

(続紙 1)

京都大学	博士 (教育学)	氏名	古見 文一
論文題目	ロールプレイがマインドリーディングに及ぼす効果の発達心理学的検討		
(論文内容の要旨)			
<p>本論文は、ロールプレイの経験がマインドリーディングに及ぼす促進的効果について、成人と児童を対象に5つの実験をおこなって発達的に検討したものである。</p> <p>第1章では、マインドリーディングの発達に関する先行研究を検討し、Keysar et al. (2000) のディレクター課題などを参考に、役割交代を応用したロールプレイ法を用いて、ロールプレイの経験がマインドリーディングに及ぼす効果を検討するという本研究全体を通しての目的を設定した。</p> <p>第2章 (研究1) では、ロールプレイの経験がマインドリーディング課題の成績に及ぼす効果について検討するため、事前にロールプレイを体験する「ロールプレイ群」とロールプレイを含まない教示を受ける「ロールプレイなし群」を設定し、ロールプレイによって相手の役割を経験することで、自分とは異なるものを見ている相手の視点から指示された意図を読み取り、適切な行動をとることができるようになるという仮説を検証した。実験は、大学生・大学院生40人 (ロールプレイ群20人、ロールプレイなし群20人) を対象に、視点により見えるものが異なる棚 (4×4のロット) を用いたディレクター課題を利用して行われた。実験参加者には棚の中身がすべて見えているが、参加者に指示をする相手 (ウサギの登場人物) には、ロットの部分的な遮蔽により必ずしもすべての棚の中身が見えているわけではないという状況において、参加者は自己視点によるのではなく、他者視点を考慮に入れた反応をすることが求められた。ロールプレイ群への教示では、その後のディレクター課題でウサギの登場人物が行う「店長」の役を参加者が行い、パソコン画面上のウサギに向かって注文書を読んで注文を伝えるということを行った。他方、ロールプレイなし群には、参加者が注文を伝えるという行動は含まれなかった。実験の結果、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く、正反応時間が速いということが示された。</p> <p>第3章 (研究2) は、児童でも成人と同様にロールプレイの経験がマインドリーディングに効果を及ぼすかどうかを検証するため、研究1と同様の手続きながら、課題を児童向きにやさしくして、成人 (大学生40名) と児童 (小学3年生～5年生46名) の両群を対象に実験を行った。その際、児童の心の理解の発達度との関連を検討するため、心の理解課題として「二次的誤信念」、「うそと皮肉の区別」、「責任性の理解」の3課題を行い、参加児を3課題すべてに正解した「心の理解高群」と、一つ以上を間違えた「心の理解低群」の2群に分けた。その結果、心の理解高群、心の理解低群、成人群のすべてにおいて、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有意に低いことが示された。誤答率は、心の理解低群が心の理解高群よりも、心の理解高群が成人よりも高かったが、ロールプレイの効果は心の理解低群が最大だった。他方、正反応時間については、成人群が心の理解高群、心の理解低群よりも優位に速かったが、ロールプレイの効果は成人群のみで見られた。</p>			

第4章（研究3）では、通常色覚とは違うという意味で「特殊的な他者」に対するマインドリーディングにロールプレイが及ぼす効果を調べるため、大学生・大学院生40人を対象に実験を行った。材料として、ディレクター課題からスロットの遮蔽部分をすべて取り払い、全スロットが両面から見られるようにし、ロールプレイ群（20人）とロールプレイなし群（20人）を構成する際、ロールプレイ群は事前に「制限色覚を有するイヌ」の役割で「通常色覚を有するサル」とコミュニケーションを行うというロールプレイ訓練を行った。ロールプレイなし群は、そのようなロールプレイを他者が行っているところを横で見るのみの条件であった。その結果、ロールプレイ群は、相手がイヌ（制限色覚）であってもサル（通常色覚）であっても誤答率は低かったが、ロールプレイなし群は、相手がイヌ（制限色覚）の時に有意に誤答率が高かった。また、正反応時間の結果では、ロールプレイ群はロールプレイなし群よりも速く、通常色覚条件は制限色覚条件よりも速いという結果が得られた。

