

# 絵本にみられる対人葛藤と心の理論による物語理解

小 嶋 かおり

## Interpersonal conflicts in children's literature and story understanding with "theory of mind"

Kaori Kojima

### 対人葛藤の心理学的研究

対人葛藤とは、人と人との間で生じる対立や確執のことをさす。誰もが周囲とはできるだけ仲良く無難に過ごしたいと願いながらも、さまざまな状況において個々人の志向、期待、価値観などには必ず不一致が起こるだろう。社会的な接触がある限り、そこに対人葛藤が生じることは避けられない。対人葛藤は、葛藤の原因や争点の違いによって、利害葛藤、認知葛藤、規範葛藤に大別される (Thomas, 1992)。利害葛藤とは、願望や期待、目標などの相違から生じるもので、きょうだい間の玩具の取り合いや、夫婦間で家事の分担、同僚間で仕事の割当てを巡る対立などが当てはまる。認知葛藤とは、考え方や意見の不一致によって生じるもので、夫婦の子育ての方針を巡る言い争いや、親子で子どもの結婚相手の好みを巡る対立、同僚間で仕事に対する考え方の食い違いによる対立などが当てはまる。規範葛藤とは、道徳観や倫理観、公正感、社会規範などから、人とはこう振舞うべきであるという期待を基準にして他者の行動を評価することから生じるもので、友人同士で約束や時間を守らない、隣人間でゴミの出し方のマナーを巡る対立などが当てはまる。対人葛藤はこれら争点のうちのひとつによって生じることもあるが、多くの場合には複数の争点が複雑に絡み合って生じると考えられよう。

対人葛藤が起こると、われわれはそれに対して何らかの対処行動をとろうとする。互いにとって最善の合意点を見出す努力をするか、なんとか相手の気持ちを鎮めようするか、頑なに自分の言い分を貫き通すか、相手が引きさがらう怒鳴ってみるか、それともひとまず何事もなかったかのように逃げるか、あっさりと相手の言いなりになってしまうか、あるいは誰かの助けを借りるなど多様な選択肢が考えられる。福島・大淵 (1997) は、行為者の「意図」という視点によって葛藤解決方略をまとめ、方略の7カテゴリーを分類した。統合方略は、相互に満足できるような解決を探る行動で、情報交換や問題の明確化を含み、相手の自発的变化を促すような方略行動である。懐柔方略は、相手が感情的にならないように配慮しながら、自分の願望を間接的に伝えようとする方略行動からなる。分配行動は、積極的に自分の側の事情や要求を強く主張して、基本的にはその実現のみをめざす方略行動からなる。攻撃方略は、相手を責めたり脅したりして、心理的・身体的に痛めつけようとする方略行動からなる。同調は、相手の要求に一方的に従う行動である。回避は、直接の対立を避ける方略行動で、葛藤を表面化させな

い場合もある。第三者介入は、葛藤当事者とは別の誰かに自分の応援を頼んだり、葛藤の仲介をしてもらう方略行動である。

当事者たちがどの葛藤方略を用いるかによって、葛藤のその後の行方や結末は大きく左右される。そのため、葛藤対処方略の規定因に関する研究が進展してきた。なかでも動機づけには多くの研究者が注目してきた。たとえば、Deutsch (1973) は、協力的動機、個人主義的動機、競争的動機という基本的な3つの動機を仮定した。協力的動機は自分の利益と同時に他者の利益にも肯定的な関心をもつこと、個人主義的動機は自分の利益に関心をもち他者の利益には無関心であること、競争的動機は自分の利益に関心をもちかつ他者よりも大きな利益を得ることに関心をもつことを表す。協力的動機は当事者双方のコミュニケーションが制約されている状況でも協力的反応をもたらし、競争的動機は当事者双方のコミュニケーションが制約されていない状況でも対決的反応をもたらしやすいこと、個人主義的動機は、状況的要因の影響を受けやすいことが確認された。近年では、大淵ら (Fukushima & Ohbuchi, 1996; 福島・大淵・小嶋, 2006; Ohbuchi, Chiba, & Fukushima, 1996; 大淵・福島, 1997; Ohbuchi & Tedeschi, 1997) が、より社会心理学的視点から葛藤方略の規定因を検討しようと多目標理論を提起した。この理論は、葛藤時の人々の解決行動が資源的な関心よりむしろ社会的関心によって強く動機づけられていると主張し、それらの効果が目標喚起によって媒介されると仮定し、資源目標、支配、同一性、公正目標は対決的方略を、関係目標は協調的方略を促進することを見出した。

