

研 究

5～6歳児の社会性に関する実験的観察

—「あぶくたった」遊びの分析を通して—

小林 勝年¹⁾, 寺川志奈子²⁾, 田丸 敏高²⁾
石田 開³⁾, 小枝 達也⁴⁾

〔論文要旨〕

5～6歳児の社会性の特徴を実験的観察によって明らかにするために、お互い見知らぬ88名（5歳40名、6歳48名）を年齢別男女別に分け4人ずつ観察室に入室させ、伝承的ルール遊び「あぶくたった」を提示し、行動評定・言語分析を行った。結果は、①5歳児は遊びが中断しやすかった、②6歳になると女児が男児よりコ役での「ふり遊び」を多用した、③6歳になるとオニ役においてオリジナルな発話が増し性差も生じた、が得られ、互惠的なイメージを基礎に集団行動がとれる「社会性」を獲得するとされる6歳以降にこの遊びを遊び込めることが推察される。

Key words : 実験的観察法, 伝承的ルール遊び, 社会性, 幼児

I. 目 的

「あぶくたった」遊びとはオニ役の子どもを中心に輪をみんなで作り、その後オニ役とコ役（オニ以外の全員）の決められた台詞のやりとりが行われ、オニ役の子どもが「オバケの音」と発言したのをきっかけに「鬼ごっこ」が始まるという伝承的ルール遊びであるが¹⁾、Parten の分類によれば協同あるいは組織的遊び（cooperative or organized supplementary play）に該当し仲間関係の成立が前提とされる²⁾。Ladd & Price は協同遊びが仲間関係の受容を予測させ社会適応の指標となり得ることを示し、協同遊びの成立および参加度を5歳児以降の社会性指標として位置づけた³⁾。

もとより「鬼ごっこ」はルール理解を伴うため小学生の遊びとして捉えられてきたが、保育士の足場づくり（Scaffolding）によって⁴⁾、5～6歳の子どもが楽しめることが実践現場で確認されてきた⁵⁾。すなわち、神田によればそれ以前の子どもはつかまえても逃げ続けたり、目標を失ってフラフラするなどの「意味不明行動」、つかまえて大泣きをしたりふてくされるなどの「情動反応」、つかまえられた時に役割を交替するなどルールに応じた行動がとれない「ルール逸脱行動」などによって成立しないが、保育者あるいは大人がこれらの問題に適切な支援を加えると遊びが成立することとされた⁶⁾。

これはルール遊びが成立しないことの理由を

Experimental Observation on the Sociality of Five- and Six-year-old Children :
Through Analysis of the Children's Game "Abukutatta"

〔2089〕

受付 08.11.27

Katutoshi KOBAYASHI, Shinako TERAKAWA, Toshitaka TAMARU, Hiraku ISHIDA, Tatsuya KOEDA 採用 10. 8.26

1) 科学技術振興機構 社会技術研究開発センター・鳥取大学生涯教育総合センター（研究職）

2) 科学技術振興機構 社会技術研究開発センター・鳥取大学地域学部（研究職）

3) 科学技術振興機構 社会技術研究開発センター・岐阜聖徳学園大学短期大学部（研究職）

4) 科学技術振興機構 社会技術研究開発センター・鳥取大学地域学部（研究職/医師）

別刷請求先：小林勝年 鳥取大学生涯教育総合センター 〒680-8551 鳥取県鳥取市湖山町南4-101

Tel/Fax : 0857-31-5164

短絡的に「ルールが理解できない」という認知的問題にのみ還元させてはならないことを示唆する。そして、「追い」と「逃げ」の交換性の理解や身体的な高揚感に後押しされた「つかまえる」と「つかまえられる」というプロセスにおける情動コントロールを前提としたルールの理解が5歳頃から獲得され始め、そうした情動調整や身体運動の方向転換を含んだ社会性が前提となって仲間関係が形成されるという発達の理解を導いた。

