lamb, M.E. 1979 The relationship between quality of infant-mother attachment and infant competence in initial encounters with peers. *Child Development*, 50,380-387.
- Geroge, C., & Solomon, J. 1990/1996/2000 *Six-year attachment doll play classification system*. Unpublished classification manual, Mills College, Oakland, CA.
- Gloger-Tippelt, G., Gomille, B., Koenig, L., & Vetter, J. 2002 Attachment representations in 6-year-olds: Related longitudinally to the quality of attachment in infancy and mothers' attachment representations. *Attachment & Human Development*, 14(3), 318-339.
- 井森澄江. 1999 就学前児の社会的コンピテンスと愛着表象との関連を探る試み 東京家政大学研究紀要, 39, 233-242.
- Jacobson, J., & Wille, D.E. 1986 The influence of attachment pattern on developmental changes in peer interaction from the toddler to the preschool period. *Child Development*, 57,338.
- Kaplan, N. 1987 *Individual differences in six-year-olds' thoughts about separation: Predicted form attachment to mother at one year of age*. Unpublished doctoral dissertation. University of California at Berkeley.
- 数井みゆき・遠藤利彦・田中亜希子・坂上裕子・菅沼真樹 2000 日本人母子における愛着の世代間伝達 教育心理学研究, 48, 323-332.
- 近藤清美 1998 父子関係の行動観察による評価 家庭教育研究所, 19, 89-103.
- 尾崎康子 2003 愛着と気質が母子分離に及ぼす影響—2,3歳児集団の継続的観察による検討 教育心理学研究, 51,96-104.
- Pastor, D.L. 1981 The quality of mother-infant attachment and its relationship to toddlers initial sociability with peers. *Developmental Psychology*, 17(3), 326.
- 柴田利男 1993 幼児における社会的コンピテンスの諸測定間の相互関連性とその個人差 発達心理学研究, 4, 60-68.
- 篠田有子 2004 家族の構造と心—就寝形態論 世織書房
- Sroufe, L.A., Fox, N.E., & Pancake, V.R. 1983 Attachment and dependency in developmental perspective. *Child Development*, 54, 1615-1627.
- Waters, E., & Deane, K.E. 1995 Defining and assessing individual differences in attachment relationships: Q methodology and the organization of behavior in infancy and early childhood. In I.Bretherton, & E.Waters(Eds.), *Growing points of attachment theory and reseach. Monographs of the Society for Research in Child Development*, 50(1-2, Serial No.209), 41-65.
- Waters, E., Wippman, J., & Sroufe, L.A. 1979 Attachment, positive affect, and competence in the peer group: Two studies in construct validation. *Child Development*, 50, 821-829.
- 山川賀世子 2006 幼児の愛着の測定—Attachment Doll Playの妥当性の検討 教育心理学研究, 54, 476-486.

A P P E N D I X

Table 「膝をケガした話」の評価基準

愛着安定得点 [ 4 点]	愛着安定得点 [ 3 点]
<p><b>NECESSARY</b> ①すぐに手当てをする ②言葉や行動での慰め</p> <p><b>POSSIBLE</b> 繰り返し挑戦し、さらにケガすることなく成功する</p> <p><b>MUST NOT</b> ①他の対象。 ②愛着対象が怒る／しかる ③えんえんと物語が続く ④一貫しない出来事 ⑤膝の手当てをしない ⑥異様で妙な悪い出来事 ⑦役割の逆転 ⑧自分を責める ⑨不適切な言葉遣い ⑩わずかに回避的に語る ⑪強く回避的に語る ⑫悪化する ⑬時間が大分たってから手当てをする ⑭逆説的／矛盾のあるいは一貫しない語り口 ⑮その後、岩に登るのを避ける</p>	<p><b>NECESSARY</b> ①すぐに手当てをする ②言葉や言動での慰め ③時間が大分たってから手当をする</p> <p><b>POSSIBLE</b> ①繰り返し挑戦し、さらにケガすることなく成功する ②自分を責める</p> <p><b>MUST NOT</b> ①他の対象 ②愛着対象が怒る／しかる ③えんえんと物語が続く ④一貫しない出来事 ⑤膝の手当てをしない ⑥異様で妙な悪い出来事 ⑦役割の逆転 ⑧不適切な言葉遣い ⑨わずかに回避的に語る ⑩強く回避的に語る ⑪悪化する ⑫逆説的／矛盾のあるいは一貫しない語り口</p>
愛着安定得点 [ 2 点]	愛着安定得点 [ 1 点]
<p><b>NECESSARY</b> なし</p> <p><b>POSSIBLE</b> ①他の対象 ②愛着対象が怒る／しかる ③繰り返し挑戦し、さらにケガすることなく成功する ④えんえんと物語が続く ⑤一貫しない出来事 ⑥役割の逆転 ⑦自分を責める ⑧言葉や行動での慰め ⑨不十分な言葉遣い ⑩回避的に語る ⑪悪化する ⑫すぐに手当てをする ⑬時間が大分たってから手当てをする</p> <p><b>MUST NOT</b> ①膝の手当てをしない ②異様で妙な悪い出来事 ③強く回避的に語る ④逆説的／矛盾のあるいは一貫しない語り口</p>	<p><b>NECESSARY</b> ①膝の手当てをしない ②異様で妙な悪い出来事 ③強く回避的に語る ④逆説的／矛盾のあるいは一貫しない語り口</p> <p><b>POSSIBLE</b> その他すべて</p>