葛藤解決方略を規定するもうひとつの重要な変数は認知である。大淵・小嶋 (1999) は、対立者の動機認知が葛藤解決方略に影響することを検討した。まず理論的に「正負」と「問題解決的一情緒的」次元を仮定し、4つの動機帰属カテゴリーを設定した。利他心帰属は、葛藤相手に正の情緒的動機があると推測することである。相手が自分に好意的感情をもち、相手は自分のことを思いやり、好意や配慮から敢えて対立的な立場をとっているとみなす。役割帰属は、相手に正の問題解決的動機があると推測することである。対立相手は個人的な好意もない代わりに敵意もない。ただ自分の役割を忠実に遂行しようとしているだけだと認知する。利己心帰属は、相手に対する負の問題解決的動機の推測である。相手は自分のことだけを考え利己的利益の達成に強く動機づけられているとみなす。敵意帰属は、相手に負の情緒的動機を推測することである。対立者が自分に対して個人的に敵意をもっているとみなす。これらの動機を実験的に操作した結果、利他心帰属の場合に懐柔方略が多く、利己心や敵意が帰属された場合に分配方略と攻撃方略が多く用いられた。敵意が帰属された場合に統合方略が少なかった。したがって、帰属の正負の次元に関しては方略選択への効果が見られたが、問題解決的一情緒的次元への影響は認められず、役割帰属の方略に対する影響も確認できなかった。

### 子どもの対人葛藤

社会のなかで人とかわかり生活する以上、大人と同様、子どもも幼いころから日常的に対人葛藤を経験する。子どもの社会的関係は、母とのかかわりからはじまり、家族やきょうだい、友達へと広がっていく。それに伴い、さまざまな関係のなかで、子どもは対人葛藤を経験していくといえよう。もっとゲームをしたいのに親に許してもらえなかった、おやつ分け方を巡ってきょうだいで喧嘩した、友達とどんな遊びをするかでもめた、などの対人葛藤経験を積み重ねることで、子どもは自分の主張を通したり感情を発散するだけでは自分にとっても望ましい解決に至らないことを知り、自分の主張や感情を抑制したり、言葉で相手に自分の思いを伝え相手の言葉に耳を傾けたりすることで、双方にとって納得のいく最善の解決を見出す方法を身につけていく (丸山, 1999; Shantz, 1986; Shantz & Hobart, 1998)。

しかし双方にとって納得のいく最善の解決には、そう容易くたどり着けるものではない。簡単に相手の要求を受け入れてしまったらずいぶん損をしてしまうし、逆にこちらが譲らなかったら相手を怒らせてもう遊んでもらえないかもしれない。それでは相手にどう働きかけたらうまく事が運ぶのだろうか。次の一手を考える際に必要となる技の一つは、相手の気持ちを読むことであろう。相手は状況をどのようにとらえているか、相手は何をどうしたいのかという他者の心を読み取る力、さらには、自分がこのような言動や行動をとった意図を相手はどのように考えるか、自分がこのような気持ちを抱いていることを相手は知っているか、など自分と相手の心を客観的にメタ認知する力が、葛藤解決には不可欠となってくる（鈴木・子安・安, 2004）。この他者の内面の推測に関するテーマは、近年発達心理学的研究において、「心の理論」と呼ばれる枠組みにおいて関心が高まってきた。

### 心の理論（Mind of Theory）

プレマックとウッドクリフは、チンパンジーが「あざむき」行動と呼ばれる他の仲間の心の状態を推測しているかのような行動をとることに注目し、このような行動を説明する概念として「心の理論（Theory of Mind）」を提唱した（Premack & Woodruff, 1978；子安, 2000）。「心の理論」をもつということは、他者の目的・意図・知識・信念・推測・ふり・好みなどの内容が理解できると定義される。チンパンジーが心の理論をもつかどうか、それは限定的なものかどうかについてはいまだに議論の余地があるが、この「心の理論」の概念は、動物心理学、発達心理学、障害児心理学など、心理学の各分野にも大きな反響を呼んだ。