また、「あぶくたった」遊びは鬼に化ける小豆をコ役の子ども全員が力を合わせて外へ運び出し、一人のオニと残りのコ全員との会話を楽しむという「劇遊び」の要素も加わっている。Piagetの認知発達に対応した遊びの発達段階区分によれば「象徴的遊び」と「ルールのある遊び」⁷⁾、Smilanskyの発達区分に従えば、第3段階「劇遊び」と第4段階「ルールのある遊び」が混在化した内容になっており⁸⁾、遊びへの参加度を測定することで当該発達水準が明らかにされ「社会性」の段階を判別できるものと考えた。

さらに、Sutton-Smithが指摘するように伝承的遊びは仲間との主従関係を強く意識させる構造になっており、気持ちの切り替えや情動的な変化による混乱への耐性を遊びに参加した子どもたちに求めている⁹⁾。「あぶくたった」遊びに関して言えば、オニ役の子どもは当初目を閉じて皆に囲まれながら「食べられる」、「腐っている」などの抑圧的な表現を浴び、続いて「外に捨てられる」という残酷な扱いを受けるが、最後は鬼となって皆を追いかけ回すという形勢逆転のストーリーが用意されている。したがって、オニ役になった子どもにおいては抑圧一支配という時間的流れの「布置」¹⁰⁾が予期せぬ情動的な攪乱に対しても安定していることが試される。

これまで就学前の子どもたちの主導的活動¹¹⁾である遊び研究については専ら自然的観察法が用いられ、仲間関係の研究では子どもたちの様子を熟知した大人を対象とした質問紙法が主として利用されてきた^{12,13)}。しかし、そうした方法を採用する限り保育所や幼稚園など子どもたちの日常生活集団による影響や保育者の対応な

ど「保育の質」による差異が無視される傾向は否めず客観性に乏しかった。

そこで本研究においては、前述したように情動的刺激の豊かな伝承的ルール遊び「あぶくたった」を5～6歳の見知らぬ子ども集団に対して観察室において提示した。そして、彼らがどのようにこの遊びに参加し、仲間関係を形成させたのか、与えられた役割に沿って各々の場面について行動および言語に関する分析を行い、これらの年齢における社会性の特徴を明らかにすることを目的とした。

Ⅱ. 方 法

1. 対 象

社会性の発達を観察することを目的として募集された鳥取市在住の5～6歳の子どもたちで、男女別に見知らぬ者同士4名が1つのグループとして構成された。協力児の内訳は5歳児10グループ40名（女児16名、男児24名）、6歳児12グループ48名（女児20名、男児28名）であった。5歳児平均61.1か月（54～64か月）、6歳児平均72.2か月（71～76か月）とした。なお、男女別に集団を分けたのはWaldropが示したように集団活動や対人行動に関してすでに性差が認められる¹⁴⁾という点に配慮したものである。

2. 観察室

鳥取市役所駅南庁舎5階に設置した。内寸4.3m×4.3m、高さ2.7mで防音性能を持つブースである。ブース内にはCCDカメラ（SONY ETI-D70）6台を取り付けブース外のリモートコントロールシステムからズーム、フォーカスなどの操作を行いながら映像を記録した。また、集音マイク（Behringer B-5）2本を天井に設置した。

3. 手続き

伝承的ルール遊び「あぶくたった」を保育者2人が介入して子どもたち全員がオニ役になるように実施する。初回はサブ保育者がオニ役となってリーダー保育者が遊びの手順を教え以後子どもたちだけで遊べるように導かれた。サブ保育者は遊びが中断した場合のみ、適宜個別支

援を行うものとし、それ以外は子どもと同じように動いた。なお、この遊びが導入される以前には、①保護者と入室、②保護者と分離、③自己紹介、④自由時間、⑤絵本の読み聞かせなどが設定されており、石田ら¹⁵⁾が幼児の社会性を測定するために考案した保育的観察パッケージ(45分間)の一部として行われた。保育者の介入を必要最小限に抑え当該年齢の子どもたちの現実生活を反映させる内容から構成されていることから本パッケージを採用した。