第5章（研究4）では、研究3で見られた特殊的な他者（制限色覚保有者）に対するマインドリーディングにロールプレイが及ぼす効果を見出し、児童期に拡張して実験的に検討した（参加児は小学3年生～5年生41人）。研究2と同様に、他者の心の理解に関する課題も同時に行った。色を用いたディレクター課題の結果では、二次的誤信念課題を通過したか不通過であったかがマインドリーディングの成績と関連していた。また、ロールプレイの効果に関しては、児童においても大人と同様の傾向が見られた。

第6章（研究5）は、ロールプレイの効果の転移の有無について検討した。用いる課題を研究1・2で行ったロールプレイ（遮蔽）と研究3・4で行ったロールプレイ（色）とに分類し、(1) 遮蔽と色の両方を行う両方群、(2) 遮蔽のみを行う遮蔽群、(3) 色のみを行う色群、(4) ロールプレイを行わない統制群の4群を構成した。また、ディレクター課題は、遮蔽と色の組み合わせから、遮蔽と色の混合条件、遮蔽条件、色条件、統制条件の4条件を構成し、大学生・大学院生80人（各群20人）を対象に実験を行った。その結果、混合条件では両方群と色群と遮蔽群が統制群よりも成績がよく、遮蔽条件と色条件では両方群と色群が統制群よりも成績がよかった。すなわち、色のロールプレイは、遮蔽条件の誤答率に正の効果をもたらし、遮蔽から色への転移は起こらないが、色から遮蔽への転移が起こる可能性が示唆された。

第7章では、総合考察が示された。5つの実験を通して、特殊的な他者の心を読み取るマインドリーディングについても検討を行い、ロールプレイの効果を実証的に示すことができた点が研究成果とされた。社会的経験がマインドリーディングにポジティブな影響を及ぼすことはつとに指摘されているが、本研究は統制群法により定量的にマインドリーディング能力を測定し、ロールプレイの効果を実証的に示すことに成功した。これらの成果は、学問的にも実践的にも大変意義のあるものと考えられる。他方、本研究の残された課題として、児童期と成人期以外の発達段階、特に心の理論を獲得する時期である幼児期においてロールプレイがどのような効果をもつのかを検討すること、および、全研究において参加者・参加児は定型発達者・定型発達児であったが、マインドリーディングの困難さが指摘されている自閉症者・自閉症児に対してロールプレイがどのような効果を持つかを検討することなどが指摘された。

(論文審査の結果の要旨)

本論文は「ロールプレイがマインドリーディングに及ぼす効果の発達心理学的検討」というテーマのもとに、厳密な統制群法を用いた5つの実験的研究により、ロールプレイの訓練がマインドリーディング（他者理解）に及ぼす促進的効果を成人と児童で検討したものである。論文は、全部で7章から成る。

第1章では、マインドリーディングの発達とロールプレイの効果に関する主として外国の先行研究を仔細に検討し、視点により見えるものが異なる棚（4×4のスロットの一部が遮蔽）を用いたディレクター課題を応用したロールプレイ訓練法を開発して、ロールプレイがマインドリーディングに及ぼす効果の検討を論文の目的に据えた。

第2章（研究1）では、成人（大学生・大学院生40人）を対象とした実験が実施され、ロールプレイ群はロールプレイなし群に比べて、材料がコンピュータで提示されるディレクター課題における誤答率が低く、正反応時間が速いという結果が示された。

第3章（研究2）は、研究1のディレクター課題を児童向きに変え、成人（大学生40名）と児童（小学3年生～5年生46名）の両群を対象に実験を行った。結果の分析に際し、児童群は、心の理解の発達度を調べる課題3問の成績により、心の理解高群と心の理解低群に分けられた。実験の結果、心の理解高群、心の理解低群、成人群のすべてにおいて、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ことが示された。正反応時間については、ロールプレイの効果は、成人群のみで見られた。