その代表的なもののひとつがヴィマーとパーナーによる「誤った信念」課題を用いた心の理論の発達の研究であった（Wimmer & Parner, 1983）。彼らは、この研究のなかで「人物Aが物Xが場所Yにあると（誤って）信じている」という関係がわかるかどうか（のちに、一次的信念の理解と呼ぶ）を具体的な物語によって子どもたちに示し、この課題を解決できるのは4歳以降であることを見出した。さらにパーナーらは、先の課題を「一次的信念の理解」の問題、「人物Aが物Xが場所Yにあると思っている、と人物Bが（誤って）信じている」という関係がわかるかどうかを「二次的信念の理解」の問題として、二次的信念が児童期の中期（9～10歳ごろ）に獲得されることを一連の実験によって示した（Parner & Wimmer, 1985）。「Aさんは、わたしがAさんを嫌っていると思っているようにわたしには思える」という例をとってみると、「わたしはAさんを嫌っている」「Aさんはわたしを嫌っていると思う」というような一次的信念ではなく、一次的な事象をさらに客観的にメタ認知する二次的信念によって、Aさんとの人間関係の不和がAさんの誤った信念（誤解）に基づいていると判断するものである。子安（2000）によれば、このような二次的信念の理解ができるようになると、他者から見た自分を知ることにつながり、他者を通じた自己理解が深まる。これは、発達の的に他者の内面を理解できる段階を経て、ようやく自己を客観的に理解できる段階に入ることを意味する。そして、二次的信念の理解は三次的信念の理解へ発展し、さらに高次の信念の理解へと続いていく。このことが複雑な人間関係を理解するために、また対人葛藤解決には欠かせない能力となる。またこの高次の信念理解は、登場人物の込み入った人間関係を描く小説や物語を理解する前提となり、一方でそのような小説や物語を通じて子どもの認知的世界が広がっていく。



## 絵本の心理学的研究

ウィデルスホフン（Widdershoven, 1997）は発達研究を3つのモデルに分類した。「機械論的モデル」は、発達する個人の経験や行為の変化を、各々に機能する内的・外的要因の因果関係によって記述し説明する。これはいわゆる行動主義的な考え方である。「有機体モデル」は、発達を有機体の目的や要求にもとづく環境への積極的な適応の結果とみなす。これは生物進化論に基づく考え方である。「語りモデル」は、人間の行為が物語の要素に例えられ、原因や機能ではなく意味に重点がおかれる。近年では、たとえばMcAdams（2008）による物語心理学的アプローチが知られるようになってきた。

佐々木（2000）は、現在の幼児・児童心理学や発達心理学研究に生きた子どもの姿が見えにくい原因を、機能論的モデルで論じられる発達がきわめて限られた心理機能にとどまり、子どもたちの発達の現実的でダイナミックな質的变化が明確な意味づけとともに現れないからだと考えた。そして「語りモデル」に着目し、これこそが、発達現象の意味づけと解釈、およびその延長としての発達理論の創出に有効なアプローチであると主張した。作家や画家たちは、子ども時代に生まれる特徴的なエピソード経験を、芸術家としての鋭い感性と深い洞察力に基づいて物語るため、そのなかに人格を持った現実の子どもが生きて感じることができるといふ。

それでは、絵本に描かれた子どもが、読者に共感され楽しまれても、それが多くの子どもの心や発達の普遍性とどうかかわるのだろうか。その点について、佐々木（2000）は、中村（1992）の「臨床の知」を引用し、新しいパラダイムの普遍性は、個々の場合や場所を重視して、隠された意味を相互行為のうちに読むことの積み重ねから創造されると指摘した。客観性・普遍性の法則は、主観性・固有性の特性と多様に組み合わせてこそ、総合的で生きた子どもを捉えることを可能にする。こうした理論的背景をもとに、佐々木は①絵本は、子どもの存在そのものや発達をどのように解釈し、物語ってきたか、②絵本の絵は、言葉で語ることが難しい子どもの心理現象をどのように分析・表現しているのか、③絵本が絵と文で語るといふ手法において、子供時代に特徴的な発達現象を意味づけ解釈するものならば、それを読む読み手に、自己の過去を振り返り自らの発達を分析・解釈する上で（つまり「自分のなかに発達を読む」行為に）どのような影響を与えるものなのか。という3つの視点から、絵本心理学の構築を試みた。

