

子どもの遊びと自立性・自己像との関連について

—遊び種類・遊び能力を中心に—

姜 信善・滝川 祐子

The relationship of Playing with Independence and Self Image

—Focusing on the Forms of playing and Playing Ability—

Sinsun KANG, Yuko TAKIKAWA

キーワード：自立性, 自己像, 遊び種類, 遊び環境, 遊び能力

keywords : Independence, Self Image, Forms of playing, Playing Environment, Playing Ability

問題及び目的

遊びは子どもの発達にどのように影響するのだろうか。このことについて、まず、Kathy Hirsh-Pasek & Roberta Michnick Golinkoff & Diane Eyer (2006) は次のように指摘している。遊びは知性の発達、創造力、問題解決能力の強固な基盤を提供し、情操の発達や基本的な社交能力の発達を促す手段になるとされている。すなわち、遊びは学びの場であり、多くの経験や人間関係を築くことができ、心身の発達のために重要であると言える。次に、どのような遊びにより子どもの心身の発達が促進されるのかについて、横山(2004)では、友人関係を積極的に形成していくことが重要であるとし、そのためには、友人観は肯定的でなければならないが、そうした友人観は1人で遊ぶような非集団的遊びよりも友達と一緒にする集団的遊びを通して形成されることが明らかにされている。また、現実の社会生活に適応していくための準備段階という意味では友だちとの多様な関り合いの経験があるほど望ましいが、それは友だちとおしゃべりやゲームをするような非活動的遊びよりも野球やサッカーなどの友だちと一緒にするような活動的遊びを通して得られるという。子どもは児童期に入ると、自分の言動を友だちに真っ向から否定され、友だちが自分とは異なる思考や行動様式を持つ独自の存在であり、自分の思い通りにならない「他人」の存在であることを知るようになる(横山, 2004)。子どもが積極的に友人関係を形成し、そこでそのような経験を通して、他人の存在や権利を認め、自己中心性から脱却していくことは現実の社会生活に適応していくための準備

備段階として、きわめて重要であろう(横山, 2004)。

さらに、姜・滝川(2009)において、子どもに及ぼす遊びの影響について、祐宗(1994)に示された遊びの環境要因の観点から、遊びの種類を次のように分類し検討を行なった。まず、遊びの人的環境の観点から、日頃、主に友達と遊ぶのか、1人で遊ぶのか、また、どのくらい友達と遊ぶのかといった「遊び相手の有無及び程度」、次に、時間的、空間的制約から自由な遊び環境として室内や室外といった「遊び場所」、最後に、不確実性の要素や多様性があるか否かという、遊びの構造的性の高低の観点から、1人遊びか、仲間遊びか、さらに、仲間遊びの場合、道具や遊具などを使うか否か、ルールがあるか否かといった、「遊具・ルールの有無」の3つである。このように分類した遊び種類と遊び能力との関連について検討を行なった。遊び能力については、遊び能力を基本的遊び能力と対人交渉能力の2つの側面から捉え、自立性ととともにそれぞれ尺度を作成し、基本的遊び能力及び、対人交渉能力による遊び能力と自立性との関連について明らかにした(姜・滝川, 2007)。まず、遊び相手の有無・程度による遊び能力の差については、友達との遊びが多い場合、基本的遊び能力がより高いことが示された。友達と多く遊ぶことによって、友達との接し方を自分なりに理解する経験が多くなると予想され、友達と楽しく遊ぶためにどうしたらよいのか考えたり、相手を思いやったりする行動が身につくやすいのではないだろうか。次に、遊び場所及び遊具・ルールの有無による遊び能力の差についてみると、基本的遊び能力「創造性」、「自己表出」の得点は、室内遊びが多い場

合において最も低く、「自己表出」は、仲間と遊具を使ってできる遊びのほうが仲間だけの遊びよりも高い得点を示している結果が得られた。これについては、室内遊びの場合、遊び場所自体が限られた空間であることから、ものや人との関わりが比較的少ないことが考えられ、それにより、自分のアイデアや意見を示すという経験が少なくなりやすいと解釈された。一方、ルールや遊具などを取り入れた場合、遊びのテーマが明確になり、子どもは遊びについての具体的なイメージが自然と浮かび、遊びそのものについて自分の意見や考えを相手に伝えやすく、友達とコミュニケーションをとりながら楽しく遊べるのではないかとと思われる。最後に、対人交渉能力の差については、構造的な低い遊びが多い場合、「説明をともなった拒否」の得点が高かった。このことから、構造的な低いより単純な遊びほど、友達と話し合ったり、相手と直接的関わりを持つ機会が多く、そのような経験により仲間入り場面のような対人葛藤が生じやすい場面において、うまく対処していくことができるのではないかと指摘している。このように、いずれもそれぞれの遊び種類によって子どもの遊び能力の差が示された。

ところが、子どもの現代の遊びとして、多くの子どもにテレビゲームが定着しているのではないだろうか。新井・明石・土橋・戸塚・三枝・矢部(1990)によると、今の子どもが夢中になる遊びは鬼ごっこやドッジボールなどではなくテレビやテレビゲームなどの屋内でさらに、1人遊びに夢中になっているという結果が示されている。子どもに及ぼすテレビゲームの影響については、有用性から悪影響まで様々な指摘がされている。特に、テレビゲームが子どもに悪影響を及ぼすという問題性はかつてから心配されてきた。例えば、坂元(2000)では、テレビゲームにより身体的な影響として視力低下、運動不足などが起こり、心理的な影響として暴力的になる、社会的不適応に陥る、衝動的になる、学力が落ちるなどのことが指摘されている。テレビゲームに没頭するあまり、現実の人間と相互作用することが少なくなり、その結果、実際の人と付き合う意欲やそれに必要な技能を失っていくといった可能性が明らかにされている。また、テレビゲームの中で暴力行動を学習し、現実場面でもそれを出してしまうのではないかと指摘されている。さらに、今泉・宮崎(2009)では、少年犯罪や加害少年の場合、暴力