第4章（研究3）では、通常色覚を持たない想定他者に対するマインドリーディング条件を設定し、大学生・大学院生40人を対象に実験を行った。ロールプレイ群は制限色覚を有するイヌの役割で通常色覚を有するサルとコミュニケーションを行うという訓練を行った。その結果、ロールプレイ群は、相手が制限色覚であっても通常色覚であっても誤答率は低かったが、ロールプレイなし群は、相手が制限色覚の時に誤答率が高かった。また、正反応時間の結果では、ロールプレイ群はロールプレイなし群よりも速く、通常色覚条件は制限色覚条件よりも速い、という結果が得られた。

第5章（研究4）では、研究3の方法を児童（3年生～5年生41人）に適用し、ロールプレイの効果は、児童でも大人と同様の傾向が見られることを明らかにした。

第6章（研究5）は、ロールプレイの効果の転移の有無について検討した。課題を研究1・2の遮蔽条件と研究3・4の色条件とし、ロールプレイを遮蔽と色の両方を行う両方群、遮蔽のみを行う遮蔽群、色のみを行う色群、ロールプレイを行わない統制群の4群を構成した。大学生・大学院生80人を対象に実験を行った結果、混合条件（遮蔽+色）では両方群と色群と遮蔽群が統制群よりも成績がよく、遮蔽条件と色条件では両方群と色群が統制群よりも成績がよかった。すなわち、遮蔽から色への転移は起こらないが、色から遮蔽への転移が起こる可能性が示唆された。

第7章では、5つの研究を踏まえた総合考察が示された。

本論文を構成する研究は、それぞれ『心理学研究』、『発達心理学研究』、*PLoS ONE*、*Frontiers in Psychology* という国内外の一流学術雑誌に掲載され、その一連の成果により、論者は博士課程2年生の時に平成25年度の教育学研究科長（分野・学業）を受賞している。このように高い評価を受けてきたのは、論者が方法論的にきちんとしたオリジナルな研究を行ない、示唆に富む重要な結果を残したからである。

本論文の特長は、以下のようにまとめることができる。

- (1) マインドリーディングに関する研究が数多くある中で、その促進要因としてロールプレイに着眼し、その訓練効果をきちんと実証的に取り出したこと。
- (2) ディレクター課題の作成にあたり、英国の研究者たちと直接コンタクトを取って基本的な情報を得つつ、自分でパソコンを駆使して、タッチパネル方式の小学生にも親しみやすい課題材料に作りあげたこと。
- (3) 成人と小学生という能力的にかけ離れた2群の両方に意味のある課題の設定を行うという難事をクリアして、実際的な課題を作成できたこと。
- (4) 従来からあるディレクター課題の遮蔽条件だけでなく、色条件（制限色覚条件）という全くオリジナルの課題を作成したこと。
- (5) 5つの研究が、遮蔽条件・成人、遮蔽条件・児童、色条件・成人、色条件・児童と体系的に進められ、最後に研究5において、このすべての条件を組み合わせた訓練の転移研究でまとめるという点で論文として高い構成力であること。

他方、本論文に対して、試問では次のような問題点が指摘された。

- (1) ロールプレイという経験と体験抜き of 想像力との関係や、共感性の果たす役割など、さらに検討すべき課題があること。
- (2) 小学生3年～5年のデータにおいて、年齢差の分析は行ったが結果には示されず、一部の反応時間のグラフが示されていないこと
- (3) 考察に示されているマインドリーディングの文化差モデル図は、まだまだ洗練の余地が大きいこと。

その他のことがらも含めて、指摘された問題は本研究の価値を根本的に減ずるものとは言えない。

よって、本論文は博士（教育学）の学位論文として価値あるものと認める。また、平成27年2月12日、論文内容とそれに関連した事項について試問を行った結果、合格と認めた。

なお、本論文は、京都大学学位規程第14条第2項に該当するものと判断し、公表に際しては、(期間未定) 当該論文の全文に代えてその内容を要約したものとすることを認める。

要旨公表可能日： 年 月 日以降