4. 「あぶくたった」遊びの流れ

「あぶくたった」遊びは地域によって多少の違いがあるため、観察室で行う内容については以下のように統一して伝えられた。先ずオニが中心にしゃがみ他の子どもは手をつないでその回りに円を作る。歌を歌いながら時計回りに回り、♪あぶくたった 煮えたった 煮えたかどうか 食べてみよ ムシャ ムシャ ムシャ まだ 煮えない♪、を2回繰り返し、3回目に「まだ 煮えない」を「もう 煮えた」に歌い変える。次からは台詞で「戸棚に しまっ」と言いながらみんなでオニを少し離れた場所まで連れて行き、「カギをかけて ガチャガチャガチャ」と言ってオニから離れ、「お風呂に入っ(体を洗うマネ)」、「パジャマに着替えて(服を着替えるマネ)」、再びオニに近寄って「戸棚の小豆を見てみよう(戸を開けるマネ)」、「腐ってる〜(腐っているように振る舞う)」と言う。そこで、オニを外に運び出しながら「お外に捨てて」、「寝ましょ(寝るマネ)」と続く。ここでようやくオニがその場で立ち上がり、他の子に対して戸を叩くまねをしながら「トン! トン! トン!」と言う。するとコ役は全員目を開けてオニに向かって「何の音」と尋ねる。オニはそれに対して「風の音」など怖くないものの音を答える。コ役はそれを聞いて「あ〜よかった!」と、そのたびごとに大げさに胸をなでおろす。そして最後にオニがコ役たちに向かって恐そうに「オバケの音!」と言ったら、コ役たちは「キャ〜!」と叫びながら逃げ回り(鬼ごっこ)、捕まった子が次のオニになる。なお、観察室だけのルールとして「みんながオニになる」ことを保育者が伝え、一度オニになった子

どもを捕まえてはならないように導かれた。

5. 通過率の算出

コ役については「手を繋いで輪になる」、「戸棚にしまう」、「お風呂に入る」、「戸を開ける」、「外に捨てる」、「寝る」、「オニが戸をたたいた音に気づく」、「オニから逃げる」の8場面を、オニ役については上記の8場面に対応した小豆(オニ)としての行動や役割台詞が発話されたかどうかについて観察中のビデオ記録を用いて+あるいは-で判定をした(表1)。2名の判定者によってすべての子どもに対して各場面の判定がなされたが、判定精度を高めるため両者とも+と判断された場合にだけ課題を通過したもののみなされた。「全員がオニになる」という観察室ルールの下、コ役を演じるのは3回、オニ役を演じるのは1回としたのでコ役24場面、オニ役8場面が判定され通過率の算出に用いられた。

6. オニ発話の分析

最初に、遊びの足場作りのためにサブ保育者がオニ役になってモデルとしてオニの言動について教えるわけだが、コ役が寝たふりをしたのを見て「トントントン」と語りかけ、「何の音?」とコ役たちから尋ねられるとそれに対して「風の音」、「包丁の音」、「オバケの音」と順番に答えてみせた。そこで、ごっこ遊びにおける発話を「枠内発話」・「枠外発話」として分類し幼児の内面的世界を発達的に分析した加用ら¹⁶⁾の研究方法を参考に、サブ保育者がモデルとして示した上記の表現を用いたものを「モデル台詞」、それとは異なった表現を用いたものを「オリジナル台詞」に分類し、オニとなった子どもたちが示した発話を分析した。

7. 分析方法

データ処理にはSPSS14.0 for Windowsを用い、統計分析はカイ二乗検定を実施した。

8. 倫理的配慮

本研究の目的と内容および個別の情報は公開しないこと、ビデオ記録を取ることを保護者に説明し、研究協力への同意を得た。また、子ど

もたちに研究目的と協力の内容を伝えることを
 お願いし、参加は自由意志に基づくものである
 ことを観察前に確認した。また、本研究は鳥取
 大学地域学部の疫学倫理委員会にて承認を得て
 実施した。