的なテレビゲームに没頭していたこと、ゲーム脳(ゲームをしていないときに脳は働かず、集中力と記憶力が非常に乏しくキレやすい特徴を持っている)、視力不良などが見られ、テレビゲームの心身に及ぼす悪影響が問題とされている。このように、ゲーム遊びが子どもに及ぼす負の影響を考えると、子どもの心身の発達にどのように関係するのかについて、より詳細な検討が必要であろう。

上述のように子どもの心身の発達に及ぼす遊びの影響の重要性から、姜・滝川(2007)では、遊び能力と自立性との関連について調べている。その結果、基本的遊び能力と対人交渉能力のいずれも高い場合、より自立的であることが示された。友達と仲良く楽しく遊び、相手の気持ちを考え、適切な行動ができることは友達を思いやりながら、自ら考え、判断することであり、このようなことは子どもの生活においてより自立的に、かつ積極的に物事に取り組む上で多くの影響を与えるものと推察される。

C.カミイ & R.デブリーズ(1984)によると、子どもはルールのある遊びを通して、社会的、道徳的、認知的な面だけでなく、情緒的にも発達し、子どもの自立性(autonomy)の発達を促すという。すなわち、集団ゲームには、ルールがあり、子どもたちがルールをつくり、それを実行し、修正していく過程で、子どもたちは自立的な能力を獲得していくと考えられる。また、宮川・山口(1994)によれば、子どもたちは、集団ゲームにおいて、自分と違う考えを持つ他者の存在に気づき、相互に関わりあって、自己中心的な視点から脱中心化することができるようになっていくという。そして、他者のことも考慮に入れながら、自分で考え、自分自身で判断し、自立的に行動できるようになっていくと考えられている。これらのことから、どのような遊びをするかということは子どもの自立性の発達に深く関連していると推察され、本研究では遊び種類による子どもの自立性の差について調べることとする。さらに、遊びにより自立性に差が生じるとすれば、それは子どもの自己の他の内的側面においても影響を与えるのではないかと予想され、自己像を取り上げ、遊び能力及び遊び種類と自己像との関連について検討する。本研究では、これらのことを明らかにすることが目的である。

1. 遊び種類による自立性の差についての検討(研究I)

目的

C.カミイ & R.デブリーズ(1984)の研究においても指摘されているように、ルールのある遊びを通して子どもの自立性の発達が促されると推察され、ここでは、遊び種類による自立性の差について明らかにすることを目的とする。

方法

対象者：T県の7校小学5,6年生計719名(男子：5年生180名・6年生179名 計359名；女子：5年生188名・6年生172名 計360名)

調査時期：2006年12月上旬

調査内容：

(1) 自立性について：姜・滝川(2007)で作成された自立性尺度を用いる(Table 1 参照)。

(2) 遊び種類について：姜・滝川(2009)で作成された同様の項目を用い、得られた回答から姜・滝川(2009)と同様に、遊び相手の有無・程度、遊具・ルールの有無(遊びタイプ)、遊び場所の3つの観点から以下のように分類する。

①遊び相手の有無・程度に関する項目

日頃、主に友達と遊ぶのか、1人で遊ぶのか、また、どのくらい友達や1人で遊ぶのかについて調べるために、「友達と遊ぶ」「どちらかといえば友達と遊ぶ」「どちらともいえない」「どちらかといえば1人で遊ぶ」「1人で遊ぶ」の5段階で回答が求められ、群分けを行ったが、「どちらかといえば1人で遊ぶ」「1人で遊ぶ」は群内のケースが少なかつたため、これらの2つの群をまとめて1つの群と分類した。よって、「友達と遊ぶ」は第1群、「どちらかといえば友達と遊ぶ」は第2群、「どちらともいえない」は第3群、「どちらかといえば1人で遊ぶ」または「1人で遊ぶ」は第4群と称した。

②遊具・ルールの有無(遊びタイプ)に関する項目

子どもが日頃、どのような遊びをしているのか、遊びの具体的な内容を収集するため、「1人であるとき」「友達といるとき」「外で遊ぶとき」の3場面を設け、さらに、その3場面それぞれについて「学校にいるとき」及び「帰宅後や学校が休みのとき」どんな遊びをしたいのかを自由記述により回答が求められた。その結果から次のように分類された。

Table 1 自立性尺度項目

No	項目内容
第1因子 基本的な生活習慣の確立	
7	勉強の予習や復習を自分からする。
18	授業に真剣に取り組む。
22	当番を自分からきちんとやる。
2	進んで宿題をやる。
11	自分の学校や教室の環境を進んで整える。
23	授業で学んだことをさらに知りたいと自分でもっと調べる。
1	係や委員会などの役割を自分で責任を持ってやる。
3	家族のために自分ができることを進んでやる。
25	自分から病気やけがのないように気をつける。
8	自分の身の回りは自分で整理整頓する。
13	自分から早寝早起きする。
第2因子 趣味への熱意	
14	やりたいと思ったことは進んで挑戦する。
9	自分の熱中できることや物を見つけ、上手にできるように努力する。
20	目標を持って、自分のしたいことをする。
26	自分が好きなことに活発に取り組む。
4	自分の興味や関心のあることを自分から一生懸命取り組む。
第3因子 対人関係への積極性	
16	友達のことを知るために自分から友達に話しかける。
27	たくさんの友達を作るためにいろいろな人から自分から声をかける。
5	よりよい関係を作るため、自分から友達に接していく。
17	困っている人がいたら、自分から声をかけ、助ける。

