

京都教育大学

平成20年度 修士論文

葛藤的対話場面における母子の
コミュニケーション行動に関する研究
—笑顔表情と葛藤方略に着目して—

学校教育専攻 学校教育専修

市川 和志

指導教員 本間 友巳

指導教員 花田 里欧子

葛藤的対話場面における
母子のコミュニケーション行動に関する研究

—笑顔表情と葛藤方略に着目して—

2009

市川 和志

目次

I . 問題と目的	1
II . 方法	8
III . 結果	19
IV . 考察	27
V . 結論	39
VI . 要約	40
VII . 引用文献	42

問題と目的

私たちは普段、自分の思考、感情、要求などをいつも表出できるわけではなく、それを抑えることは少なくない。このように自分の思考、感情、要求などが制御される状態は一種の葛藤状態であり、そのような葛藤状態について考えるとき、その相手や場面、その相手との関係性が大きく影響していることが予想される。その中でも、家族間や友だち間など親しい関係性においては、それぞれの関係性を維持したいと働くことが考えられ、相手との関係性が1つの重要なものであるといえる。飛田(1997)は家族関係における葛藤を「生活のなかでの出来事や状況に対して、家族成員の間に認識や意見の一致がみられないときに生ずる」とし、このような対人葛藤は、恋愛関係や夫婦関係といった親密な対人関係においても、また、どんなに仲のよい家族においてさえも、きわめて日常的に生じているとしている。このような、親しい関係の中にも日常的に生じているとされる対人葛藤場面において、相手との関係性が親密であればその関係性を維持するためにも、その葛藤を回避することや、安全なやり方で葛藤の解消を試みることで葛藤を処理しようとする。適切に処理された葛藤は、達成感や満足感、関係者相互の理解の増大など、個人と人間関係に対していくつかの点で有益な効果をもたらすが、

その一方、葛藤解決の失敗は他者への怒りや敵意の発生、関係に対するコミットメントの低下、自己評価の低下などをもたらすとされている（大淵・小嶋，1999）。

このように、不可避的なものであるといえる葛藤は、親子関係という親しい関係性においても生じるものであるといえる。大河原（1993）は青年期前期の学生を対象に葛藤が生じていると考えられる場面における親子間のコミュニケーションについて検討し、母親の言葉に対して沈黙をとることが多い子どものほうがそうでない子どもよりも Self-Esteem が低いという結果を得た。本来なら、母親の言葉に対して、子どもが表情や言葉で自分の気持ちを表現するが、この場合、親に言いたいことが言えない、気持ちを表出できないということになり、沈黙といったかたちで葛藤場面を回避し処理している。つまり、親子間において、その場の会話内容を危険な状態にするのを避け、親密な人間関係を維持するために、子どもは沈黙といったコミュニケーションを選んだと考えられる。また、長峰（1999）は、青年期前期、後期の学生を対象に、個別面接法によって対人葛藤場面を解決する際の交渉過程に焦点を当てて検討している。その結果、友人場面、母子場面、父子場面のすべてにおいて、相互の納得や互惠性を重視する葛藤方略である互惠性維持の方略が多く用いられることを明らかとなった。このことは、親しい間柄

で葛藤が生じた場合、まずは相手との関係性の維持をはかろうとすることを示唆している。

しかし、これらの先行研究は、質問紙でコミュニケーション行動を評価している、または、仮想対人葛藤場面を設定して葛藤の処理を検討したもので、実際に観察しているものではない。話すだけではなく、全ての行動がコミュニケーションであるように (Watzlawick, P., Beavin, J., & Jackson, D.D., 1967)、人が他者とコミュニケーションをとるときには、言語的なコミュニケーション以外に非言語的なコミュニケーションもあり、質問紙ではそういった非言語的なコミュニケーションを含めて検討することができていないのではないかと考えられる。また、感情などの表出に対して、相手との親しさが感情表出をコントロールするかどうかを左右する重要な要因 (平林, 1993) であることから、仮想対人葛藤場面を設定し面接法を用いたような間接的な方法でコミュニケーションを検討することは困難であるといえる。

親しい関係における葛藤場面での実際のコミュニケーション場면을観察した研究としては、生田 (1999)、若島・生田・長谷川 (2000)、花田 (2003) などの研究がある。若島ら (2000) は夫婦を対象に葛藤場面での矛盾するメッセージについて分析した結果、葛藤的会話場面では矛盾するメッセージが多く使用され、その矛盾するメッセ

ージに対して受け手の反応は曖昧な反応が多くなるということを示明らかにした。矛盾するメッセージとは、言葉と表情の不一致、言葉の前後での不一致、その言葉自体がパラドキシカルなもののことであり、この矛盾するメッセージをやりとりすることによって夫婦間で生じている葛藤を処理しているということを示唆している。このような矛盾するメッセージの1つに、葛藤場面で表出される笑顔表情がある。生田（1999）は競技舞踏部のカップルを対象に、葛藤場面における表情について検討している。その結果、葛藤レベルが高くなるにつれて笑顔表情が多く表出され、笑顔表情の表出によって、相手の言語的方略を協調的に導くということが明らかとなった。さらに生田・若島・長谷川（1999）は、場面レベルよりもさらにミクロな方略レベルにおける笑顔表情の検討を行い、相手との関係性を脅かす方向性のある言語的葛藤方略のほうが、相手との関係性を維持する方向性のある言語的葛藤方略よりも笑顔表情の表出が多くなるという結果を得た。つまり、葛藤場面における笑顔表情は、相手との関係を緊張させるような場면을緩和し、それによって相手との関係性の維持をはかろうとすることが示された。

このように、葛藤場面におけるコミュニケーションにおいて、非言語的なメッセージと言語方略との関連性が指摘されている。生田（2000）は、葛藤的対話課題の際に2人の間に敷居を設けお互いの

表情が見えないようにした結果、表情が見える場合と比べ言葉自体が対決的に変化するということが明らかとなった。このことから、非言語的な情報が言語の選択に影響を与えているということが示唆された。また、生田（2000）は、表情だけを実験的に統制した葛藤的対話場面における発話内容の変化を検討し、笑顔表情を禁止した葛藤的対話場面では、禁止していない葛藤的対話場面に比べ、言語的方略が協調的に変化するという結果を得ている。つまり、笑顔表情を表出できないことによって親しい関係を維持するためのメッセージを伝えることができないために、言葉自体を協調的に変化させることによって、関係性を維持しようとする力が働いたといえる。

一方、葛藤的対話場面における発話行為に関する研究も行われている。花田（2001）は、囚人のジレンマゲームを用いて、潜在的葛藤状況における発話頻度と発話時間を検討し、その結果、潜在的葛藤状況における問題レベルが高いとされる裏切り群のほうが、潜在的葛藤状況における問題レベルが低いとされる協力群より発話頻度が少なく発話時間は長いということが明らかとなった。この結果から、葛藤的な状況においては息の長い発言が多く、一方的に話すといったことが示された。

以上のように、葛藤場面における実際のコミュニケーション行動

を観察し検討した研究はあるものの、これらの研究は、親しい関係にあるとされるペアであるルームメイトや競技舞踏部のカップル、夫婦を対象にしたものであり親子を対象にしたものではない。葛藤場面における親子のコミュニケーションを実際に観察し検討した研究は少なく、親子の葛藤場面における葛藤処理を相互作用としてのコミュニケーションの観点から検討することは、親と子どもの関わりを考える手がかりのひとつとなるのではないかと考える。

そこで本研究では、親子という親密で維持しようとする関係における葛藤的対話場面での親子のコミュニケーション行動を検討することを目的とする。なお、本研究では、葛藤的対話場面における親子のコミュニケーション行動を場面レベル、言語方略レベルに分け、以下の仮説を立てて検証する。

