



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	A Practical Study on Improving Classroom Communication Using Transactional Analysis in Classrooms with Many Psychological Games [an abstract of dissertation and a summary of dissertation review]
Author(s)	小泉, 光世
Degree Grantor	北海道大学
Degree Name	博士(理学)
Dissertation Number	甲第14789号
Issue Date	2022-03-24
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/85896
Rights(URL)	https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/
Type	doctoral thesis
File Information	Mitsuyo_Koizumi_abstract.pdf, 論文内容の要旨



学位論文内容の要旨

博士の専攻分野の名称 博士（理学） 氏名 小泉 光世

学位論文題名

A Practical Study on Improving Classroom Communication Using Transactional Analysis in Classrooms with Many Psychological Games

(心理ゲーム多発学級における交流分析を用いた授業コミュニケーションの改善に関する実践研究)

学校という学習環境において、教師と児童の対人関係は児童の学習の支えとなること、これまで数多くの研究で示されている。特に、教師から児童への肯定的な働きかけは、その子の授業参加や人間関係の構築を大いに支えるものとなる。一方で、教師は適切な行為への賞賛より、授業中の不適切な行動に対する叱責や注意を行うようになる傾向があることも指摘されている。注意・叱責は問題行動の一時的な低減を即時にもたすためによく用いられるものの、長期的に見ると逆に問題行動に対する強化子として働いている可能性がある。

特に、児童心理学者の石黒が指摘した「指導者のジレンマ」という現象では、指導者による個々の子どもへの指導は個人の具体的な行動のその状況における不適切性に対してなされること、指導される子どもの側は自分の「呼びかけ」に相手が答えてくれるかどうかといった呼応関係の成立そのものを問題とすること、そしてこの食い違いのために、指導者が「何度言っても直らない」と嘆く事態とは、実は当該の子どもにとって「そのようなことをすればあなたに何度でも注目するよ」と言われるようなものとなっていることが説明されている。実際、児童の授業からの逸脱行動と教師による叱責や注意の繰り返しが幾度も発生し、授業の進行が止まりやすい、コミュニケーション上の問題を抱えた学級は存在している。そのような学級には、仮に授業中に児童が逸脱行動をとったとしても、逸脱行動と叱責の繰り返しに発展するのを防ぎ、授業の文脈に戻るための介入が必要である。対人間のコミュニケーションを分析対象とする交流分析では、この指導者のジレンマと同じ構造を「心理ゲーム」と名づけ、理論化が半世紀にわたり行われてきている。しかし、これまでは心理ゲームの分類や、1つ1つの心理ゲームの詳細な検討、対策の提案が研究のメインであり、提案された対策である「肯定的なストロークを用いることによる心理ゲームの中断」の効果検証が行われてこなかった。このため、授業における交流分析の援用に、教師児童間の心理ゲームを防ぐ効果があるかを検証する必要がある。

以上のことから、本研究の目的は、「教育現場における心理ゲーム回避の知見の効果検証」とした。また、これを達成するための下位目的として、「介入によるゲームと肯定的ストロークの増減効果の検証」と、「介入前後のやり取りの変化の検証」の2つを定めた。下位目標をそれぞれ達成するにあたり、本研究のデザインを量的研究と質的研究を組み合わせた介入デザインによる混合研究とすることとした。

対象となったのは、コミュニケーションに難があるとされる児童を集めた小学4年生の学級であった。この学級で予備調査を行なったところ、児童が教師の対応を受けても逸脱行動を繰り返すというコミュニケーション・パターンが記録された。そこで、本研究ではこれを「授業文脈における心理ゲーム（ラケットも含む）」と定義し、教師へのコンサルタントという形で介入を行なった。介入には、Act1とAct2を用意し、学級の状況によって介入を追加するチェ

ンジグ・コンディション・デザインとした。Act1では、知識伝達を支援策とする先行研究が多いことを参考に、「心理ゲームが多発している学級において、教師は心理ゲームの発生機序がわかれば臨機応変に対処し、減らすことができる」と仮説を設定し、教師に対するコンサルタントという形で介入を行った。そして、Act1の介入のみでは肯定的ストロークを与えることが困難な場合を想定し、Act2では「ストロークする視点と時間を固定することで、授業中の心理ゲームがより減少する」という仮説を設定し、日課としてストロークのテーマと時間帯を固定する介入を行った。調査期間は、予備調査期間の後半である夏休み明けから学芸会が終わる10月末までの観察を介入前の心理ゲーム数の推移をみるためのベースライン期とし、11月以降学年が終了する3月末までを介入期とした。

下位目的「介入によるゲームと肯定的ストロークの増減効果の検証」のため、シングルケースデザインのために開発された統計的手法であるTau-Uと効果量 d を用いて、量的な分析を行った。その結果、Tau-Uでの分析からは、Act2で心理ゲームは減少傾向、肯定的ストロークは有意に増加していたことが判明した。また、効果量 d で見ると、心理ゲームはAct2でベースライン期に比べて中程度の効果量で減少、肯定的ストロークは大きな効果量で増加していた。

もう一つの下位目的である「介入前後のやり取りの変化の検証」のためには、介入前後での事例の比較、および事例に対する教師へのインタビューを行った。その結果、「教師の心理ゲームに関する知識」と「ストロークするテーマと時間の固定」が組み合わさったAct2期において、児童の逸脱行動時に教師が【受け止め】や【教師側の事情説明】といった無条件の肯定的ストロークで対応を行うことが増えたことが判明した。また、インタビューから、児童の逸脱行動に対する教師の対応を変化させるためには、心理ゲームの発生機序に対する知識だけでは不十分で、肯定的ストロークを行うためのテーマと時間の設定を加えることにより、児童と関わる際、教師側の視点に変化が生じていたことが明らかになった。また、【教師側の事情説明】の創出は、Act1にて定着した知識とAct2でのテーマ設定が組み合わされたことで現れた効果であったことが判明した。

量的分析と質的分析の結果を統合すると、「まず知識が定着し、そこに児童と関わる際のテーマが加わったことで、教師が無条件肯定的ストロークを用いるタイミングをつかめるようになった。それによって児童の逸脱行動時にも無条件肯定的ストロークを用いることができるようになり、その対応が心理ゲームへの発展を防いだため、心理ゲーム数が減少した」と考えることができる。

本研究により、授業中に心理ゲームが頻発する学級にて交流分析を援用した介入を行うことにより、教師からの無条件肯定的ストロークが増加し、心理ゲーム数が減少することが明らかになった。具体的には、交流分析の理論に基づくと、教師の否定的ストロークを予想した上で実行される逸脱行動に対し、【受け止め】や【教師側の事情説明】といった無条件の肯定的ストロークによって応答することで、心理ゲームを回避できることが実証された。