まず、1人遊びか、仲間遊びかの違いにより分類され、さらに、仲間遊びの場合、道具や遊具などの「物」を使うかどうか、ルールがあるかどうか、により分けられた。最終的には5つのカテゴリーに分類することができたが、その詳細については以下の通りである。ここで、遊具やルールを取り入れた場合においても、1人で遊ぶと回答したものはすべて1人遊びと分類された。

i) 1人遊び

1人とする遊びとして、具体的に読書やTV・DVDの鑑賞、TVゲーム、インターネットなどである。

ii) 仲間遊び

遊具やルールを必要としない、仲間だけでできる遊びであり、具体的におしゃべりやマラソン、外出などが含まれる。

iii) 仲間・ルール遊び

ルールが加えられた仲間との遊びであり、具体的に鬼ごっこ、かくれんぼなどである。

iv) 仲間・遊具遊び

仲間と遊具を介してできる遊びであり、具体的にキャッチボールや鉄棒、自転車、なわとびなどが含まれる。

v) 仲間・ルール・遊具遊び

仲間とルール及び遊具を介してできる遊びが含まれ、具体的にボール遊び（サッカー、野球、ドッジボール、バドミントンなど）、TVゲーム、トランプなどである。

なお、「1人遊び」、「仲間遊び」、「仲間・遊具遊び」、「仲間・ルール遊び」、「仲間・ルール・遊具遊び」の5つを遊びタイプⅠと称する。

次に、上述の遊びタイプⅠにおいて、「仲間遊び」、「仲間・ルール遊び」のように、遊具などを取り入れることなく、仲間と遊ぶ場合と「仲間・遊具遊び」、「仲間・ルール・遊具遊び」のように、仲間やルールに、さらに遊具を取り入れて遊ぶ場合とで、遊びの構造性が異なってくると考えられる。遊びの対象物の構造性が低い環境が重要であるという祐宗(1994)の指摘から、低構造性の遊びの場合、自ら楽しく遊ぶために、子どもが自由に発想できたり、行動したりすることができ、考える力が身につけやすく、それに対して構造性の高い遊びは、テーマや内容が限られるため、遊びに関する多様な案を出したり、考えたりする機会が少ないことが推察される。つまり、「仲間遊び」のように低構造性の遊びと、それに遊具やルールが加わった「仲間・ルール・遊具遊び」のような構造性のより高い遊びとでは、遊び能力の発達への影響は異なることが考えられ、この点を考慮に入れ、以下のように分類を行った。

遊びタイプⅠにおいて、遊びに遊具や物を取り入れたか否かによって、再分類を行った。つまり、遊びタイプⅠの「1人遊び」を除いた4つの中、「仲間遊び」及び「仲間・ルール遊び」を『仲間遊び』とし、「仲間・遊具遊び」及び「仲間・ルール・遊具遊び」を『仲間・遊具遊び』とで再分類

した。この『仲間遊び』、『仲間・遊具遊び』の2つをあわせて、遊びタイプⅡと称する。

最後に、上述のようなテレビゲームの心身に及ぼす影響の指摘からここでは、日頃よくする遊びについての回答を基に、ゲームをよくする群を『ゲーム遊び』群、ゲームもするが他の遊びもよくする群を『混合遊び』群として2群に分類し、ゲーム遊びの子どもへの影響を検討する。以下、これを遊びタイプⅢと称する。

③遊び場所に関する項目

「あなたはどんな遊びをよくしていますか?」という質問に対して、自由記述による回答が求められた。その回答による遊び内容から遊び場所による分類が行われ、『室内』群、『室外』群、『室内外』群に分けられた。

分析手続き：自立性について、遊び種類及び性別(男・女)を独立変数とし、自立性尺度の各因子を従属変数とする分散分析を実施する。

結果及び考察

分散分析の結果が有意であった場合、下位検定として、LSD法による多重比較を行った。ただし、遊び種類の遊びタイプⅡ・Ⅲに関しては、各群の男女において人数の偏りが見られたことから、性による差は検討できず、t検定を行なった。

(1) 遊び相手の有無・程度による自立性の差

自立性第1因子「基本的な生活習慣の確立」において、遊び相手の有無・程度群及び性において、それぞれ主効果が見られ(順に、 $F(3,663)=8.07, p<.001$; $F(1,663)=4.94, p<.05$)、第1群のほうが第2群、第3群よりも($Mse=58.16, p<.05$)、女子のほうが男子よりも、得点が高いことが示された(Table 2-1 参照)。この因子は、“係や委員会などの役割を自分で責任を持ってやる”や“当番を自分からきちんとやる”などといったような集団生活の規律を守る内容及び“家族のために自分ができることを進んでする”、“自分から早寝早起きする”などの家での生活習慣を身につける内容を含んでいる。つまり、友達と遊ぶとき、例えば、約束を守らない、自分の考えを押し付けるなど、自分勝手な行動は集団の輪を乱す行為である。友達と多く遊ぶ場合、友達とともに考え、行動することにより、集団生活から多くの経験ができ、

Table 2-1 遊び相手の有無・程度及び性別による自立性尺度の各因子項目得点の平均とSD及び分散分析の結果

	遊び相手の有無・程度	性別	M(SD)	N	主効果	交互作用	下位検定
第1因子 基本的生活習慣の確立	第1群 ¹⁾	男	38.77(7.71)	231	F(3,663)=8.07*** F(1,663)=4.94*	n.s.	第1群>第2群, 第3群 女>男
		女	39.55(7.38)	243			
	第2群 ²⁾	男	35.03(7.99)	63			
		女	37.63(7.77)	65			
	第3群 ³⁾	男	33.73(6.69)	30			
		女	36.40(6.24)	20			
	第4群 ⁴⁾	男	37.27(8.92)	15			
		女	37.92(9.61)	13			
第2因子 趣味への熱意	第1群	男	15.23(3.37)	245	F(3,663)=20.03** F(1,663)=7.89**	n.s.	第1群>第2群, 第3群, 第4群 女>男
		女	15.88(2.92)	246			
	第2群	男	13.40(3.81)	67			
		女	13.81(3.42)	67			
	第3群	男	12.43(4.10)	30			
		女	13.85(3.76)	20			
	第4群	男	12.06(4.99)	16			
		女	13.69(4.82)	13			
第3因子 対人関係への積極性	第1群	男	21.04(3.75)	245	F(3,663)=13.60***	n.s.	第1群>第2群, 第4群 第1群, 第2群>第3群
		女	20.24(3.78)	245			
	第2群	男	19.38(3.99)	65			
		女	18.98(4.40)	64			
	第3群	男	17.33(4.81)	30			
		女	18.32(3.65)	19			
	第4群	男	18.44(4.95)	16			
		女	17.69(5.63)	13			