仮説 1「相手との関係性において葛藤が高くなるほど、葛藤回避のための特徴的なコミュニケーション行動である笑顔表情が増え、対話場面における発話時間が長くなるであろう」

仮説 2「葛藤的対話場面において、先行する表情が笑顔表情のときのほうが、非笑顔表情よりもその発話に対する相手の反応は協調的になるであろう。また、相手に対して協調的な発

話よりも対決的な発話において笑顔表情が多く伴われる
であろう」

方法

1. 調査協力者

近畿地方に実家のある高校生、大学生、大学院生の親子 11 組。
親の年齢は 44 歳から 59 歳（平均年齢 48.64、標準偏差は 4.40）、
子どもの年齢は 17 歳から 25 歳（平均年齢 20.27、標準偏差は 3.11）
であった（親はすべて女性、子どもは男性 5 名、女性 6 名）。調査
協力者には、事前に親子間の個人的な問題を聞くこと、ビデオに
撮影すること、プライバシーは保護されることを説明し、了承の
うえ実験に参加してもらった。

2. 調査時期

2008 年 8 月 15 日～2008 年 11 月 15 日

3. 調査場所

実験室に親子ごとで入室後、1 メートル離れた椅子に向かい合
わせにかけてもらい、前方に VTR、足元に IC レコーダーを設置
した（図 1 参照）。

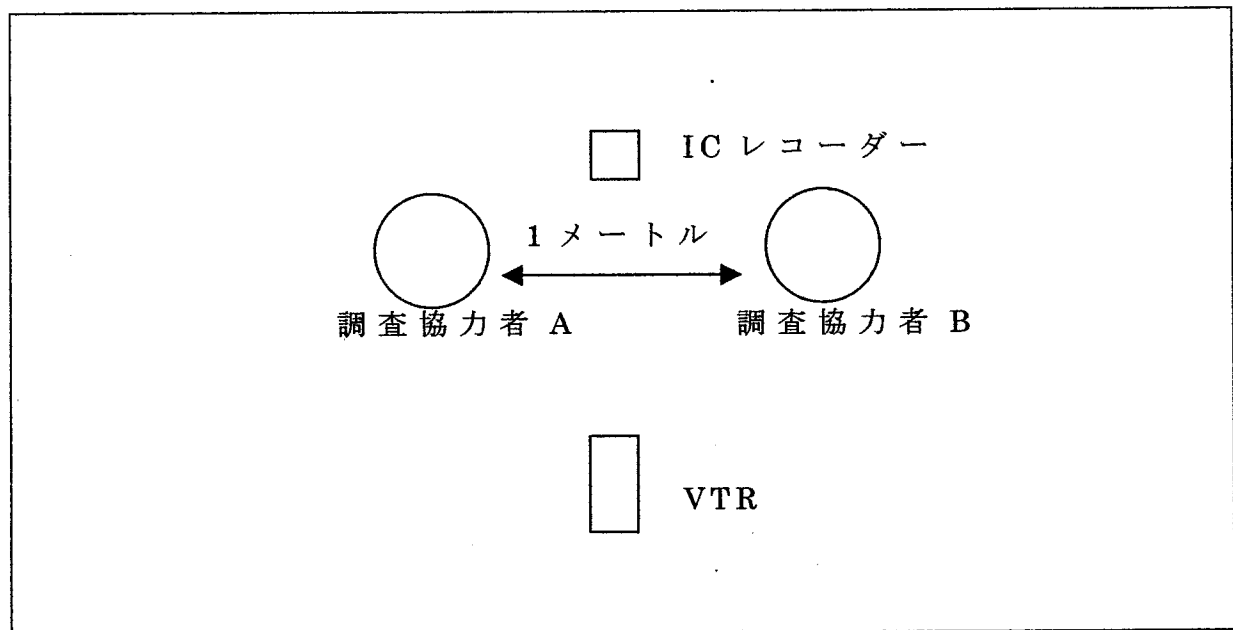


図 1 実験場面の構成

4. 質問紙の構成（付表参照）

① 対話場面の印象について測定するもの

対話場面が葛藤的であるかどうかを測定する尺度として、会話の満足度尺度（生田，2000）、会話のストレス尺度（生田，2000）の項目を組み合わせたものを用いた。11項目から構成され、評価に関しては、「非常に当てはまる」を1点、「全く当てはまらない」を6点とし、6件法で回答を求めた。

また、対話場面の印象について、大森・山田・宮田（1997）の作成した印象評価の尺度の下位尺度である「親近性」を用いた。12項目から構成され、「やや」「かなり」「非常に」の6段階尺度（SD評価）で回答を求めた。

② 自分の印象、相手の印象について測定するもの

自分や他者の印象について、特性形容詞尺度（林，1976）を用いた。15 項目から構成され、「やや」「かなり」「非常に」の 6 段階尺度（SD 評定）で回答を求めた。

5. 手続き

生田（1999）、生田・若島・長谷川（1999）、花田（2002）を参考に、以下のような実験手続きをとった。調査協力者は親子単位で 3 つの対話課題（第 1 課題、第 2 課題、第 3 課題）すべてを行い、各課題終了後に質問紙に回答を求めた。なお、各課題は、どの調査協力者とも、第 1 課題、第 2 課題、第 3 課題の順序で固定した。これは、順序効果よりも否定的感情の効果を優先したためである。

第 1 課題：統制課題

2 者の共同により家族旅行の計画を立てる、という意味決定的対話課題を行った。葛藤的対話場面と比較するために、葛藤的対話ではなく相互作用を得るための課題として設定した。実験協力者には「今から 2 人だけで次のような設定で旅行の計画を考えていただきます。家族で一緒に旅行に行くことなり、お 2 人がその

旅行の計画を立てる役割に選ばれたということで、どこに行くか、予算はどうするかなどの打ち合わせをして下さい。時間は5分間です。私が退室したらすぐに始めてください。」と教示した。

第2課題：ロールプレイによる問題課題

葛藤的対話場面を得るための課題として行った。事前の調査で得られた親子によく起こりがちな問題を提示し、その中から現実の生活によりあてはまりそうな問題と、その中であてはまりそうな役割を選んでもらい、その問題が実際に起こったものとして話し合ってもらった。演技するということを意識してする必要はなく、普段通りにしてもらおうようにした。提示した問題とは、次のようなものであった。1つは、家で見たいテレビ番組などが異なることからテレビのチャンネル争いになるという状況、もう1つは、休日、一方が一緒に出かけたいと思っているのに、もう一方は一緒に出かけたくないと思っている状況である。調査協力者には「これから言う2つの話題のうち、お2人の現実の世界により適合する方を話し合って決めてください。

話題① 家でテレビを見ているときに、一方が見たいテレビ番組を見ているが、もう一方は違うテレビ番組を見たく

て、チャンネル争いになるという状況

話題② 休みの日に、一方が一緒に出かけたいと思っているが、
もう一方は一緒に出かけたくないと思っている状況

（話題を選んでもらったら）話題を選び終わったら、お2人で、
その話題の中の役を決めてください。私が退室したら、お2人が
そのような状況にあると仮定して普段の通りに話してください。
特に演技をする必要はありません。普通に話してください。時間
は7分間です。」と教示した。

話題と役を選び終わったのを確認した後に調査者は退室した。

第3課題：実際の問題課題

葛藤的対話場面を得るための課題として行った。親子間で起こ
っていてまだ解決に至らない問題について話し合ってもらった。
また、話題が出ない場合に参考にするように、事前の調査で得ら
れた親子によく起こりがちな問題のリストも提示した（付表参照）。
このような葛藤的状況を設定するに際し、倫理的な側面を考慮し、
事前に準備した葛藤場面のリストには葛藤レベルの高いものは載
せないようにした。また、この状況で話してもいいような、心理
的に負担にならない話題を選ぶことと、2人にとってリスクが大