読み手は、描かれているエピソードが自己の経験と重なるとき、そこで示唆されている意味づけや解釈を発見し、自分というものの概念の組み直しや発達観の再構築が可能となるという。さらに佐々木（2000）は、学生たちに子ども時代のごっこ遊びの回想記録を収集し、作家や画家の取り上げる物語の主題分類と比較したところ、学生の回想記録における具体的なエピソード内容については絵本と同じ主題が数多く一致することを見出した。このことは、絵本作家・画家の取り上げる物語の主題が普通の子どもたちに日常的に経験される出来事と一致することを示唆した。また子どもたちに好まれ愛され続けている絵本のなかには、子どもたちの発達の質的転換、その多くは周囲の人間関係との葛藤が引き起こすものにまつわるエピソードが繰り返し描かれているという。このことは、子どもたちが絵本や児童文学などを通じて、他者といかに関わっていくか、あるいは対立した他者をいかに理解するかなど、対人葛藤解決に関する重要な社会発達の示唆を得ていることを意味する。

小嶋（2011）では、対人葛藤を含む日本の昔話91点を内容分析したところ、現代の対人葛藤研究が明らかにしてきた成果の多くをすでに含んでいることが示唆された。物語の数と日常で対人葛藤が生じる頻度が対応すると仮定すれば、日本の昔話を通じて、子どもたちは多くの疑似的対人葛藤経験をしており、こうした物語が子どもたちの葛藤経験にも大きな影響を与えうる可能性が示唆された。

## 絵本のなかの対人葛藤

以上の議論をふまえて、本研究では、絵本の物語において対人葛藤がどのように描かれているかを内容分析した。対人葛藤の原因や争点、登場人物の心情（意図や動機）、登場人物の葛藤相手に対する心情（意図や動機）の推測、葛藤への対処行動、葛藤結果についての描写を見出し、過去の対人葛藤研究（葛藤当事者の動機・目標理論、あるいは対立者に対する動機推測に関する知見）および心の理論の視点から内容分析を試みた。①登場人物同士の心情（意図や動機）に相違が生じているか、またそれがどのように描写されているか、②同じく登場人物の葛藤相手に対する心情（意図や動機）の推測に相違が生じているか、またそれがどのように描写されているか、③登場人物の心情については、それぞれの発達段階（一次的信念理解に達していない段階、一次的信念理解の段階、二次的信念理解の段階）にある子どもたちでどのように異なって理解されるかを検討した。

## 方法

多くの人々に親しみ読まれているという観点から、日本の童話の名作シリーズ（ポプラ社、偕成社）を中心に、対人葛藤を主題として含むかどうかを考慮して、①ごんぎつね、②手ぶくろを買いに、③泣いた赤おに、④雪女、⑤赤いろうそくと人魚、⑥きつね三吉、⑦おにたのぼうし、⑧かたあしだちょうのエルフの8点を選定した。主な登場人物、あらすじ、葛藤の原因・争点、登場人物の心情（動機や意図）、登場人物の心情（意図や動機など）の推測、葛藤への主な対処行動、葛藤結果などの点から、物語の内容を整理した（表1、表2、表3）。