***p<.001, **p<.01, *p<.05

注) 第1群¹⁾: 友達と遊ぶ, 第2群²⁾: どちらかといえば友達と遊ぶ, 第3群³⁾: どちらともいえない, 第4群⁴⁾: どちらかといえば1人で遊ぶ・1人で遊ぶ

自己中心的にならず、自分を律し、統制できるようになるのではないだろうか。そうすることで、集団生活の規律やよりよい生活習慣を自然と身につけていくと推察される。性差について、女子は社会的に望ましいとされる方向へのしつけが行われているという桜井(1984)の指摘を考慮に入れると、女子のほうが、日常生活の習慣を早く身につけるようになりやすいのではないかと考えられ、本研究の結果において、女子の得点の高さはこのことによるものと解釈される。

自立性第2因子「趣味への熱意」においては、遊び相手の有無・程度群と性にそれぞれ主効果が見られ(順に、F(3,663)=20.03, p<.01; F(1,663)=7.89, p<.01), 第1群が最も高く(Mse=11.57, p<.05), 女子のほうが男子よりも、得点が高いことが示された。これについては、次のようなこ

とが推察される。すなわち、友達とかかわって遊ぶほど競う相手ができ、自然と切磋琢磨できる環境がつくられやすく、目標を達成したり、挑戦しようとするのではないかと考えられる。また、女子のほうが学ぶ楽しさを感じる傾向にあるという今野(2006)の指摘を考慮すると、女子の場合、自分のやりたいことや好きなことに活発に取り組む姿勢が強いことを示しているものと思われる。

自立性第3因子「対人関係への積極性」についてみると、遊び相手の有無・程度群においてのみ主効果が見られ(F(3,663)=13.60, p<.001), 第1群のほうが他の全ての群より高く、第2群のほうが第3群より高いことが示された(Mse=15.76, p<.05)。この因子は、“友達のことを知るために自分から友達に話しかける”, “困っている

人がいたら、自分から声をかけ、助ける”など、人とのよりよい関係を築くため自ら働きかけていく内容である。友だちとの遊びが多い場合、友だちとの直接的かわりが多い場合、対人関係も豊かであると予想されることから、仲間関係に充実感を持ち、積極的に交友関係を広げようとする行動を示しやすいことが推察され、本研究の結果はこのことによるものと考えられる。

(2) 遊びタイプによる自立性の差

遊びタイプ I・IIとの関連について、いずれも自立性第3因子「対人関係への積極性」においてのみ、有意な結果が得られた (Table 2-2, 2-3 参照)。

遊びタイプ I では、群の主効果が見られ ($F(3,304)=5.41, p<.01$), 「仲間・ルール・遊具遊び」群のほうが「仲間・ルール遊び」群よりも得点が高

Table 2-2 遊びタイプ I 及び性別による自立性尺度の各因子項目得点の平均と SD 及び分散分析の結果

	遊びタイプ I	性別	M(SD)	N	主効果	交互作用 下位検定	
第1因子 基本的な生活習慣の確立	仲間遊び群	男	28.00(6.25)	3	n.s.	n.s.	
		女	35.25(6.33)	12			
	仲間・遊具遊び群	男	31.00(12.00)	3			
		女	40.35(9.12)	23			
	仲間・ルール遊び群	男	35.27(9.21)	11			
		女	37.45(7.27)	33			
	仲間・ルール・遊具遊び群	男	37.32(7.40)	177			
		女	38.60(7.91)	52			
第2因子 趣味への熱意	仲間遊び群	男	14.33(3.51)	3	n.s.	n.s.	
		女	14.36(2.77)	11			
	仲間・遊具遊び群	男	9.33(3.06)	3			
		女	15.83(3.76)	23			
	仲間・ルール遊び群	男	12.91(2.12)	11			
		女	14.18(3.71)	34			
	仲間・ルール・遊具遊び群	男	14.51(3.60)	184			
		女	15.00(3.39)	54			
第3因子 対人関係への積極性	仲間遊び群	男	16.67(6.66)	3	$F(3,304)=5.41^{**}$	n.s.	仲間・ルール・遊具遊び群>仲間・遊具遊び群>仲間遊び群; 仲間・ルール・遊具遊び群>仲間・ルール遊び群
		女	16.75(3.36)	12			
	仲間・遊具遊び群	男	19.67(2.52)	3			
		女	19.27(4.75)	22			
	仲間・ルール遊び群	男	19.40(4.38)	10			
		女	18.21(4.72)	33			
	仲間・ルール・遊具遊び群	男	20.33(3.70)	185			
		女	20.08(4.12)	53			

**p<.01

Table 2-3 遊びタイプ II による自立性尺度の各因子項目得点の平均と SD 及び t 検定の結果

	遊びタイプ II	M(SD)	N	下位検定	
第1因子 基本的な生活習慣の確立	仲間遊び群	36.12(7.58)	59	n.s.	
	仲間・遊具遊び群	37.78(7.77)	255		
第2因子 趣味への熱意	仲間遊び群	13.98(3.26)	59	n.s.	
	仲間・遊具遊び群	14.67(3.62)	264		
第3因子 対人関係への積極性	仲間遊び群	18.03(4.48)	58	$t(319)=-3.72^{**}$	仲間・遊具遊び群>仲間遊び群
	仲間・遊具遊び群	20.18(3.86)	263		