Ⅲ. 結 果

1. 遊びの成立および中断について

5歳児40名、6歳児48名の計88名のうち、遊
 びが中断したのは11名でいずれもオニ役になっ
 た子どもが役割台詞を言えなかった場面であっ
 た。5歳児は25%(10名)、6歳児は2%(1名)
 にこうした現象が認められ、5歳児の方が中断
 した子どもが有意に多かった($\chi^2(1)=0.002$,
 $p<0.01$)。この結果より6歳児は見知らぬ者
 同士での集団においても「あぶくたった」遊び
 を継続していくことにほとんど困難を示さない
 が、5歳児においてはオニ役割遂行に困難を示
 し易いことが認められた。なお、オニ役台詞が
 言えないで遊びが中断した場合、サブ保育者が
 傍に寄って尋ねると発話できたり、台詞を確認
 して一緒に発話すると再び遊びを継続すること
 ができた。

2. 参加度

表1で示したコ役・オニ役における各場面の
 通過・不通過の判定基準より遊びへの参加度を
 測定した。各年齢の通過率は表2に示した通り
 であるが、オニ役において6歳児の方が5歳
 児より参加度が高かった($\chi^2(1)=20.78$,
 $p<0.01$)。また、表3、表4はコ役・オニ役にお
 ける年齢別の通過率を場面ごとに示したもので
 あるが、オニ役のNo.7とNo.8の場面、すな
 わちオニからコへ「トントントン」と問いかけ
 て「～の音」と言い返す場面($\chi^2(1)=7.36$,
 $p<0.01$)と鬼ごっこを始める場面($\chi^2(1)=$
 9.02 , $p<0.01$)については年齢による有意な

表2 各年齢におけるコ役・オニ役の通過率(%)

	コ役	オニ役
5歳児	87	88
6歳児	86	97**

** : $p<0.01$

表3 コ役における各場面の通過率(%)

場面No	1	2	3	4	5	6	7	8
5歳児	96	88	83	95	81	91	71	92
6歳児	91	89	78	94	78	83	75	97

表1 各場面における通過・不通過の判定基準

場面No	1	2	3	4	5	6	7	8
内容	わらべ歌導入	コのふり遊び	コのふり遊び	コのふり遊び	コのふり遊び	コのふり遊び	オニとコのやりとり	オニの逆襲
場面	♪あぶくたった煮え立った～	戸棚にしまっ て鍵をかける	お風呂に入っ てパジャマを 着る	戸棚の小豆を 見て戸を開け る	腐っているの で外に捨てる	「寝ましょ」 グーグーグー	「トントント ン」→「何の 音?」→「○ ○の音」	「オバケの音」 をきっかけに 鬼ごっこ開始
コ役にお ける判定基準	手を繋いで回 る	戸棚の位置ま で移動する	身体を洗う・ 服を着る仕草 をする	戸棚の位置ま で移動する	外外に運ぶあ るいは一緒に 移動する	寝る姿勢ある いは寝る仕草 をする	戸の音に対し て立ち上がる あるいは目を さます仕草を する	立ち上がって 逃げる
コ役に求め られる能力	協調性	移動	動作	移動	移動	動作	動作	言語・行動
オニ役にお ける判定基準	円の中央で しゃがんだま までいる	戸棚に移動さ せられること を受け入れる または協力的 に動く	戸棚の位置か ら動かない	戸棚の位置か ら動かない	外に運び出さ れることを受 け入れるまた は協力的に動 く	外の位置から 動かない	「トントント ン」、「○○の 音」と答える (最初から「オ バケの音」で も可)	コを追いかけ る
オニ役に求め られる能力	静止	協調的移動	静止	静止	協調的移動	静止	言語	行動

表4 オニ役における各場面の通過率 (%)

場面 No	1	2	3	4	5	6	7	8
5歳児	93	98	93	90	95	90	73	78
6歳児	98	100	94	98	100	96	94**	98**