表 1 8つの物語の内容分析①

| 題名／作者             | 主な登場人物 | あらすじ   | 葛藤の原因・争点                         | 意図・動機などの心情                 | 相手の意図・動機などの心情の推測           | 葛藤の主な対処行動                             | 葛藤の結果   |
|-------------------|--------|--|----------------------------------|----------------------------|----------------------------|---------------------------------------|---|
| ごんぎつね<br>／新美南吉    | 狐のごん   | 狐のごんは兵十が病気の母親のためにとったうなぎをいたずら心から奪ってしまう。つぐないに、ごんはこっそり栗や松茸を届け続けるが、その善意は伝わらぬまま、ごんは兵十に銃で撃たれて死んでしまう。                     | ごんが病気の母親のためにとったうなぎをいたずらしてしまったこと  | いたずらしたい→つぐないたい             | 母親にうなぎを食べさせてやれずがっかりしているだろう | 栗や松茸を届ける                              | ごんを撃った後、兵十は栗や松茸を運んでくれたのがごんだと知り、ごんもまた死ぬ前に兵十に理解されたことを知る |
|                   | 兵十     |  |                                  |                            |                            | 銃で撃つ                                  |   |
| 手ぶくろを買いに<br>／新美南吉 | 狐の親子   | 母狐が子狐に毛糸の手ぶくろを買ってやろうとすると、人間の片手を人の手にかえ、銅貨を握らせ、町へ送り出す。子狐は帽子屋で狐の手のほうを差し出してしまいが、うまく手ぶくろを買うことができる。                      | かつて百姓に追いかつてられた経験をもつ、母狐の人間に対する不信感 | 人間が怖いけど手袋がほしい              | 狐だとわかれば捕らえようとするだろう         | 片方の手を人間の手にかえて、手ぶくろを買っていくが、狐の手を差し出す    | 無事手ぶくろを買うことができ、子狐は待っていた母狐に人間は怖くないと伝える                 |
|                   | 帽子屋    |  |                                  |                            |                            | びったりの手ぶくろを渡す                          |   |
| 泣いた赤おに<br>／浜田廣介   | 赤おに    | 人間たちと仲良く暮らしたいと、赤おにが村人に親しまれようと努力する。それを知った青おにが、悪者になって助けてくれ、赤おにには人間の信用を得て友達仲間ができた。しかし、芝居を打ったことがばれぬよう、青おには姿を消してしまっていた。 | 友情を人間と仲良くするために青おにを悪者にしてしまったこと    | 人間と仲良くなりたい、でもちよつと青おにに申し訳ない | 具合でも悪いのだろう                 | 人間と仲良くなり寂しくなくなったが、青おにが気がかりになり、見舞いに訪ねる | 赤おには、人間たちと仲良く暮らすことは叶えたいが、その代わりに大切な親友の青おにとの交流を失ってしまう   |
|                   | 青おに    |  |                                  |                            |                            | 芝居がばれぬよう、赤おにに手紙を残し姿を消す                |   |

表2 8つの物語の内容分析②

| 題名／作者              | 主な登場人物 | あらすじ  | 葛藤の原因・争点  | 意図・動機などの心情                     | 相手の意図・動機などの心情の推測                | 葛藤の主な対処行動                      | 葛藤の結果   |
|--------------------|--------|---|---|--------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|---|
| 雪女<br>／小泉八雲        | お雪     | ひどい吹雪にあった木こりの巳之吉は逃げ込んだ小屋で雪女に出会うが、このときの出来事を口止めされて命拾いをする。巳之吉は道で出会ったお雪を嫁に見た。雪女に似ているお雪を見て、雪女との出来事をお雪に話してしまう。お雪はそれは自分だと明かしそれき姿を消す。   | 秘密にする約束を破り、妻お雪に雪女との出来事を話してしまったこと                            | 雪女のこととは誰にも話してはしくない             | 雪女のこととは誰にも話したりしないだろう            | 子ども達のため巳之吉の命をとることはできず、それきり姿を消す | 巳之吉が約束を守れず雪女との出来事を明かしてしまっただことで、幸せなお雪との生活を失ってしまう |
|                    | 巳之吉    |   |   | (妻になら雪女のことを話してもいいだろう)          |                                 | 妻お雪に雪女のことを話してしまう               |   |
| 赤いろうそくの人魚<br>／小川未明 | 人魚     | 人間の世界に憧れた人魚が、自分の子どもは人間の世界で育てたいと陸の上に子を産み落とす。人魚の赤ん坊はろうそく屋の夫婦に拾われてられ、美しい娘となる。娘は家業を手伝い繁盛させるが、あるとき大金と引き換えに売られた赤いろうそくがお宮にともるたびに大嵐を招き、ろうそく屋も町も滅びてしまう。                                    | 人間は人情があつてやさしいと信じていた人魚が娘を託した老夫婦は、家業を繁盛させた人魚の娘を大金と引き換えてしまったこと | 子どもを人間の世で幸せに暮らさせてやりたい          | 人間は人情があつてやさしいから、子どもを大切に育ててくれるはず | 災難を遠ざけるろうそくの代わりにお宮にともしよ海に嵐をよぶ  | 老夫婦はろうそく屋をやめ、また不吉なろうそくがともるお宮も人々から疎まれ、とうとう町はほろびる |
|                    | 老夫婦    |   |   | 神様のお授けものだから大切にしよう→大金を手に入れた     |                                 | 大金と引換に人魚の娘を売りに出す               |   |
| きつね三吉<br>／佐藤さとる    | 三吉     | 腕のいい鍛冶屋の茂平に、三吉という弟子がいた。立派な仕事ができるように成長したところ、通りかかった旅の坊さんになかつかれられ、姿を消し戻らなかつた。冬の寒い夜、茂平の家の前に、狐が倒れており、娘のウメに、狐が倒れ傷が癒えたと三吉と同じように姿を消した。三吉と三吉が戻ってきて、茂平は訳を聞かずに三吉を後取り婿として迎えた。実は茂平もかつてはきつねだった。 | 手塩にかけてもらった弟子なのに、姿を消して戻らなかつたこと                               | 狐ではなく人間としてやっていくため、鍛冶屋の弟子になりたい  |                                 | 坊さんに狐に戻され大怪我をするが、また人間になり戻ってくる  | 三吉は後取り婿として迎えられ、村の人からも頼りにされ人間として立派に暮らす           |
|                    | 茂平     |   |   | (人間として立派に生きていく覚悟があれば断取りにしてもいい) | ほんとうに人間として立派に生きていく覚悟ができているのか    | 訳を聞かずに黙って三吉を受け入れる              |   |