きい問題には触れないようにしてもらった。調査協力者には「お2人の関係で繰り返し起こっている未解決な問題で、今までにも話し合ってみたいとは思っていたが、まだ実行に移していないものを思い出してみてください。些細なことでも結構です。それから、お2人で何について話すか決めてください。なかなか決められないようでしたら、このリストを参考にして決めてください。この状況で話してもいいと思われる話題で、そんなに負担にならないもので結構です。お2人の関係が悪くなってしまう可能性があるようなリスクの高い問題には触れないようにお願いします。ちょっとの間退室するので、その間に決めてください。

（数分後、再び入室。話題が決まったら）では、私が退室したらすぐに始めてください。時間は7分間です。」と教示した。

6. 倫理的配慮について

本研究では、先行研究（生田,2003；生田・若島・長谷川,1999；花田,2003）の実験手続きを参考に、以下のような倫理的配慮を行った。

① 調査協力者となる親子に、事前に説明、了承した上で本実験に参加してもらった。

② 事前に準備した葛藤場面のリストに、葛藤レベルの高いもの

は載せないようにした。また、教示の時に、この状況で話してもいいような、心理的に負担にならない話題を選ぶことと、2人にとってリスクが大きい問題には触れないよう教示した。

- ③ 問題が解決しなくすっきりしない場合や本研究が原因で問題が生じた場合は、臨床心理士のケアを受けることが出来る、ということを事前に伝え、必要な場合はケアを行うこととした。

7. 分析方法

1) 分析の対象

分析の対象時間については、全課題について2分間を抽出した。第1課題については、どちらか一方の調査協力者の発話開始の2分後の時点からの2分間とした。これは、調査協力者が実験室の環境での会話になれるのを考慮したためである。第2課題、第3課題については、どちらか一方の調査協力者の問題についての会話開始から2分間とした。

2) 発話単位の特定

分析の対象として得られた発話をトランスクリプトに起こし、その会話の相互作用を発話の単位に分けた。発話単位は、生田(2003)に基づき次のように定義した。

発話単位：どちらかが発話の主導権をもって話し始めた時点から、その主導権を相手に譲るか相手に奪われたかして主導権の交替が起こった時点まで

沈黙に関しては、伊藤（1991）の定義にしたがい「発話ターンが譲られてから3秒以上無発生なもの」とし、会話の区切れができたにもかかわらず一方が話さず3秒以上の沈黙が続いた場合は、もう一方の無反応の発話とみなした。また、各課題において、課題内容と関係のない発話を言語的側面からトランスクリプトを基に省いた。省かれた発話は、統制課題における422発話のうち0発話（0%）、ロールプレイによる問題課題における491発話のうち7発話（1%）、実際の問題課題における340発話のうち8発話（2%）であった。

3) 言語的側面について

言語的側面を分析するために、分析の対象である発話を葛藤の方略ごとに分類した。生田（2003）によれば、大淵・小嶋（1997）は葛藤方略を統合方略、間接方略、主張方略、攻撃方略の4つに分類し、統合方略と間接方略を他者志向的な協調方略、主張方略と対決方略を自己志向的な対決方略とした（付表参照）。本研究も

この分類にしたがって葛藤方略の分類を行った。

協調方略

- ① 統合方略：できる限り互いが満足できるように解決しようという意欲を持ち、相手の関心を考慮しながら自分の願望を達成しようとするもの。説明（情報提供）、妥協、提案など。
- ② 間接方略：相手を感情的に融和させ、間接的に拒否を伝えるもの。困惑、あいまいな拒否、同情など。

対決方略

- ① 主張方略：一方的に自分の願望を追及する、または、相手の意見に対する拒否の意を含むもの。要求、拒否、個人的主張など。
- ② 攻撃方略：相手を非難したり、怒りを表現したりすることで相手に同調を強いるもの。または、相手の意見や行動に対してネガティブな印象を持っていることをにおわせるもの。威嚇、批判、皮肉など。

この分類は、ランダムに選んだ2組の調査協力者における葛藤場面の2課題における会話を、2人の評定者が独立して評定を行った。その結果、評定者間の一致度（方略の分類が一致した発話数÷全発話）が0.90と高かったので、以後は1人の評定者がすべての分類を行った。

4) 非言語的側面について

非言語的側面を分析するために、VTR観察により、発話単位ごとの表情を特定し、以下の2つに分類した。

笑顔表情：口角が上がり、眼筋が収縮していることを目安にした。この表情が発話単位中のどこかに見られれば笑顔表情とした。ただし、おもしろさや楽しさから誘発されたと思われる口角の上がりや眼筋の収縮は笑顔表情に含めないものとした。

非笑顔表情：発話単位中に笑顔表情が見られないものを非笑顔表情とした。

非言語表情の分類は、VTR観察によって明らかに分類できる

ものは1人の評定者が評定し、曖昧なところについては2人の評定者によって分類した。

結果

1. 各課題における葛藤レベルの確認

対話場面の印象について測定する質問紙の項目番号(2)「今の話し合いは葛藤的だった」により、各課題における葛藤レベルの確認を行った。各課題における項目番号(2)の平均と標準偏差を表1に示す。

表1 各課題における平均値と標準偏差

	平均得点	標準偏差
統制課題	5.41	0.8
ロールプレイによる問題課題	3.23	1.57
実際の問題課題	3.18	1.3

各課題を独立変数とし、項目番号(2)の得点を従属変数として対応のある1要因の分散分析を行った。その結果、統制課題とロールプレイによる問題課題($F(1.55, 32.56) = 23.63, p < .01$)、統制課題と実際の問題課題($F(1.55, 32.56) = 23.63, p < .01$)において有意な差が認められた。

項目番号(2)の得点について各組(親子ペア)の得点の総和を求めたところ、統制課題の総和得点がロールプレイによる問題課題

の総和得点、実際の問題課題の総和得点より高くないものは0組であった。よって、調査協力者11組すべてが統制課題よりもロールプレイによる問題課題、実際の問題課題のほうが葛藤的であったと判断し、11組すべてを分析対象とした。

2. 課題ごとの各表情の生起率の検討

各課題における各表情の生起度数を表2に示す。

表2 課題ごとの各表情の生起度数(%)

	統制課題	ロールプレイ による問題課題	実際の問題課題	合計
笑顔表情	130 (30.81)	310 (64.05)	185 (55.72)	625
非笑顔表情	292 (69.19)	174 (35.94)	147 (44.28)	613
総発話数	422	484	332	1238

表情の表出における課題間の差を 3×2 のカイ二乗検定により検討したところ、度数の隔たりは有意であった($\chi^2=104.65$, $df=2$, $p<.01$)。表3に各課題における各表情の調整された残差(残差の値が標準正規分布に従うように調整したもの)と残差の有効性の記号を示す。

表 3 課題×表情の調整された残差

	統制課題	ロールプレイ による問題課題	実際の問題課題
笑顔表情	-10.0**	7.6**	2.2*
非笑顔表情	10.0**	-7.6**	-2.2*

* $p < .05$ ** $p < .01$

残差分析の結果、すべての課題において 1.96 を超える残差が確認され、統制課題では有意に笑顔表情が少なく非笑顔表情が多いが、ロールプレイによる問題課題と実際の問題課題では有意に笑顔表情が多く非笑顔表情が少ないことが認められた。

3. 課題ごとの総発話数の検討

課題ごとの総発話数の度数のカイ二乗検定を行った。その結果、度数の隔たりは有意であった ($\chi^2 = 28.31$, $df = 2$, $p < .01$)。表 4 に各課題における各表情の調整された残差（残差の値が標準正規分布に従うように調整したもの）と残差の有効性の記号を示す。

表 4 課題ごとの総発話数の調整された残差

	統制課題	ロールプレイ による問題課題	実際の問題課題
総発話数	9.3**	71.3**	-80.7**

** $p < .01$

残差分析の結果、すべての課題において 1.96 を超える残差が確認され、統制課題とロールプレイによる問題課題では有意に総発話数が多いが、実際の問題課題では有意に総発話数が少ないことが認められた。