** : $p < 0.01$

差が認められ, これらの場面で5歳児がつまづきやすいことが示唆された (表4)。

3. 「ふり遊び」における性差

オニ役における男女別通過率を年齢ごとに示したものが表5であるが, 男児 ($\chi^2(1) = 12.11$, $p < 0.01$), 女児 ($\chi^2(1) = 8.64$, $p < 0.01$) とともに6歳になると参加度が高まったものの性差はみられなかった。また, コ役における男女別通過率を年齢ごとに示したものが表6であるが, 5歳では有意な差がみられなかったものの, 6歳では女児の方が有意に高かった ($\chi^2(1) = 13.77$, $p < 0.01$)。そこで, 場面移動としてダイナミックに表現される移動系ふり遊び (No.2・No.4・No.5の平均通過率) と手指などの細かな動作が求められる動作系ふり遊び (No.3・No.6・No.7の平均通過率) に分類して調べてみると, 6歳においては女児の方が動作系ふり遊びが有意に高いことが認められた ($\chi^2(1) = 10.10$, $p < 0.01$)。このことから6歳になると女児が男児より細かなふり遊びを多用し「劇遊び」として楽しんでいることが推測された。さらに, 場面ごとの性差を調べてみると「お風呂に入ってパジャマを着る」場面 ($\chi^2(1)$

表5 オニ役における男女別の通過率 (%)

	男児	女児
5歳児	88	89
6歳児	97**	98**

** : $p < 0.01$

表6 コ役における男女別の通過率 (%)

	男児	女児
5歳児	85	90
6歳児	82	90**

** : $p < 0.01$

表7 5歳児のふり遊びにおける男女別の通過率 (%)

	男児	女児
移動系ふり遊び	87	90
動作系ふり遊び	79	85

表8 6歳児のふり遊びにおける男女別の通過率 (%)

	男児	女児
移動系ふり遊び	86	89
動作系ふり遊び	73	86**

** : $p < 0.01$

$= 4.70$, $p < 0.05$) と「オニが戸をたたくまねをしたのに伴って目を覚ます」場面 ($\chi^2(1) = 5.49$, $p < 0.01$) の通過率が6歳においては女児の方が男児より有意に高いことも示された。一般にふり遊びが上手とされる女児の特徴は6歳以降に出現したのである。

4. オニ発話の分析

オニになった際5歳児は66, 6歳児は97, 合計163の発話が認められた。5歳児は保育者の支援を受けて発せられた台詞が6歳児より有意に高く, 支援なしで発せられた台詞の内訳においても, 5歳児は6歳児と比べるとオリジナル台詞よりモデル台詞を多用していることが認められた ($\chi^2(1) = 4.62$, $p < 0.01$)。これより5歳児は保育者からのモデル情報を基本に遊びに参加しているが, 6歳児はモデルを土台としながらも自分の世界を表現しようとする傾向が示された。

5. 発話の種類における性差

5歳児においてはモデル台詞とオリジナル台詞の出現割合に性差が認められなかったが, 6歳児においては有意差が認められ, 女児がモデル台詞を多用していたのに対して男児はオリ

表9 年齢別, オニ役の時に発せられた台詞の種類 (%)

	支援されて 発話できた台詞	モデル台詞	オリジナル台詞
5歳児	27	52	21
6歳児	1	52	47

 $p < 0.01$

表10 5歳児におけるオニ発話の内容 (%)

	支援されて 発話できた台詞	モデル台詞	オリジナル台詞
男児	24	52	24
女児	33	50	17

表11 6歳児におけるオニ発話の内容 (%)

	支援されて 発話できた台詞	モデル台詞	オリジナル台詞
男児	2	38	60
女児	0	71	29

$p < 0.01$

ジナル台詞を多用していた ($\chi^2(1) = 8.81$, $p < 0.01$)。

6. オリジナル台詞の具体例

5歳児のオリジナル台詞は「おなら」、「雨の音」、「恐竜」、「ネズミの音」、「飛行機」など単語もしくは短い言葉で語られたものが多かった。一方、6歳児は「夜に外で草が風にとばされる音」、「冷蔵庫のふたが閉まった音」、「コウモリが飛んだ音」、「枯れ葉が落ちた音」、「車が通った音」などコ役である子どもたちに恐怖を感じさせるような言葉やそれまでにやりとりされてきた「あぶくたった」のストーリーのイメージをさらに展開させるような不気味さやおどろおどろしさを表現しようとしたものが含まれていた。