表 3 8 つの物語の内容分析③

| 題名／作者                 | 主な登場人物   | あらすじ  | 葛藤の原因・争点  | 意図・動機などの心情                 | 相手の意図・動機などの心情の推測                  | 葛藤の主な対処行動                       | 葛藤の結果   |
|-----------------------|----------|---|---|----------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|---|
| おにたのぼうし<br>／あまきみこ     | おにた      | まめまきをきつかけにそれまで住んでいた物置小屋を出た気のいいおにたは、ひいらぎを飾っていない家をみつめ、天井の梁に忍び込む。部屋では病気の母親を看病する少女がお腹をすかしていることを知る。おにたは男の子に扮して節分のご馳走を届けるが、少女が鬼がくれば母の病気が悪くなると豆まきしたがると急におにたはいなくなった。                                  | 人間が鬼は悪いものと決め、おにたのこのころを理解してくれないこと                    | 悪いおにばかりじゃないことを人間にわかってほしい   | おには悪いって決めつけている                    | 急にいなくなる                         | おにたの残した麦藁帽子のなかに黒い豆をみつけ、おにたをかみさまだと考える                  |
|                       | 少女       |   |   | 鬼が来れば病気が悪くなる               | あの子はかみさまだ                         | まめまきがしたいと言う                     |   |
| かたあしだちょうのエルフ<br>／小野木学 | だちょうのエルフ | エルフはわかくてつよくてすばらしく大きなオスのダチョウで、動物たちみんなの人気者だった。あるとき、エルフは襲ってきたライオンからみんなを守るため勇敢に戦い足の一本を失った。はじめみな食べ物を分けてくれたが、日がたつにつれてエルフは忘れられた。そこへ今度は黒ひょうが来ると、エルフは狙われた子どもたちを背中に乗せ、最後の力を振り絞り戦い、黒ひょうを追い払った。エルフは木になった。 | みんなのため子どもたちのために勇敢に戦ったのに、そのために大好きだったみんなから忘れられてしまったこと | 子どもたちやみんなの役に立ちたい、助けたい、頼りたい |                                   | ライオンと戦って片足を失い、最後の力を振り絞って黒ひょうと戦う | エルフはすばらしく大きな木になり、顔の真下に池ができた。動物たちは涼しい木陰といずみのまわりで楽しく暮らす |
|                       | 動物たち     |   |   | 自分たちの生活で精一杯                | エルフがきつと助けてくれるだろう→もうエルフは頼りにならない→頼り | エルフのことを忘れがちになる                  |   |