**p<.01

仲間遊び群:「仲間遊び」と「仲間・ルール遊び」, 仲間・遊具遊び群:「仲間・遊具遊び」と「仲間・ルール・遊具遊び」

高く、「仲間・ルール・遊具遊び」群、及び「仲間・遊具遊び」群のほうが「仲間遊び」群よりも高いことが示された (Mse=15.77, $p<.05$)。遊びタイプⅡでは、『仲間・遊具遊び』群のほうが『仲間遊び』群よりも得点が高かった ($t(319)=-3.72, p<.001$, 両側検定)。つまり、遊びタイプⅠ、Ⅱのいずれにおいてもルールや遊具が加えられた遊びであるほど「対人関係への積極性」の得点が高いことが示された。このことについては、次のようなことが考えられる。遊びにルールだけでなく、遊具も取り入れて遊ぶ場合、遊びの内容や目的がより明確になるゆえ、友達を遊びに誘いやすくなることが予想され、自分から積極的に働きかけていく態度や思いを伝えやすくなり、円滑な対人関係を作っていくことができると推察される。つまり、仲間だけの遊びの場合、主に交友関係が遊ぶきっかけになると考えられるが、それに対して、遊具を用いた遊びは遊ぶきっかけをその遊具自体におくことができるため、多少親しい関係でない場合においても、遊びの輪の中に入りやすいたことが予想され、積極的に相手に接していくことができるのではないだろうか。

遊びタイプⅢによる自立性との差については、自立性のすべての因子において、有意な差が見られた (順に、 $t(35.07)=-3.26, p<.01$, 両側検定； $t(38.51)=-4.67, p<.001$, 両側検定； $t(683)=-2.99, p<.01$, 両側検定)。自立性のいずれの因子においても、『ゲーム遊び』群のほうが得点が低かった (Table 2-4 参照)。これは、ゲームだけによる遊びが自立性に負の影響を及ぼすことを裏付ける結果と解釈される。総務庁の調査 (1997) では、テレビゲームでよく遊ぶ人は、相手との共感性や協調性が低く、人と直接話し合うことを避け、他人からの批判にもろいという結果が示され

ている。つまり、ゲーム遊びは仮想場面の中で自分の力量や技量に合った難易度や速度を設定し、途中でゲームをとめたり、やめたり、設定を変えたりと、すべて自分の好きなように操作できるため、自分で容易にコントロールできない実際の人間関係を形成することを面倒くさがり、その結果、人との関わりやコミュニケーションは希薄になり、自分から積極的に人や物事と関わるのが少なくなると考えられる。さらに、現在、ゲーム機がある家庭は多く、それゆえ、子どもは自分の好きな時間に自由に遊べるため、ゲームに没頭しやすく、その分、勉強や睡眠の時間が少なくなり、生活習慣のリズムを崩す危険性が考えられ、自立性が育まれにくいと思われる。

(3) 遊び場所による自立性の差

遊び場所との関連では (Table 3 参照)、自立性第1因子「基本的生活習慣の確立」において、遊び場所群の主効果が見られ ($F(2,659)=7.06, p<.01$)、『室内外』群のほうが『室内』群よりも得点が高いことが示された (Mse=59.12, $p<.05$)。室外では危険なものや触ってはいけないものなどが混在しているが、室内は比較的安全性の高いものが多いと考えられる。室内外にこだわらず遊ぶことにより、危険なものや触ってはいけないものを見分け、理解することで子どもは統制心が養われるため、進んで日常生活をよりよくしようとする態度や行動を示しやすいのではないだろうか。つまり、室内外にこだわらず、バランスのとれた多様な遊びが基本的生活の充実や自立につながっていくのではないかと推察される。

自立性第2因子「趣味への熱意」、第3因子「対人関係への積極性」についてみると、いずれにおいても遊び場所の群の主効果が見られた (順に、 $F(2,659)=13.03, p<.001$ ； $F(2,659)=8.15,$

Table 2-4 遊びタイプⅢによる自立性尺度の各因子項目得点の平均と SD 及び t 検定の結果

	遊びタイプⅢ	M(SD)	N	下位検定
第1因子 基本的生活習慣の確立	ゲーム遊び群	32.97(9.91)	34	$t(35.07)=-3.26^{**}$ 混合遊び群>ゲーム遊び群
	混合遊び群	38.59(7.54)	635	
第2因子 趣味への熱意	ゲーム遊び群	11.78(4.30)	37	$t(38.51)=-4.67^{***}$ 混合遊び群>ゲーム遊び群
	混合遊び群	15.14(3.35)	655	
第3因子 対人関係への積極性	ゲーム遊び群	18.27(4.48)	37	$t(683)=-2.99^{**}$ 混合遊び群>ゲーム遊び群
	混合遊び群	20.27(3.92)	648	

*** $p<.001$, ** $p<.01$

ゲーム遊び群：ゲームをよくする群、混合遊び群：ゲームもするが他の遊びもよくする群

Table 3 遊び場所及び性別による自立性尺度の各因子項目得点の平均とSD及び分散分析の結果

	遊び場所	性別	M(SD)	N	主効果	交互作用	下位検定
第1因子 基本的な生活習慣 の確立	室内群	男	34.48(8.57)	66	F(2,659)=7.06**	n.s.	室内外群>室内群
		女	37.68(1.62)	79			
	室外群	男	36.83(8.56)	23			
		女	45.14(7.80)	7			
	室内外群	男	38.65(7.47)	243			
		女	39.14(7.18)	253			
第2因子 趣味への熱意	室内群	男	12.77(4.04)	69	F(2,659)=13.03***	n.s.	室内外群, 室外群>室内群
		女	14.26(3.60)	81			
	室外群	男	14.20(3.48)	25			
		女	18.86(1.07)	7			
	室内外群	男	15.21(3.39)	256			
		女	15.52(3.11)	256			
第3因子 対人関係への 積極性	室内群	男	19.04(3.99)	69	F(2,659)=8.15***	n.s.	室外群, 室内外群>室内群
		女	18.91(4.73)	81			
	室外群	男	20.28(4.08)	25			
		女	21.67(2.07)	6			
	室内外群	男	20.92(3.77)	254			
		女	20.06(3.76)	252			

