

幼児における他者の知覚経験にもとづく意図理解

—ゲーム場面を用いた検討—

○ 鈴木 亜由美

(広島修道大学人文学部)

問題と目的

子どもは、行為者の知覚経験（対象を見ていたか否か）を意図を推測する手がかりとして用いる（Joshph & Tager-Flusberg, 1999）。また行為の結果がわかっている場合には、意図理解にバイアスが生じやすい（Schult, 2002）。本研究では、ゲーム場面を用いて、これらの2つの要因が幼児の意図理解にどのような影響を及ぼすか、また意図理解と誤信念課題との間にどのような関連があるかを検討した。

方法

実験参加児 年少児 24名（男児 11名，女児 13名，平均3歳10ヶ月），年中児 25名（男児 11名，女児 14名，平均4歳9ヶ月），年長児 24名（男児 11名，女児 13名，平均5歳9ヶ月）。

材料 〔玉入れゲーム課題〕 赤・青・黄の3色のバケツと，玉入れ競技用の白い玉 10個。

〔誤信念課題〕 TOM心の理論課題検査（森永・黛・柿沼・紺野，2002）のげた箱課題（移動），ハサミ課題（中身変化）。

手続き 〔玉入れゲーム課題〕 準備段階として，子ども自身が玉入れゲームに参加。玉を投げ入れたバケツの下にシールがあればシールを獲得。シールを全部貼り終えるまで，試行を続けた。次に，実験段階として，「次はこのお姉ちゃん（協力者）が玉入れをするよ。お姉ちゃんがしようとしたことについて，〇〇ちゃんに問題を出すから，よく見ておいてね」と言い，協力者は失敗パターンを演じた。【確認質問】「お姉ちゃんは本当は何色に入れようとしていたのかな？」。実験者は協力者に『その場でぐるっと大きく回ってね』と言い，協力者が後ろを向いている間に，こっそりシールを別のバケツに隠した。参加児には「内緒」とアピール。【事前意図質問】「お姉ちゃんは何色に入れようとしているのかな？」。協力者は移動前のバケツに玉を投げ入れシールを獲得できな

かった。再び同じ手続きを繰り返したが，今度は協力者は移動後のバケツに玉を投げ入れ，シールを獲得した。【事後意図質問】「お姉ちゃんは本当は何色に入れようとしていたのかな？」。

〔誤信念課題〕 マニュアルに従って実施し，記憶質問，現実質問，信念質問を行った。

結果

〔玉入れゲーム課題〕 確認質問，事前意図質問，事後意図質問の正答率を Figure 1 に示す。

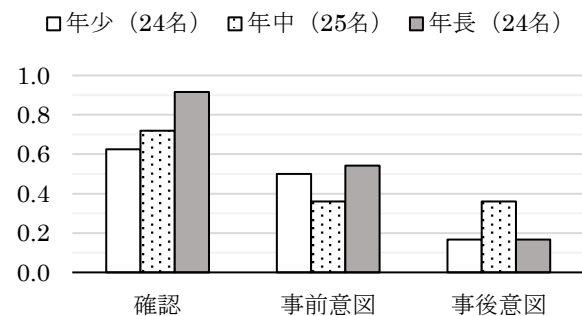


Figure 1. 各質問の年齢ごとの正答率

質問による正答率の差をコ克蘭の Q 検定により検討したところ，有意差が見られ ($Q(2)=44.37$, $p<.01$)，ライアン法による多重比較の結果，確認，事前意図，事後意図の順に正答率が低かった。

〔玉入れゲーム課題と誤信念課題の相関〕 3つの質問の合計正答数について，年齢を統制変数とした偏相関係数を算出したところ，有意な相関は見られなかった（げた箱課題： $r=.09$ ，ハサミ課題： $r=.18$ ）。

考察

いずれの年齢においても，確認質問よりも事前意図質問の方が，また事前意図質問よりも事後意図質問の方が正答率が低く，行為者の知覚経験の有無を意図理解の手がかりとして用いることの難しさと，結果による意図理解へのバイアスが見られることがわかった。