4. 葛藤的対話課題ごとの各表情と葛藤方略との関連

1) ロールプレイによる問題課題において

先行する言語（以下、先行方略とする）と先行する表情（以下、先行表情とする）の組み合わせに対して行われた相手の方略（以下、後続方略とする）の生起度数を表 5、表 6 に示す。

表 5 ロールプレイによる問題課題における

協調的先行方略×先行表情とそれに対する後続方略

	協調的後続方略	対決的後続方略	合計
協調的先行方略× 笑顔表情	150	48	198
協調的先行方略× 非笑顔表情	103	32	135
合計	253	80	333

表 6 ロールプレイによる問題課題における

対決的先行方略×先行表情とそれに対する後続方略

	協調的後続方略	対決的後続方略	合計
対決的先行方略× 笑顔表情	56	53	109
対決的先行方略× 非笑顔表情	22	19	41
合計	78	72	150

先行方略が協調的であった場合において、先行方略における表情と後続方略による 2×2 のカイ二乗検定を行った。その結果、度数の隔たりに有意な差は認められなかった ($\chi^2=.06$, $df=1$, n.s.)。

また、先行方略が対決的であった場合において、先行方略における表情と後続方略による 2×2 のカイ二乗検定を行った。その結果、度数の隔たりに有意な差は認められなかった ($\chi^2=.01$, $df=1$, n.s.)。

2) 実際の問題課題において

先行方略と先行表情に対する後続方略の生起度数を表 7、表 8 に示す。

表 7 実際の問題課題における協調的先行方略×先行表情と

それに対する後続方略

	協調的後続方略	対決的後続方略	合計
協調的先行方略× 笑顔表情	79	34	113
協調的先行方略× 非笑顔表情	75	24	99
合計	154	58	212

表 8 実際の問題課題における対決的先行方略×先行表情と

それに対する後続方略

	協調的後続方略	対決的後続方略	合計
対決的先行方略× 笑顔表情	36	35	71
対決的先行方略× 非笑顔表情	22	23	45
合計	58	58	116

先行方略が協調的であった場合において、先行方略における表情と後続方略による 2×2 のカイ二乗検定を行った。その結果、度数の隔たりに有意な差は認められなかった ($\chi^2=.91$, $df=1$, n.s.)。

また、先行方略が対決的であった場合において、先行方略における表情と後続方略による 2×2 のカイ二乗検定を行った。その結果、度数の隔たりに有意な差は認められなかった ($\chi^2=.04$, $df=1$, n.s.)。

3) 問題課題における方略と笑顔表情との関連

2つの問題課題における各方略内の笑顔表情の生起率を図2に示す。なお、攻撃方略は2つの課題において使用数が少なかったため（ロールプレイによる問題課題で3.3%、実際の問題課題で6.3%）、主張方略と合わせて対決方略として以後の分析を行った。

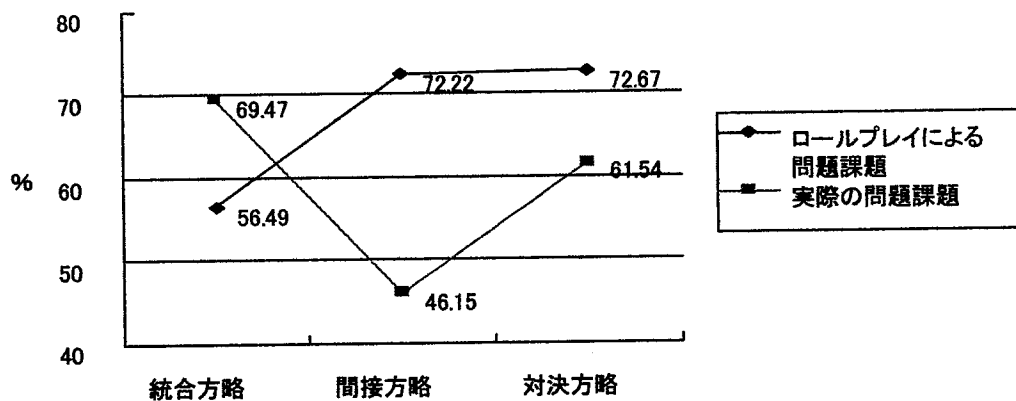


図2 問題課題における方略ごとの笑顔表情の生起率

各組ごとに各方略における笑顔表情の生起率を角変換し、課題（ロールプレイによる問題課題・実際の問題課題）と葛藤方略（統合方略・間接方略・対決方略）を独立変数、笑顔表情の生起率を従属変数として対応のある2要因の分散分析を行った結果、交互作用が有意傾向であったので（ $F(2,20) = 2.71$, $p < .10$ ）、単純主効果の検定を行った。その結果、ロールプレイによる問題課題

において葛藤方略の単純主効果が有意傾向であり ($F(2,20)=4.99$, $p<.10$)、統合方略よりも対決方略のほうが笑顔表情の生起率が高い傾向があるということが示された。また、対決方略において課題間の単純主効果が有意であり ($F(1,10)=5.62$, $p<.05$)、実際の問題課題よりもロールプレイによる問題課題のほうが有意に笑顔表情の生起率が高いことが明らかとなった。

考察

本研究の結果から、仮説 1 について、2 つの問題課題において統制課題より笑顔表情が多くみられたことにより、相手との関係性において葛藤が高くなるほど、葛藤回避のための特徴的なコミュニケーション行動である笑顔表情が増えるという仮説は支持された。しかし、実際の問題課題における総発話数が統制課題より少なかったが、ロールプレイによる問題課題における総発話数が統制課題より多かったことから、相手との関係性において葛藤が高くなるほど、対話場面における発話時間が長くなるという仮説は支持されなかった。

仮説 2 については、2 つの問題課題における先行方略と先行表情の組み合わせに対する後続方略において関連性は認められず、葛藤的対話場面において、先行する表情が笑顔表情のときのほうが非笑顔表情よりもその発話に対する相手の反応は協調的になるという仮説は支持されなかった。また、相手に対して協調的な発話よりも対決的な発話において笑顔表情が多く伴われるであろうという仮説については、ロールプレイによる問題課題において統合方略よりも対決方略のほうが笑顔表情の生起率が高い傾向があるということが示されたものの、実際場面による問題課題では葛藤方略間にお

ける笑顔表情の生起率に有意差はみられず、仮説は支持されなかった。

1) 仮説 1 について

課題ごとに各表情の生起頻度を検討したところ、統制課題では笑顔表情が少なく非笑顔表情が多いが、ロールプレイによる問題場面と実際の問題課題では笑顔表情が多く非笑顔表情が少ないことが認められた。この結果から、葛藤的対話場面において、葛藤を回避するためのコミュニケーション行動の 1 つとして笑顔表情が多く表出するといえる。つまり、親子という親密な人間関係を維持するためにも笑顔表情を表出することによってその場を危険な状態にするのを避け、その場に生じている葛藤を処理していることが考えられる。押見（1999）は、作り笑いを 3 つのタイプに分類し、作り笑いには自分の感情の隠蔽やばつの悪さを解消しようとする意図を含み、関係の親密さの程度の維持・調整の機能があることを指摘しているが、親子という関係性においてもこのような機能が働いていることが推測される。

しかし、本研究では、統制課題、ロールプレイによる問題課題、実際の問題課題という順番につれて笑顔表情の表出が増加していた生田（1999）の結果と異なり、実際場面の問題課題よりロール