IV. 考 察

見知らぬ子ども同士の間において「あぶくたった」遊びが成立するためにはオニの台詞が皆の前で言えるかどうか大きく依存していた。すなわち6歳児ではそうした問題をほとんど示さなかったが、5歳児ではこの課題を達成できるかどうか遊びへの参加を決定づけた。他の場面では保育者や周囲の子どもに同調して動いていれば乗り越えられるものの、オニの場面ではある種の独立性が求められるからである。集団同調的行動は集団への帰属意識を高めるが、強過ぎると自己を抑圧してしまいオニの台詞を言えなくさせるのではないか。抑圧の解放は保育者の支援で台詞が言えた子どもの存在

から証明できよう。田丸が指摘するように5歳以前の子どもにおいては言語・認知的な問題が支配的だが¹⁷⁾、5歳以降は田中が「集団的自我」¹⁸⁾と定義したような自己と集団を繋ぐような柔軟な精神構造、すなわち互恵的な人間関係がイメージ化され、それを状況によって使いこなすことが発達課題として迎えられる¹⁹⁾。「遊びが社会性を育む」とはよく言われることだが、自己と集団へのこうした気持ちの配分が遊びの中で鍛えられ、それがどんな状況でも実現されていく力こそ幼児の社会性として定義できよう。

矢野²⁰⁾はGesellが4歳の競争的自我から脱して周囲に友好的で適応的な年齢として5歳を安定・調和・均衡期として表したのに対して6歳は再び両極性に支配され激しい攻撃性や落ち着きのなさなどを示す不安定期として示した²¹⁾のを受けて、5歳の不安定期の原因を「課題意識」で括られた態度に求めた。課題を理解しその状況に当てはめ行動するため対人関係も穏やかに収まるが、裏返せば周囲への同調的な態度や結果に直結する行動を生みやすい²²⁾。それが行動レベルでは「あぶくたった」遊びに参加できても仲間集団を相手に会話する時、萎縮したり保育者の台詞モデルを多用した反応に表れていた。課題意識の強さが自己の精神世界を省略させてしまった現象と言えよう。

一方、6歳はオリジナル台詞が有意に高くなることから性差も含めた個人の人格的特性が顕著に表現される年齢と言えよう。Waldropは女子は対人志向が強く親和動機が高いことを示したが¹⁴⁾、本研究においてもコ役集団でのふり遊びの拡がりやオニ発話におけるモデル台詞の割合の高さなどの傾向が6歳以降に有意な差として認められたことは自我のあり様に性差が影響していく年齢であることを示した。すなわち、6歳は言語によって内面的な自我の調整がなされ自己を表現する力も安定し個性が発揮され集団意識へと伝えられる。個性と共に性差も現れ定型台詞を多用する女児、非定型台詞を好む男児の傾向が示された。そこで、5歳児の社会性は周囲への模倣や同調によって成立するが、6歳児はそうした行動が言葉の力を借りて内面化され親和性を高めたり独自性の主張へと自由な発展を遂げると推測される。言わば、内なる世

界の「内と外」を用意していくこと²³⁾で「社会性」が行動化されると説明できよう。

よって、今後は言語能力を媒介にして行動と精神を統合させていく5～6歳の年齢的特徴や性差の出現を踏まえた社会性の測定尺度の開発を行うと共に、遊びにおける参加度を両者の側面から分析していく視点を5歳児健診等に活用していくことが期待される。

V. 結 論

あぶくたった「遊び」が成立するためには先ずストーリーを理解し集団として展開しなければならぬが、集団同調の意識が強過ぎると自己表現を期待される「オニ」役割が遂行できない。また、それらの調整ができていても課題意識に強く支配されて自分のイメージを表現するのに困難を示すことが5歳児に特徴的に現れた。したがって、集団同調的な意識や課題意識を上手に調整しながら「あぶくたった」遊びを自由に遊び込めるのは6歳以降であると推察される。

本研究はJapan Children's Study Group 鳥取研究グループで行い、一部は第19回日本発達心理学会(2008年3月19日追手門学院大学)にて発表された。