## 結果と考察

まず、いずれの物語においても、登場人物たちの意図や動機などの心情の描写を見出すことができた。表1、表2、表3に示したように、8点のうち、③泣いた赤おに、④雪女、⑤赤いろうそくと人魚、⑥きつね三吉、⑦おにたのぼうし、⑧かたあしだちのエルフの6点において登場人物双方の心情を見出すことができ、⑥きつね三吉以外の5点において両者の心情に相違やずれのあることが認められた。③泣いた赤おにでは、赤おには青おにに「少し申し訳ないと思いながらも人間と仲良くなりたい」という強い気持ちを持っていたが、一方青おには「自分を犠牲にしても赤おにのためにになりたい」と強く願った。④雪女では、お雪は「絶対に誰にも話してほしくない」という思いがあったが、巳之吉のほうには「妻くらいには話してもいいだろう」という程度の思いだった。⑤赤いろうそくと人魚では、人魚が「子どもの幸せを願う」一方で、老夫婦のほうは娘を大事にすることよりも「大金を手に入れる」ことに動機を転じた。⑦おにたのぼうしでは、おにたが「自分が悪いおにではないことをわかってほしい」と願ったが、少女は「母親の病気を悪くするおにを追い払いたい」と願った。⑧かたあしだちのエルフでは、エルフは「自分を犠牲にしても子どもたちやみな役に立ちたい」という強い気持ちをもっていたが、動物たちは「自分自身の生活で精一杯」という気持ちが強かった。

現実の対人葛藤場面においては、意図や動機の相違そのものが対人葛藤の原因や争点になることが見出されてきた（大淵・小嶋, 1998）。同様に、絵本の物語にみられる対人葛藤にも、意図や動機のずれが明確に示された。心の理論が確立しない段階では、登場人物の心情を認知することはまだできず、さらに言語的な理解のうえでも制限が生じるが、たとえば「ごんはかわいそうだね」など主人公と共感することを繰り返しながら、一次的信念の基礎が培われると考えられるだろう。一次的信念理解の段階では、この登場人物の心情描写が理解できるようになると考えられる。「ごんは兵十にいたずらしたことを反省したのに、許してもらえなかった」「でも、兵十もお母さんにうなぎを食べさせてやれなかったから悔しかっただろう」など、それぞれの立場に立った心情の理解が可能になり、各々の登場人物の心情と行動・結果との関係が理解され、物語の筋を十分に読み取ることができるようになると考えられる。

次に、いずれの物語においても、登場人物たちがその相手・相手方の心情を推測する描写を見出すことができた。①ごんぎつね、②手ぶくろを買いに、③泣いた赤おに、⑦おにたのぼうしでは、葛藤する登場人物の両者において、④雪女、⑤赤いろうそくと人魚、⑥きつね三吉、⑧かたあしだちのエルフでは登場人物のいずれかにおいて、その推測を確認できた。②を除く7点の物語では登場人物たちが抱く意図や動機と、その相手・相手方がそれらを推測したものとの間に、明確な誤解や食い違いが生じていた。①ごんぎつねでは、狐のごんが「いたずらを反省しつぐないたい」という気持ちでとった行動が結果的には裏目に出てしまい、兵十には「またいたずらか」と誤解された。③泣いた赤おにでは、「犠牲になってもたとえ赤おにともう会えずとも赤おにの力になりたい」という青おにの気持ちを、赤おには「具合でも悪いのだろう」と推測した。④雪女では、巳之吉が「妻になら話してもいいだろう」という程度の気持ちなのに、お雪は「巳之吉なら必ず秘密を守ってくれるだろう」と期待した。⑤赤いろうそくと人魚でも、老夫婦の「欲」を見抜けず、人魚は「人間を信じ託せる」と強く期待した。⑥きつね三吉では、狐の三吉が「人間として鍛冶屋になる強い覚悟」をもっていたのに、茂平は「疑い」続けた。⑦おにたのぼうしでは、おにたの「悪いおにばかりでないことをわかってほしい」という気持ちが、少女には「神さまのおかげ」と勘違いされた。⑧かたあしだちのエルフでは、エルフの「子どもたちやみんなの役に立ちたい頼りにされたい」という気持ちが届かず、動物たちに「もう頼りになら

ない」と見放された。

相手の心情の読み取りに誤解の生じることがさらに各々の動機の差異となって現れ、葛藤がより明確になっていく様子が認められた。互いの欲求が直接ぶつかることがなくとも、信じていた気持ちが裏切られる、誠実な思いが届かない、お互いに思いやるがあまり行き違うなど、相手を傷つけるつもりも相手と喧嘩するつもりもまったくないのに、まるで必然かのように対人葛藤が生じてしまう描写は、非常に興味深かった。葛藤時の認知的要因が葛藤解決方略や結果に影響することはこれまでの研究によっても示唆されてきたが、この認知的なずれが葛藤を悪化させ、解決を難しくする様子は、リアリティをもって共感できた。この登場人物たちが相手の心情を推測する描写、つまり登場人物たちが相手の心情をどのように読み取っているかについては、二次的信念理解の段階になってようやく理解できると考えられよう。一次的信念理解の段階と比較して、表面的な心情理解だけでなく、その裏に錯綜する登場人物たちの内的葛藤の様子、さらにそれらと彼らの行動や葛藤結果の複雑な因果関係にとって物語を深く理解できるようになるだろう。