プレイによる問題課題のほうが笑顔の表出が多いという結果となった。このように結果が異なった理由としては、いくつかの要因が考えられる。まず第1には、葛藤レベルの違いである。生田（1999）の研究では、ロールプレイによる問題課題は2人の実際の問題に非常に近いものの、演技であるという心理的枠組みが働くため、実際の問題課題より葛藤レベルが低くなると仮定している。現に、ロールプレイによる問題課題では、笑顔表情の表出が約50パーセントで、非笑顔表情の表出と同程度であった。しかし、本研究では、ロールプレイによる問題課題と実際の問題課題の葛藤レベルにはほとんど差はみられなかった。約1年から2年の関係である競技舞踏部のカップルと異なり、本研究での調査対象である親子は約20年近い関係があり、ロールプレイによる問題課題が現実性の高いものとなっていたことが考えられる。ロールプレイで選ばれる話題は、すべての組において、親が子どもをどこかへ誘い出そうとするか、親が子どもの見ているテレビのチャンネルを変えさせようというように、親が子どもに対して働きかけるというものであった。つまり、今までの生活の中で体験していることを演じることになり、演技であるという心理的枠組みが働かなかったのではないかと考えられる。

第2に考えられる要因として、2つの問題課題の内容による違い

である。第3者によって作られた葛藤状況であるロールプレイによる問題課題における葛藤は、課題終了と同時にその葛藤内容も終了するもので、いわば7分間という時間のみに限定された葛藤である。しかし、実際の問題課題における葛藤課題は、7分間という時間に限定された課題でなく、課題の終了時間がきてもその葛藤課題が解決されていなければ、葛藤状況は続いていく。このことから、実際の問題課題では、ロールプレイによる問題課題より、問題解決に向けて話し合うというモチベーションが高いということが予想される。つまり、今ここで、今困っていることを解決しようとすることによって、葛藤を回避するのではなく、問題を解決しようとする動きが強い。葛藤状況の程度が上がるほど笑顔表情が増え続けるわけではなく、天井効果が見られることから、笑顔表情の生起は制限される可能性があることが示唆されているが（生田，2003）、実際の問題課題のように、葛藤状況において問題解決を求めようとする動きが生じると笑顔表情が制限される可能性があることが推測される。

第3の要因としては、総発話数との関連が考えられる。課題ごとの総発話数を検討したところ、実際の問題課題では統制課題とロールプレイによる問題課題と比べ総発話数が少なく、ロールプレイによる問題課題では、統制課題と実際の問題課題と比べ総発話数が多

いということが認められた。この結果も、統制課題、ロールプレイによる問題課題、実際の問題課題という順番につれて総発話数が減少していった生田（1999）の結果と異なる。総発話数が少ないということは、1回あたりにおける発話時間が長く持続したということを示し、発言権を相手に譲らないような息の長い発言が多いといえる。対して、総発話数が多いということは、発言権を相手に譲ることが多いということを示し、会話のキャッチボールが活発になったといえる。ロールプレイによる問題課題において、仮説と異なり総発話数が増加したという結果が得られたことも、笑顔表情の表出と同様に、2つの問題課題の内容による違いであると考えられる。花田（2001）は、葛藤場面において発話時間が長くなることは、葛藤的な状況において会話のやりとりを曖昧にした相互作用が展開していることが影響していることを示唆している。つまり、発言する時間をのばすことで、問題とされている内容を曖昧にし、親しい関係性が維持しようとする。本研究においても、実際の問題課題においては総発話数が少なく、発話時間を長くすることで問題に直面する内容を曖昧にするような力が働いていたと考えられる。具体的には、関係が危うくなるような気まずい話の際に、相手に対して発言権を譲らず長い時間話すことによって、葛藤的な問題に対する話をそらしたり、はぐらかしたりすることで葛藤を処理していたと考え

られる。しかし、ロールプレイによる問題課題では問題となる内容や役割が固定されていて、7分間その内容をすりかえることや役割を交替することはできない。このことから、問題から話をそらしたり、はぐらかしたりして会話のやりとりを曖昧にした相互作用を行うことができず、発話行為によって葛藤を処理することができなかったということが考えられる。つまり、ロールプレイによる問題課題では、発話によって処理できない葛藤を笑顔表情の表出によって処理していたということが推測される。

2) 仮説2について

2つの問題課題における先行方略と先行表情の組み合わせに対する後続方略において、ロールプレイによる問題課題、実際の問題課題ともに関連が認められなかった。この結果から、先行研究（生田，1999）と異なり、親子間においては発話に笑顔表情を付随することが相手の葛藤方略に対して影響をあたえていないということが考えられる。Watzlawick, P. et al. (1967) は、5つのコミュニケーションの公理の中の1つとして、「全てのコミュニケーションは内容と関係の側面を持ち、後者は前者を分類するので、メタ・コミュニケーションである」と述べている。内容の側面とはコミュニケーションを伝達するもので、関係の側面とは、そのデータがどのよ

うに受け取られるかを伝達する。関係の側面を伝達するコミュニケーションは、姿勢や表情、視線などの非言語行動によって表現されやすいとされ、本研究における笑顔表情は、関係の側面を規定するものと考えることができる。自発的で“健康な”関係になればなるほど、コミュニケーションの関係の側面は後ろに退くとされ（Watzlawick, P. et al., 1967）、“健康な”関係の場合、関係の側面の情報的比重は高くないといえるが、葛藤的対話場面における親子のコミュニケーションでは、笑顔表情という関係の側面に内容の側面である言語はあまり影響を受けないということが考えられる。しかし、本研究の結果のみでは、サンプル数も少なく、“健康な”関係の親子のコミュニケーションのみを扱っていることも考えられることから、親子関係において笑顔表情という関係の側面が、葛藤方略という内容の側面に影響を及ぼすかどうかを判断することはできない。

また、ロールプレイによる問題課題において、統合方略よりも対決方略のほうが笑顔表情の生起率が高い傾向があるということが示され、対決方略に伴われる笑顔表情の表出は実際場面による問題課題においてはロールプレイによる問題課題と比べ、減少することが明らかとなった。この結果から、ロールプレイによる問題課題では、方略レベルにおいても、相手に間接的、直接的に拒否や批難な

どの相手との親しい関係性の維持が危ぶまれる方略を使用した際に笑顔表情がより表出し、関係性の維持をはかろうとすることが考えられる。しかし、実際の問題課題においては、対決方略における笑顔表情の表出は減少し、有意差はみられなかったものの、間接方略においても笑顔表情の表出は減少するという方向性がみられた。間接方略は、沈黙や困惑、曖昧な拒否などを含むもので、相手との葛藤を直面することを回避するために用いられる場合が多い。また、対決方略は利己心や敵意が帰属された場合に多く、統合方略は敵意が帰属された場合に少ない（大淵・小嶋，1999）。先述したように、実際の問題課題においてはロールプレイによる問題課題よりも解決に向けての動きが強いということが考えられるが、そのような場合、利己心や相手への敵意に対して笑顔表情を表出せずにコミュニケーションをすることで、葛藤場面を回避するよりも問題に向き合うことを優先していることが考えられる。このように、親しい関係性の維持よりも葛藤の解決を優先するということは、「自然発生的、流動的な関係」である友人関係や夫婦関係と異なり、「血縁関係であり、規範などに制約され、ゆっくり変化して容易に壊れない関係」（長峰，1999）にある親子関係において、場面や会話が一時的に葛藤的な状況になっても、親しい関係性が容易に崩壊しないということをお互いに認識していることが推測される。

3) 総合的考察

本研究の結果から、葛藤的対話場面における親子のコミュニケーションにおいて、葛藤レベルが高ければ、葛藤レベルが低い場合よりも笑顔表情の表出が増加するということが明らかとなり、笑顔表情が相手との親しい関係性を維持しようと働くことが示唆された。しかし、親子関係においてはその笑顔表情が次の相手の発話を協調的に導くということではなく、問題解決に対する動機付けが強い場合には笑顔表情は制限され、笑顔表情の表出によって葛藤的な場면을回避しようとする動きよりも、問題と向き合おうとする動きが生じることが示唆された。