文 献

- 1) 小川清美. 子どもに伝えたい伝承遊び—起源・魅力とその遊び方. 東京: 萌文書林, 2001: 27-33.
- 2) Parten MB. Social participation among pre-school children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*. 1932; 27: 243-269.
- 3) Ladd GW, Price JM. Predicting children's social and school adjustment following the transition from preschool to kindergarten. *Child Development*. 1987; 58: 1168-1189.
- 4) 田中浩司. 遊びの成立における大人の足場づくり. *心理科学* 2007; 27 (1): 32-44.
- 5) 射場博巳, 馬場富美代. かいせんだんから王さんとりへ. 季刊保育問題研究 1983; 9: 45-57.
- 6) 神田英夫. 追いかけて遊びからオニごっこへ. 山崎愛世・心理科学研究会編. 遊びの発達心理学. 東京: 萌文社, 1991: 29-63.
- 7) Piaget J. Play, dreams, and imitation. New York: W.W. Norton. 1962.
- 8) Smilansky S. The Effects of Sociodramatic Play on Disadvantaged Preschool Children. New York: Wiley. 1968.
- 9) Sutton-Smith B. Text and context in imaginative play. And the social sciences, *New Directions for Child Development*. 1984; 25: 53-70.
- 10) アンリ・ワロン(訳) 竹内良知. 子どもの精神発達. 東京: 人文書院. 1982.
- 11) Эльконин Д. Б. Детская психология. Учпедгиз. 1960.
- 12) 本郷一夫. 仲間関係. 日本児童研究所編. 児童心理学の進歩, 33, 東京: 金子書房. 1994: 227-253.
- 13) Ladd GW. Children's Peer Relation and social competence. Yale university Press 2005.
- 14) Waldrop M, Halverson CF, Jr. Intensive and extensive peer Behavior: Longitudinal and cross sectional analysis. *Child Development*. 1975; 46: 19-26.
- 15) 石田 開, 石上令子, 植木綾子, 他. 保育的観察による5歳児のピア関係形成に関する研究—その測定についての予備的研究—. 鳥取大学地域学部紀要 2006; 2 (3): 353-366.
- 16) 加用文夫, 新名加苗, 河田有世, 他. ごっこ遊びにおける言語行為の発達の分析. *心理科学*. 1996; 18 (2): 38-59.
- 17) 田丸尚美. 幼児の遊びにおける役割遊び関係の理解. *教育心理学研究* 1991; 39: 341-347.
- 18) 田中昌人. 発達における階層間の移行についてⅢ次元可逆操作の階層から変換可逆操作の階層へ. 京都大学教育学部紀要 1985; 31: 32-59.
- 19) 田中浩司. 幼児の鬼ごっこ場面における仲間意識の発達. *発達心理研究* 2005; 16 (2): 185-192.
- 20) 矢野喜夫. 円熟期と転換期. 岡本夏木, 麻生武編. 年齢の心理学. ミネルヴァ書房 2000: 216-226.
- 21) Gesell A. The child from five to ten. Harper & Row. 1946.
- 22) 松井愛奈. 幼児の仲間への働きかけと遊び場面との関連. *教育心理学研究* 2001 (49): 285-293.
- 23) 河崎道夫. あそびのひみつ. 東京: ひとなる書房. 1994.

[Summary]

The characteristic social skills of five- and six-year-old children were examined through behavioral assessment and language analysis of children engaged in the traditional rule game "abukutatta". A total of 88 children (40 five-year-olds and 48 six-year-olds) who had not previously met were categorized by age and gender. Groups of four children selected to include one child of each age and gender were observed playing the game. The following results were obtained : 1) Five-year-olds tended to be interrupted during their game, 2) For six-year-olds, girls used pretended play more

than boys when playing the role of "ko", and 3) For six-year-olds, the "oni" players showed more developed original speech and gender differences. These findings suggest that "abukutatta" is suitable for children aged six years of age or older, as this is the age at which children are thought to acquire social skills based on reciprocal interactions that allow them to engage in group activities.

[Key words]

experimental observation method, traditional rule game, sociality, infants