***p<.001, **p<.01

p<.001)。そこで、下位検定の結果、いずれにおいても同様の結果が得られ、『室内外』群、『室外』群のほうが『室内』群よりも得点が高いことが示された(順に Mse=11.66, p<.05; Mse=15.43, p<.05)。室外が様々な人や物が介在し、多くの刺激が得られることに対し、限られた空間である「室内」は、定まった人と決まった物しかなく、新たな発見や出会いは少ないと考えられる。つまり、室内は自分の趣味を見つけだし、積極的に交友関係を広げていくことができにくい環境であると思われる。しかし、室内は限られた空間であるからこそ、その環境になじみやすい上に、集中して物事を行いやすく、また、室内で友達と遊ぶ場合、仲の良い相手とおしゃべりなどをすることが多いため、対人関係も親密になることが予想される。このように考えたとき、室外遊び、室内遊びに偏らず、遊ぶことが望ましいであろう。ただし、室内遊びの場合、室内は物や条件のそろった環境になりやすく、そのような環境では遊びの構造的な高くなることを推察される。つまり、室内遊びの場合、室内はすでに与えられている環境であることから、遊びを楽しむために自発的にアイデアを出したり、仲間に働きかけたりする機会

が少ないであろう。そして、このような遊びが多い場合、対人場面のみでなく、自分の楽しいことや興味のあることについても消極的になりやすくなると考えられる。

2. 遊び種類・遊び能力と子どもの自己像の関連についての研究(研究II)

目的

先行研究から、遊び能力が自立性に強い影響を及ぼすことが示された(姜・滝川, 2007)が、遊び能力は遊び種類によって異なることが明らかになった(姜・滝川, 2009)。上述の研究Iでは、遊び種類と自立性との関連が多く見られた。つまり、遊び能力及び遊び種類と自立性との間に強い関連が示されたが、このようなことから遊びは子どもの他の内的側面にも強い影響を与えるのではないだろうか。すなわち、自分から積極的に人と関わったり、遊びにおいて自らアイデアを出したりすることが、遊び能力の高さに関連していることが示されたが(姜・滝川, 2007)、遊び能力が高い場合、自分に自信を持ち、自己のイメージを前向きに捉えることができると思われる。また、より多くの友だちと、様々な遊びを通して、子どもは多様な知識や経験を得られ、

友だちと意見を出し合う機会が増えることによって、満足感や達成感を味わい、肯定的な自己像を抱きやすいと予想される。よって、研究Ⅱでは、遊び能力及び遊び種類が子どもの自己像にどのように関連しているかについて検討することを目的とする。

方法

対象者・調査時期：研究Ⅰと同様。

調査内容：

- (1) 遊び能力について：姜・滝川(2007)で作成された遊び能力尺度を用いる(Table 4-1, 4-2参照)。
- (2) 遊び種類について：研究Ⅰと同様。
- (3) 遊び能力の群分けについて：
遊び能力の群分けについては、姜・滝川(2007)

Table 4-1 基本的遊び能力尺度項目

No	項目内容
第1因子 気遣い・公平	
5	ルールをしっかりと守って公平に遊ぶ。
11	自分の都合に合わせず、友達に何をやりたいか聞く。
27	相手がしてほしいことをなるべくやってあげる。
20	遊ぶとき、みんなが遊びに参加できるようにする。
25	遊ぶとき、相手のやりたいことと自分のやりたいことを交互にする。
10	遊ぶとき、ずるや卑怯なことはしない。
24	遊べる時間や場所を考えて遊びを決める。
1	危険がないように、遊具や物を安全に使う遊ぶ。
第2因子 創造性	
7	自分で工夫して作ったほかにないような新しい遊びをする。
17	遊んでいるとき、自分たちが楽しめるようにルールを作り変える。
22	学校や家にあるいろいろなものを遊びに使えないか、考えたり、試したりする。
2	遊びに楽しいルールを付け加える。
21	友達を笑わせたり、自分から遊びを盛り上げる。
第3因子 自己表出	
3	何をして遊ぶか話し合うとき、自分の意見を言う。
8	遊ぶとき、自分が知っている遊びを提案する。
18	遊ぶとき、言いたいことがあったら、心に隠しておかず、なるべく言うようにする。

Table 4-2 対人交渉能力尺度項目

No	項目内容
第1因子 思いやり受諾	
13	入れなかったら、自分も相手も嫌な気持ちになるから入れる。
7	仲間はずれにしたらいけないので入れる。
1	かわいそうだから入れてあげる。
10	自分が入れなかったら、嫌だから入れる。
4	差別をしないで入れてあげる。
第2因子 条件付受諾・拒否	
8	自分が嫌いな子なら入れない。
11	遊びがつまらなくなりそうなら、入れない。
14	やっている遊びによって、入れるか入れないか決める。
16	人数が足りていたら入れない。
2	悪い態度で言われたら、入れない。
5	遊んでいる子とその子が仲がいいのであれば入れる。
第3因子 説明をともなった拒否	
6	遊びに入れない理由を相手が傷つかないように優しく説明する。
9	断るときは、相手の気持ちも考え、入れない理由を相手に分かりやすく伝える。
15	人数が多すぎるときは「ごめんね」をきちんと言い、今度誘うことを伝える。
12	一緒に遊んでいる子が嫌だといったら、相手に今度一緒に遊ぼうという。
13	まわりの子と相談してだめなときは、謝って今度にしてもらう。