笑顔表情について、笑顔の表出の多くが社会的相互作用、とりわけ会話場面で表出されることが明らかとなっているが、笑いの原因についてはほとんど明確に意識化されていない(桐田・遠藤, 1999)。葛藤場面においても同様で、生田・若島・長谷川(1999)は、実験後の実験協力者へのインタビューによって、実験協力者は自分が葛藤時に笑顔表情を用いているという自覚や認識がないことから、葛藤時における笑顔表情は意識的な精神過程と独立している可能性を示唆している。つまり、葛藤的状况において人間は笑顔表情を無意識的に表出し、このような笑顔表情の表出によってその場で生じている葛藤を回避し、相手との親しい人間関係を維持、調節しよう

としていることが考えられる。

しかし、笑顔表情はネガティブな感情を緩和する効果がある（山本・杉森・嶋田，2007）一方で、討論などの対立的、葛藤的な場面における笑顔表情は、会話満足度を低くすることが指摘されている（磯・木村・桜木・大坊，2003；村山・清水・大坊，2006）。葛藤的な状況における笑顔表情は、相手との関係性を維持する働きがあるかわりに、問題について向き合いにくくするのかもしれない。本研究においても、問題解決への動機付けが高いとされる実際の問題課題では笑顔表情の表出が制限されていた。寺澤（1996）は親子間における葛藤において、葛藤の頻度にかかわらず、葛藤時の反抗、混乱感情が高くならなければ親との情緒的つながりを保ち続けることができるということ、また、葛藤の頻度よりむしろ葛藤時に生起する感情が子どもの情緒的自律性に影響を及ぼすということを目指している。日常的に生じているとされる葛藤であるが、その葛藤場面を減らすことよりも葛藤場面で生じる葛藤をどのように処理するかということが重要であるといえる。葛藤的対話場面において笑顔表情は親しい関係性の維持をはかり、その場で生じる葛藤の処理、回避を目指して無意識的に用いられているかもしれないが、その笑顔表情がときにはそこで問題とされている課題と向き合うことを避ける要因となり、問題状況を持続させる一因となる可能性

も考えられる。このように、親子間で生じている問題に対して、笑顔表情の表出を制限することによって一時的に相手との関係性は危ぶまれるものの、問題と向き合い、解決に向けてお互い満足のいく話し合いができるのではないかと考える。

4) 本研究の反省と今後の課題

本研究において、調査協力者である親子の特徴について、いくつかの点で考慮すべき必要がある。1つは、本研究への協力に同意したという点で、調査協力者である親子が、防衛的でなく、開放的で健康な親子関係に偏っていることが考えられる。また、サンプル数の少なさや、普段と違う環境でのコミュニケーションであるということから、日常的な親子間の相互作用がどこまで再現されているのかなどについても問題が残る。そして、サンプリングの問題やサンプル数の少なさの問題とは別に、本研究の調査協力者は青年期後期の親子であるということから、この結果をすべての親子関係に一般化することに対しては慎重でなければならない。落合・佐藤（1996）の研究によれば、青年期後期の子どもと両親の関係は青年期中期の子どもと両親の関係とは異なり、対等に近い立場で適度に結びついた親密な関係とされている。このことから、親からの分離、独立を目指す青年期前期から中期とは、親子関係も親子のコミュニ

ケーションも大きく異なることが考えられる。この点については、サンプル数の追加など、今後さらなる検討が必要である。

また、葛藤的対話場面における笑顔表情の表出が、相手や自分の印象、そして会話の印象にどのように影響しているかという、内省や感情レベルでの検討が必要である。大河原（2004）は、親子のコミュニケーションの回復とは、子どもがネガティブな感情を親に言語的・非言語的に表出できる関係が構築されることを意味していると述べているが、本研究においても、笑顔で親から非難された子どもがその言葉に反論することを躊躇する、または反論できないといった場面が何度か見られた。このように、葛藤的な状況において笑顔表情が付随されたメッセージを受け取ることが、自分や相手に対してどのような影響を与えているのかということについても、さらなる検討が必要である。

結 論

- ・ 2つの問題課題において統制課題より笑顔表情が多くみられたことにより、相手との関係性において葛藤が高くなるほど笑顔表情が増加し、笑顔表情の表出が、その場で生じている葛藤を回避、処理し、相手との親しい関係性を維持する働きがあることが示唆された。しかし、実際の問題課題のように、問題解決に対する動機付けが強い場合には笑顔表情は制限され、笑顔表情の表出によって葛藤的な場면을回避しようとする動きよりも、問題と向き合おうとする動きが生じることが示唆された。
- ・ 2つの問題課題における先行方略と先行表情の組み合わせに対する後続方略において関連性は認められず、親子関係においては、笑顔表情が次の相手の発話を協調的に導くということではなく、笑顔表情という関係の側面に内容の側面である言語はあまり影響を受けないということが示された。

要約

本研究では、親子という親密で維持しようとする関係における葛藤的対話場面での親子のコミュニケーション行動を検討することを目的とし、親子のコミュニケーション行動を場面レベル、言語方略レベルに分けて検討した。調査協力者は、青年期後期の子どもを持つ母子 11 組で、1つの意思決定的対話課題と2つの葛藤的対話課題（ロールプレイによる問題課題と実際の問題課題）を行った。その結果、1) 笑顔表情は、一般的な対話と比較して葛藤的な対話により多く表出されること、2) 葛藤的な対話場面において、笑顔表情が伴われることが相手の反応に対して影響を及ぼさないということ、3) ロールプレイによる問題課題では実際の問題課題と比べ、発話時間は長くなり、相手に対して協調的な発話よりも対決的な発話において笑顔表情が多く伴われるということ、が明らかとなった。以上の結果から、親子の葛藤的対話場面において、親子という親しい人間関係を維持するためにも笑顔表情を表出することや発言する時間をのばすことによって、その場に生じている葛藤を回避、処理しているが、その笑顔表情が次の相手の発話を協調的に導くということはないということが示唆された。また、実際の問題課題のように葛藤状況において問題解決に対する動機付けが強い場

合には、笑顔表情が制限される可能性があり、笑顔表情を表出せずにコミュニケーションをすることで、葛藤を回避して親しい関係性を維持するよりも問題に向き合うことを優先していることが示唆された。

引用文献

- 花田里欧子 2001 潜在的葛藤状況におけるコミュニケーションに関する研究－発話行為への注目－ 学校カウンセリング研究, 4, 9-18.
- 花田里欧子 2002 葛藤的意思決定場面におけるコミュニケーションに関する研究 家族心理学研究, 16(1), 1-12.
- 花田里欧子 2003 葛藤的意思決定場面における会話スタイルに関する語用論的研究 家族心理学研究, 17(1), 13-24.
- 林文俊 1976 対人認知構造における個人差の測定(1)－認知的複雑性の測度についての予備的検討－ 名古屋大学教育学部紀要(教育心理学科), 23, 27-38.
- 飛田操 1997 家族関係と葛藤 大淵憲一(編) 紛争解決の社会心理学 ナカニシヤ出版 186-206.
- 平林秀美 1993 感情表出のコントロールに対する認識－表出対象によるコントロールの差異を中心に－ 日本教育心理学会総会発表論文集, 14
- 生田倫子 1999 葛藤場面における表情の自己制御的機能について カウンセリング研究, 32(2), 157-162.

生田 倫子 2000 対人システムにおける自己制御的機能に関する
研究 家族心理学研究, 14(1), 29-40.

生田 倫子 2003 対人システムの自己制御機構に関する臨床心理
学的研究 東北大学大学院教育学研究科博士学位論文

生田 倫子・若島 孔文・長谷川 啓三 1999 笑顔の自己制御的機能に
ついてー表情と葛藤方略との関連性ー 家族心理学研究, 13(2),
115-122.

