

# 乳児期における優越性が粘り強さに与える効果

小川 愛佑菜

グリットとは Duckworth et al. (2007) によって提唱され、社会的成功に結び付く重要な要素と考えられている。「長期的な目標に対する粘り強さと情熱」と定義され、「課題に取り組み、失敗に直面しながらも、敗北に抵抗するスタミナを維持する能力」を伴う。グリットの高さは教育、職業、軍事訓練、生活などでの成功を予測する。

そして発達研究の分野では、行動からの評価が可能な「粘り強さ」に注目されており、粘り強さを促進する要因について研究されている。子どもの粘り強さを促進するアプローチとして、大人から子どもへのかかわり方、モデル行動などが挙げられる。かかわり方の中でも、ほめるという行為は子どもの自尊感情を高める働きもしている。

本研究においては、ほめる以外で自尊感情を高め、粘り強さを促進する要因として、これまで注目されていなかった優越性に着目した。同じ課題に取り組む過程で大人が成功/失敗する様子を見せ、その後の別の課題で乳幼児の粘り強さが増すかを検証した。他者と比較して自分の能力が優れていると判断することで自尊感情が高まり、結果的に乳幼児の粘り強さが増すのではないかと考えた。

対象児は平均年齢 25.79 カ月の 19 名であった。「ぽとんと落とし」と「積み木」に大人と乳幼児が交互に取り組む中で、乳幼児が成功した後に大人が成功/失敗する様子を見せた。その後に押ししても音の出ないボタンのおもちゃを渡し、乳幼児が 3 分間で何回ボタンを押し続けるかを計測した。課題に取り組む時間は最大で 3 分であり、対象児が最初にボタンに触れた時を始点とした。最初にボタンに触れてから 3 分以内であっても、「対象児が手放したボタンを養育者が再び対象児に手渡す」回数が 3 回になった場合、対象児がボタンに関わることを積極的に拒否したとみなし、3 分経過、またはボタンの手渡しが 3 回になった時点までにボタンを押しした回数を粘り強さの指標とした。

大人が成功/失敗する両群の間では、優越性操作課題に取り組む秒数と、3 分間に乳幼児がボタンを押し回数の平均値には有意な差が見られなかった。優越性操作課題において大人成功群が取り組んだ秒数は  $M = 215.2$ ,  $SD = 164.21$  (範囲 93-585 秒) であり、大人失敗群が取り組んだ秒数は  $M = 167.2$ ,  $SD = 93.73$  (範囲 107-391 秒) であった。Mann-Whitney の U 検定の結果、条件間に有意な差はみられなかった ( $U = 43.50$ ,  $p = .905$ )。優越性操作課題に取り組んだ秒数は成功・失敗両群とも分散が大きいため、有意差がみられなかったと推測される。ボタンを押しした回数の平均値は、大人成功条件 ( $N = 10$ ) では 69.5 回 ( $SD = 70.82$ )、大人失敗条件 ( $N = 9$ ) では 39.7 回 ( $SD = 22.85$ ) であった。各条件において対象児がボタンを押しした平均回数に対して、独立したサンプルの t 検定を行った結果、大人成功条件と大人失敗条件の間には有意な差が見られなかった ( $t = 1.261$ ,  $df = 11.037$ ,  $p = .233$ )。

本研究の対象であった 18 ヶ月～34 ヶ月の段階では社会的比較そのものがまだできない、あるいは、自尊感情の高まりによる粘り強さの増加と大人が失敗する様子を見たことによる粘り強さの低下が互いに打ち消しあって結果的に差が出なかった、もしくは、課題の難易度が低すぎて自己評価がかえって下がってしまったことなどが理由として考えられる。

3 歳以前の乳幼児期において、優越性が粘り強さを向上させる要因でないとは言い切れない。サンプルサイズを大きくする、対象年齢を絞る、課題の難易度を調整することなどが必要である。(比較発達心理学)