による遊び能力尺度及び群分け方法を用い、検討を行なった。この遊び能力尺度の対人交渉能力の第2因子「条件付受諾・拒否」は自立性に有意ではなかったが、弱い負の影響が示されていることから、姜・滝川(2007)では負の能力と捉えた上で遊び能力による群分けを行なった。その詳細は以下の通りである。まず、遊び能力について基本的遊び能力及び対人交渉能力のそれぞれの尺度の各因子の項目得点の平均値を用い、対人交渉能力の第2因子項目得点においてのみ平均得点より低く、各尺度すべての因子項目得点とその平均得点より高い場合を「遊び能力高群」とされた。次に、基本的遊び能力3つの因子項目得点全てが平均得点より高く、対人交渉能力の第1,3因子項目得点が平均得点以下であり、第2因子項目得点が平均得点より高い場合を「基本的遊び能

Table 5 基本的遊び能力・対人交渉能力の各因子項目得点による群分けの基準値

	遊び能力高群	基本的遊び能力高群	遊び能力低群	対人交渉能力高群
基本的遊び能力	全ての因子項目得点が平均より高く	全ての因子項目得点が平均より高く	全ての因子項目得点が平均以下	全ての因子項目得点が平均以下
気遣い・公平	31.7911～	31.7911～	～31.7910	～31.7910
創造性	16.8009～	16.8009～	～16.8008	～16.8008
自己表出	14.4612～	14.4612～	～14.4611	～14.4611
対人交渉能力	第1,3因子の項目得点が平均より高く 第2因子項目得点が平均以下	第1,3因子の項目得点が平均以下 第2因子項目得点が平均より高い	第1,3因子の項目得点が平均以下 第2因子項目得点が平均より高い	第1,3因子の項目得点が平均より高く 第2因子項目得点が平均以下
思いやり受諾	18.9844～	～18.9843	～18.9843	18.9844～
条件付受諾・拒否	～17.2424	17.2425～	17.2425～	～17.2424
説明をともなった拒否	18.1822～	～18.1821	～18.1821	18.1822～

力高群」と分類された。また、対人交渉能力の第2因子項目得点のみにおいて平均得点より高く、各尺度のすべての因子項目得点とその平均得点以下の場合を「遊び能力低群」とされた。最後に、基本的遊び能力が平均得点以下であり、対人交渉能力の第1,3因子項目得点が平均得点より高く、第2因子項目得点が平均得点以下の場合を「対人交渉能力高群」と分類された (Table 5 参照)。

(4) 自己像に関する項目：姜・酒井の学校適応尺度 (2006) から、「肯定的自己像」因子の“自分は何でもうまくできる”, “将来りっぱな人になれると思う”の2項目を用いる。

分析手続き：遊び能力と肯定的自己像との関連を検討するため、まず、遊び能力尺度の各下位尺度項目得点と肯定的自己像尺度項目得点との相関関係を求めた。次に、遊び能力が肯定的自己像に及ぼす影響をより具体的に検討するために、肯定的自

己像の項目得点を基準変数とし、遊び能力の各尺度の各因子項目得点を説明変数とする重回帰分析を行った (Table 6 参照)。遊び能力及び遊び種類と肯定的自己像との関連について、遊び能力・遊び種類及び性別 (男・女) それぞれを独立変数とし、肯定的自己像を従属変数とする分散分析を実施する。

結果及び考察

(1) 遊び種類と自己像との関連

まず、遊び相手の有無及び程度との関連については、遊び相手の有無群及び性の主効果がそれぞれ見られ (順に、 $F(3,409)=5.06, p<.01; F(1,409)=7.56, p<.05$), 第1群のほうが第2群、第3群よりも得点が高く ($Mse=3.96, p<.05$), 男子のほうが女子より得点が高かった (Table 7 参照)。

友達とよく遊ぶ場合、豊富な人間関係をつくり、様々な経験をすることができ、自分の中に充実感や満足感が得られることが予想され、それにより自分を肯定的に捉えることにつながると考えられる。また、本研究の性差において、女子より男子のほうが自己についてより肯定的であったが、これについては、男女による自己評価や自己認知の高さの差について、男子の自己評価得点は女子のそれより有意に高いという山本・松井・山成 (1982) の先行研究を支持するものと思われる。つまり、本研究において、男子が女子より自分自身についてより肯定的であったが、これは、男子の自己評価の高さによるものと推察される。

次に、遊び場所との関連では (Table 8 参照),

Table 6 「遊び能力→肯定的自己像」の重回帰分析の結果

		肯定的自己像 (n=382)
能 基 本 的 遊 び	気遣い・公平	.009
	創造性	.209**
	自己表出	.153*
能 対 人 交 渉	思いやり受諾	.048
	条件付受諾・拒否	-.104*
	説明をともなった拒否	-.022
重相関係数 (R)		.361***

注) 数値は標準偏回帰係数 (β) を表す。

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

Table 7 遊び相手の有無・程度及び性別による肯定的自己像因子項目得点の平均と SD 及び分散分析の結果

	遊び相手の有無・程度	性別	M(SD)	N	主効果	交互作用	下位検定
肯定的自己像	第1群 ¹⁾	男	5.63(2.13)	144	F(3,409)=5.06**	n.s.	第1群>第2群, 第3群 男>女
		女	5.10(7.38)	140	F(1,409)=7.56*		
	第2群 ²⁾	男	5.17(1.97)	41			
		女	4.33(1.74)	40			
	第3群 ³⁾	男	4.39(2.15)	23			
		女	4.08(2.06)	13			
	第4群 ⁴⁾	男	4.70(2.91)	15			
		女	5.17(2.23)	6			

**p<.01, *p<.05

注) 第1群¹⁾: 友達と遊ぶ, 第2群²⁾: どちらかといえば友達と遊ぶ, 第3群³⁾: どちらともいえない, 第4群⁴⁾: どちらかといえば1人で遊ぶ・1人で遊ぶ

Table 8 遊び場所及び性別による肯定的自己像因子項目得点の平均と SD 及び分散分析の結果

	遊び場所	性別	M(SD)	N	主効果	交互作用	下位検定
肯定的自己像	室内群	男	5.39(2.18)	44	F(2,409)=2.73†	n.s.	室外群>室内外群, 室内群
		女	4.71(1.62)	51			
	室外群	男	6.22(2.86)	9			
		女	6.60(1.14)	5			
	室内外群	男	5.36(2.13)	160			
		女	4.88(1.86)	143			