磯友 輝子・木村 昌紀・桜木 亜季子・大坊 郁夫 2003 発話中のうな
ずきが印象形成に及ぼす影響ー3者間会話場面における非言語
行動の果たす役割ー 電子情報通信学会技術研究報告, 103(410),
31-36.

伊藤 哲司 1991 ノンバーバル行動の基本的な表出次元の検討
実験社会心理学研究, 31(1), 1-11.

桐田 隆博・遠藤 光男 1999 会話における笑いの表出機能ー“laugh
speak”に着目してー 電子情報通信学会技術研究報告, 99(451),
1-6.

村山 綾・清水 裕士・大坊 郁夫 2006 集団コミュニケーションにお
ける相互依存性の分析(2)ー3人会話集団における会話満足度
に影響を及ぼす要因ー 電子情報通信学会技術研究報告,
106(146), 7-12.

- 長峰伸治 1999 青年の対人葛藤場面における交渉過程に関する研究－対人交渉方略モデルを用いた父子・母子・友人関係での検討－ 教育心理学研究, 47(2), 218-228.
- 落合良行・佐藤有耕 1996 親子関係の変化からみた心理的離乳への過程の分析 教育心理学研究, 44, 11-22.
- 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.
- 大河原美以 1993 中学生の母子間の「コミュニケーションの不全感」と Self-Esteem との関係－Bateson の理論に基づいて 家族療法研究, 10(2), 109-119.
- 大河原美以 2004 親子のコミュニケーション不全が子どもの感情の発達に与える影響－「よい子がきれる」現象に関する試論－ カウンセリング研究, 37(2), 180-190.
- 大森慈子・山田富美雄・宮田洋 1997 対人認知における瞬目の影響 社会心理学研究, 12(3), 183-189.
- 押見輝男 2000 社会的スキルとしての笑い 立教大学心理学研究, 42, 31-38.
- 寺澤めぐみ 1996 初期青年期の家族関係に関する一研究－青年の情緒的自律性と親子間の葛藤及び親の精神健康との関連から－ 名古屋大学教育学部紀要(教育心理学科), 43, 289-290.

若島孔文・生田倫子・長谷川啓三 2000 葛藤場面に埋め込まれた
矛盾するメッセージと伝達とディスクオリフィケーションー二
重拘束理論の臨床心理学的研究ー カウンセリング研究, 33(2),
148-155.

ワツラヴィック.P.・ベヴン.J.・ジャクソンD.D. 山本和郎(監
訳) 尾川丈一訳(訳) 1998 人間コミュニケーションの語用
論 二瓶社

(Watzlawick,P. , Beavin,J. , & Jackson,D.D. 1967 .
Pragmatics of Human Communication . W.W. Norton &
Company,Inc.)

山本哲也・杉森伸吉・嶋田洋徳 2007 笑顔がネガティブな感情の
緩和・表出抑制に及ぼす効果 日本教育心理学会総会発表論文集,
395

謝 辞

本研究を進めるにあたり、多くの方々にご協力ご指導をいただきました。調査に快く参加して下さった調査協力者の皆様方、調査の相談に乗っていただいた江南佳代子さん、そして、特にご指導いただきました指導教官である花田里欧子先生にこころより厚く感謝申し上げます。

付表 1

質問紙の構成

親子のコミュニケーション についてのアンケート

このアンケートは、親子で会話をする時の意識についてのアンケートです。

あまり考えすぎると決められなくなりますので、大体の感じですばやく答えていてください。

調査結果はコンピューターで統計的に処理され、研究の目的以外に使用することは決してありません。

ご協力をよろしくお願いします。

年齢 (歳)

性別 男 ・ 女

親子のコミュニケーション についてのアンケート

このアンケートは、親子で会話をする時の意識についてのアンケートです。

あまり考えすぎると決められなくなりますので、大体の感じですばやく答えていただきます。

調査結果はコンピューターで統計的に処理され、研究の目的以外に使用することは決してありません。

ご協力をよろしくお願いします。

年齢	<u>(歳)</u>
性別	<u>男 ・ 女</u>
所属	<u>高校 ・ 大学 ・ 大学院</u>

京都教育大学大学院修士課程
学校教育専修 教育臨床心理学コース
市川 和志

- 1 今の話し合いについて、どのような印象を抱きましたか。
1～6の数字のうち1つ選んで○をつけてください。

	非常に当てはまる	かなり当てはまる	やや当てはまる	やや当てはまらない	あまり当てはまらない	全く当てはまらない
(1) 今の話し合いでストレスを感じた	1	2	3	4	5	6
(2) 今の話し合いは葛藤的だった	1	2	3	4	5	6
(3) 今の話し合いは不愉快な思いが残った	1	2	3	4	5	6
(4) 今の話し合いでは話しづらかった	1	2	3	4	5	6
(5) 今の話し合いで二人の関係が遠ざかるような気まずいものになった	1	2	3	4	5	6
(6) 今の話し合いで自分を理解してもらえた	1	2	3	4	5	6
(7) 普段どおりはなせた	1	2	3	4	5	6
(8) 話し合いは振り返ると満足感がある	1	2	3	4	5	6
(9) 今の話し合いは楽しかった	1	2	3	4	5	6
(10) 今の話し合いで相手に腹が立った	1	2	3	4	5	6
(11) 今の話し合いでお互いに分かり合えた	1	2	3	4	5	6

- 2 今の話し合いについて、あなたはどのような印象を持ちましたか。
下記の形容詞対がどれくらいあてはまるかを、1～6の中から選んで○をつけてください。

	非常に	かなり	やや	やや	かなり	非常に	
(1) あたたかい	1	2	3	4	5	6	つめたい
(2) 親しみやすい	1	2	3	4	5	6	親しみにくい
(3) 好き	1	2	3	4	5	6	きらい
(4) あかるい	1	2	3	4	5	6	くらい
(5) よい	1	2	3	4	5	6	わるい
(6) もてる	1	2	3	4	5	6	もてない
(7) せわしい	1	2	3	4	5	6	のんびりした
(8) 緊張した	1	2	3	4	5	6	ゆるんだ
(9) 神経質な	1	2	3	4	5	6	神経質でない
(10) 短気な	1	2	3	4	5	6	気長な
(11) 悲観的な	1	2	3	4	5	6	楽観的な
(12) かたい	1	2	3	4	5	6	やわらかい

- 3 今の話し合いの中で、あなたは自分に対してどのような印象を持ちましたか。
 下記の形容詞対がどれくらいあてはまるかを、1～6の中から選んで○をつけてください。

	非常に	かなり	やや	やや	かなり	非常に	
(1) 積極的な	1	2	3	4	5	6	消極的な
(2) 人の悪い	1	2	3	4	5	6	人のよい
(3) なまいきでない	1	2	3	4	5	6	なまいきな
(4) ひとなつつこい	1	2	3	4	5	6	近づきがたい
(5) にくらしい	1	2	3	4	5	6	かわいらしい
(6) 心のひろい	1	2	3	4	5	6	心のせまい
(7) 非社交的な	1	2	3	4	5	6	社交的な
(8) 責任感のある	1	2	3	4	5	6	責任感のない
(9) 軽率な	1	2	3	4	5	6	慎重な
(10) 恥しらず	1	2	3	4	5	6	恥ずかしがりの
(11) 重厚な	1	2	3	4	5	6	軽薄な
(12) 沈んだ	1	2	3	4	5	6	うきうきした
(13) 堂々とした	1	2	3	4	5	6	卑屈な
(14) 感じのわるい	1	2	3	4	5	6	感じのよい
(15) 分別のある	1	2	3	4	5	6	無分別な
(16) 親しみやすい	1	2	3	4	5	6	親しみにくい
(17) 無気力な	1	2	3	4	5	6	意欲的な
(18) 自信のない	1	2	3	4	5	6	自信のある
(19) 気長な	1	2	3	4	5	6	短気な
(20) 不親切な	1	2	3	4	5	6	親切な