本研究の結果と考察から、子どもたちが見る絵本の世界は、認知的発達段階に応じて異なることが示唆された。一般的に保育・教育現場においては、子どもたちの発達段階にふさわしい絵本が教材として選別されていることが多いと思われるが、子どもたち自身は目の前にあるひとつひとつの絵本や児童文学を（それが認知的に難解であったとしても）、大人が推測するよりももっと柔軟に純粋に自分なりの枠組みで楽しんでいると解釈できよう。

注）本研究は、日本学術振興会科学研究費補助金（奨励研究、課題番号：17905016）を受けて実施した研究の一部である。

## 引用文献

- Deutsch, M. 1973 *The resolution of conflict : Constructive and destructive processes*. New Haven, CT : Yale University Press. 杉田千鶴子（訳）1995 紛争解決の心理学 ミネルヴァ書房
- Fukushima, O., & Ohbuchi, K. 1996 Antecedents and effects of multiple goals in conflict resolution. *The International Journal of Conflict Management*, 7, 191-208.
- 福島 治・大淵憲一 1997 紛争解決の方略 大淵憲一（編著）紛争解決の社会心理学 ナカニシヤ出版 Pp.32-58.
- 小嶋かおり 2011 日本の昔話と対人葛藤 文化, 74（3・4）
- 子安 増生 2000 心の理論—心を読む心の科学 岩波書店
- McAdams, D. P. 2008 Personal narratives and the life story. In O. John, R. Robins, and L. Pervin (Eds.), *Handbook of personality : Theory and research*. 3rd Ed., pp. 241-261. New York : Guilford Press.
- 丸山（山本）愛子 1999 対人葛藤場面における幼児の社会的認知と社会的問題解決方略に関する発達の研究 教育心理学研究, 47, 451-461.
- 大淵憲一・小嶋かおり 1998 対人葛藤の原因と対人関係：比較文化的分析 文化, 61（3・4）, 66-80.
- 大淵憲一・小嶋かおり 1999 対人葛藤における方略選択：動機的、認知的要因 行動科学, 38（1・2）, 19-28.
- Ohbuchi, K., & Tedeschi 1997 Multiple goals and tactical behaviors in social conflicts. *Journal Applied Social Psychology*, 27, 2177-2199.

- Perner, J., & Wimmer, H. 1985 “John thinks that Mary thinks that...” : Attribution of second-order beliefs by 5- to 10-year-old children. *Journal of Experimental Child Psychology*, 39, 437-471.
- Premack, D., & Woodruff, G. 1978 Does the chimpanzee have a theory of mind? *The Behavioral and Brain Sciences*, 1, 515-526.
- 佐々木宏子 2000 絵本の心理学—子どもの心を理解するために 新曜社
- Shantz, C. U., & Hobart, C. J. 1998 Social conflict and development : Peers and siblings. In T. J. Berndt & G. W. Ladd (Eds.), *Peer relationships in child development* (Pp. 71-94). New York : A Wiley-Interscience Publication.
- Shantz, D. W. 1986 Conflict, aggression, and peer status : An observational study. *Child Development*, 57, 1322-1332.
- 鈴木亜由美・子安増生・安寧 2004 幼児期における他者の意図理解と社会的問題解決能力の発達 : 「心の理論」との関連から 発達心理学研究, 15(3), 292-301.
- Thomas, K.W. 1992 Conflict and negotiation processes in organizations. In M.D. Dunnette & L.M. Hough (Eds.), *Handbook of industrial and organizational psychology* (pp. 651-717). 2nd ed. Chicago : Rand McNally.
- Widdershoven, G. 1997 Model of human development. In W. Van Haaften, M. Korthals & T. Wren. (Eds.), *Philosophy of Development and Education* (Pp. 31-41). Dordrecht, Kluwer Academic Publishers.
- Wimmer, H., & Perner, J. 1983 Beliefs about beliefs : Representation and constraining function of wrong beliefs in young children's understanding deception. *Cognition*, 13, 103-128.