- 4 今の話し合いの中で、あなたは相手に対してどのような印象を持ちましたか。
 下記の形容詞対がどれくらいあてはまるかを、1～6の中から選んで○をつけてください。

	非常に	かなり	やや	やや	かなり	非常に	
(1) 積極的な	1	2	3	4	5	6	消極的な
(2) 人の悪い	1	2	3	4	5	6	人のよい
(3) なまいきでない	1	2	3	4	5	6	なまいきな
(4) ひとなつつこい	1	2	3	4	5	6	近づきがたい
(5) にくらしい	1	2	3	4	5	6	かわいらしい
(6) 心のひろい	1	2	3	4	5	6	心のせまい
(7) 非社交的な	1	2	3	4	5	6	社交的な
(8) 責任感のある	1	2	3	4	5	6	責任感のない
(9) 軽率な	1	2	3	4	5	6	慎重な
(10) 恥しらず	1	2	3	4	5	6	恥ずかしがりの
(11) 重厚な	1	2	3	4	5	6	軽薄な
(12) 沈んだ	1	2	3	4	5	6	うきうきした
(13) 堂々とした	1	2	3	4	5	6	卑屈な
(14) 感じのわるい	1	2	3	4	5	6	感じのよい
(15) 分別のある	1	2	3	4	5	6	無弁別な
(16) 親しみやすい	1	2	3	4	5	6	親しみにくい
(17) 無気力な	1	2	3	4	5	6	意欲的な
(18) 自信のない	1	2	3	4	5	6	自信のある
(19) 気長な	1	2	3	4	5	6	短気な
(20) 不親切な	1	2	3	4	5	6	親切な

- 4 今の話し合いの中で、あなたは相手に対してどのような印象を持ちましたか。
 下記の形容詞対がどれくらいあてはまるかを、1～6の中から選んで○をつけてください。

	非常に	かなり	やや	やや	かなり	非常に	
(1) 積極的な	1	2	3	4	5	6	消極的な
(2) 人の悪い	1	2	3	4	5	6	人のよい
(3) なまいきでない	1	2	3	4	5	6	なまいきな
(4) ひとなつつこい	1	2	3	4	5	6	近づきがたい
(5) にくらしい	1	2	3	4	5	6	かわいらしい
(6) 心のひろい	1	2	3	4	5	6	心のせまい
(7) 非社交的な	1	2	3	4	5	6	社交的な
(8) 責任感のある	1	2	3	4	5	6	責任感のない
(9) 軽率な	1	2	3	4	5	6	慎重な
(10) 恥しらず	1	2	3	4	5	6	恥ずかしがりの
(11) 重厚な	1	2	3	4	5	6	軽薄な
(12) 沈んだ	1	2	3	4	5	6	うきうきした
(13) 堂々とした	1	2	3	4	5	6	卑屈な
(14) 感じのわるい	1	2	3	4	5	6	感じのよい
(15) 分別のある	1	2	3	4	5	6	無分別な
(16) 親しみやすい	1	2	3	4	5	6	親しみにくい
(17) 無気力な	1	2	3	4	5	6	意欲的な
(18) 自信のない	1	2	3	4	5	6	自信のある
(19) 気長な	1	2	3	4	5	6	短気な
(20) 不親切な	1	2	3	4	5	6	親切な

これでアンケートは終わりです。ありがとうございました。
 感想、ご意見などがありましたら、ご自由にお書き下さい。

--

付表 2

親子でよく起こりがちな問題リスト

以下に、親子で起こりがちな話題が書いてあります。

これらの中から、この話題なら実際に起こっているかのように話せる話題を選んでください。実際の2人の問題である必要はありません。

- ・ 家族に連絡もせずに帰ってくる時間が遅くなる
- ・ 大事なことでも、ごまかすために嘘をつく
- ・ 一生懸命頑張っていることを理解してくれない
- ・ 勉強や試験に関すること
- ・ 家族で決まっているルールを守らない
- ・ 楽しみにしていた自分のお菓子を、何も言わずに勝手に食べる
- ・ 何度もしつこく同じことを言う
- ・ 自分の趣味や考えを否定してくる
- ・ 勝手に手紙やかばんの中を見るなど、プライバシーに関すること
- ・ 欲しいものの意見が食い違う
- ・ 何かを強要してくる
- ・ 兄と弟、姉と妹、父と母などで接する態度を変える
- ・ 何かをしたいといっても、理由も聞かず反対する

付表 3

葛藤方略の分類（大淵・小嶋，1999；生田，2003 による）

1. 統合方略（協調的かつ理想的）

葛藤を引き起こしている問題をできる限り互いが満足できるように解決しようという意欲を持っている。相手の関心を考慮しながら自分の願望を達成しようとする。

- 1) 説明（情報提供）：当核事情の客観的な説明、あるいはその確認。相手が知らない事情の提供。具体的な情報の提示がある。
- 2) 質問：相手から情報を得るために質問する。拒否の意を含まない。
- 3) 交換：相手の要求を受け入れる代わりに、それに相当する自分の側の要求を相手に受け入れさせる。または、相手の要求を受け入れない代わりに何らかの負担を請け負うことを提示する。負担の取り引き。
- 4) 妥協：相手の要求水準が下がれば受け入れると伝えたり、実際に受け入れたりする。相手の要求を受け入れるために自らが努力するという、具体的、断定的な意思表示を含む。譲歩を示す。
- 5) 提案：交換や妥協以外で新たな視点から解決を図ろうとする。
- 6) 説得：自分の言う通りにしたほうが相手に望ましい結果になることを述べる。自分の言い分とは、相手のためであることを強調したり、相手の立場に立って分析し論ずる。
- 7) 反応：あいづち、聞き返し、発生を伴う笑い、単なる反応（うー、など）

2. 間接方略（協調的かつ感情的）

相手を感情的に融和させ間接的に拒否を伝える。

- 1) 間接的拒否：間接的に相手の要求を断ったり、相手の要求に戸惑っていることを示す。驚きや困惑の慣用的表現を含むもの。また、自分の主張の婉曲的表現。3秒以上の沈黙もここに含む。
- 2) あいまいな要望・拒否：あいまいに相手の要求を断ったり自分の望みを相手に伝える。発言を婉曲的に表現しているもの。
- 3) 宥和：相手の不快感情を和らげることを目的として発言。
 - ①理解：相手の置かれた状況や発言の根拠に対する理解を示すものの、内容には同意しない。
 - ②同情：相手の困難に対する同情を示す。相手の要求を受け入れたい気持ちがあるということの抽象的表現。
 - ③謝意：配慮したり、押し付けでないことを示したりすることにより、要求に応じられないことを暗に示す。

3. 主張方略（対決的かつ理性的）

一方的に自分の願望を追求する。相手の意見に対する拒否の意を含む。

- 1) 要求：自分の利害を追求するために、要求を伝える。
- 2) 拒否：相手にはっきりと拒否の意を伝える。
- 3) 個人的主張（利己的主張）：要求に従うことによって自分の側に生じる不利益を強調したり、現状について自分に罪がないことを述べる。拒否の意を含む。
- 4) 規範的主張：一般的な基準に照らして、相手のとるべき行動や態度を述べる。
- 5) 疑問：相手の主張に対する疑問を述べる。拒否や否定の意を含む。

4. 攻撃方略（対決的かつ感情的）

相手を非難したり、怒りを表現することによって、同調を強いる。いやみや皮肉など、相手の意見や行動に対してネガティブな印象を持っていることをにおわせる。

- 1) 威嚇：自分の言う通りにしないと相手にとって望ましくない結果になることを述べる。
- 2) 批判：相手の言動、行動の非をとがめる。
- 3) 怒り、不満、侮辱、いやみ、皮肉：相手に対する蔑視や不快な感情の表現。