†p<.10

Table 9 肯定的自己像尺度の因子項目得点と遊び能力尺度の因子項目得点との相関関係

	基本的遊び能力			対人交渉能力		
	気遣い・公平	創造性	自己表出	思いやり受諾	条件付受諾・拒否	説明をともなった拒否
肯定的自己像	.192**	.360**	.339**	.117*	-.103*	.147**

**p<.01, *p<.05

遊び場所の主効果が見られ (F(2,409)=2.73, p<.10), 『室外』群のほうが『室内外』群, 『室内』群よりも得点が高いことが示された (Mse=4.04, p<.05)。

これについては, 物やルールあまり整っていない低構造的な遊びになりやすい室外遊びでは, 自分たちでアイデアを出し, 友達と意見を交換し合うことが多いのではないかと考えられる。それにより, 友達と話し合ったり, 自分たちで実行したことに達成感を覚え, 自分自身にポジティブなイメージや自信が湧き, 肯定的自己像を持つことにつながりやすくなるのではないだろうか。

なお, 遊びタイプと肯定的自己像との関連については, 有意な結果は得られなかった。これについては, さらなる検討が望まれる。

(2) 遊び能力と肯定的自己像との関連

遊び能力の下位尺度, つまり, 基本的遊び能力尺度, 対人交渉能力尺度のそれぞれの項目得点と肯定的自己像の項目得点との全ての間において弱いものではあるが, 有意な相関関係が見られた (Table 9 参照)。

肯定的自己像に及ぼす遊び能力の影響は基本的遊び能力第2因子, 第3因子及び対人交渉能力第2因子において有意であることが示された (Table 6 参照)。なお, このときの回帰式全体の説明率はR²=.12であり, 有意であった (F(6,382)=9.56, p<.001)。その結果について, 詳細に検討していく。

まず, 肯定的自己像への遊び能力の影響について見ると, 基本的遊び能力では, 第2因子「創

造性」及び第3因子「自己表出」においてのみ有意な影響が示された（順に、偏回帰係数(β)=.21(t(382)=3.13, p<.01, 両側検定)；偏回帰係数(β)=.15(t(382)=2.30, p<.05, 両側検定))。これらの因子は、自分から楽しく遊ぶために工夫し、自分の思いや考えを伝えようとする内容である。つまり、自ら考え、自分から行動を起こすことにより、友達と楽しく遊べたと感じたとき、自然と自分に自信を持ち、自分自身を前向きに捉えることにつながるのではないかと考えられる。

一方、対人交渉能力については、第2因子「条件付受諾・拒否」においてのみ有意な負の影響が示された（偏回帰係数(β)=-.10(t(382)=-1.97, p<.05, 両側検定))。ここで、「条件付受諾・拒否」因子は、“自分が嫌いな子なら入れない”や“人数が足りていたら入れない”など、相手の立場でなく、自分の気持ちや遊びの状況上、相手が必要か否かが仲間に入れるか入れないかの基準になっている内容である。また、姜・滝川(2007)の研究より、「条件付受諾・拒否」は自立性尺度の「対人関係への積極性」において有意ではなかったが、弱い負の影響が示されている。それらのことを考慮すると、相手への思いやりよりは、自分の気持ちや相手とその遊びに必要なことによって、仲間に入れるか否かを決めるような対人交渉方略を多く用いることは、円滑な人間関係に結びつきにくいものと考えられ、そのような経験が多い場合、自分への前向きなイメージ、つまり、肯定的自己像を抱きにくいのではないだろうか。

次に、遊び能力と肯定的自己像との関連については、「対人交渉能力高群」において群内のケースが少なかつたため、除外し、分析を行った(Table 10参照)。その結果、性の主効果は得ら

れず、遊び能力の群においてのみ主効果が見られ(F(2, 61)=3.42, p<.05)、遊び能力低群が最も低いことが示された(Mse=3.65, p<.05)。これについては、基本的遊び能力及び対人交渉能力のいずれも低い場合、自分から友達に働きかけたり、受け入れたりすることが少ないと予想され、円滑な対人関係を作りにくく、そのようなことは自己像に負の影響を及ぼすと考えられ、本結果はこのことによるものと解釈される。

全体的考察

まず、ルールのある遊びを通して子どもの自立性の発達が促されること(C.カミイ & R.デブリーズ, 1984)が予想され、研究Iでは子どもの遊び種類は自立性にどのように関連しているのかについて検討を行なった。次に、先行研究から(姜・滝川, 2007；姜・滝川, 2009)、遊び能力や遊び種類は自立性においてだけでなく、子どもの他の内的側面に影響を及ぼすのではないかと推察され、研究IIでは、遊び能力及び遊び種類が子どもの肯定的自己像にどのように関連しているのかについて調べられた。

ここでは、主な結果について考察していくことにする。

1. 遊び種類による自立性の差について

本研究では子どもの遊び種類を 1) 主に1人遊びか仲間遊びかという遊び相手の有無及びその程度、2) 遊具やルールを取り入れるか否かによる遊びタイプ、3) 主に室内遊びか室外遊びかという遊び場所の3つの観点から分類し、自立性との関連について検討を行なった。

まず、遊び相手の有無・程度による自立性の差については、「基本的生活習慣の確立」の場合、第1群のほうが第2群、第3群よりも「趣味への熱意」

Table 10 遊び能力の得点群及び性による肯定的自己像因子項目得点の平均とSD及び分散分析の結果

		性別	M(SD)	N	主効果	交互作用	下位検定
肯定的自己像	HH ¹⁾	男	5.50(2.46)	10	F(2,61)=3.42*	n.s.	LL<HH, HL
		女	5.47(1.36)	15			
	HL ²⁾	男	5.67(3.51)	3			
		女	6.40(0.55)	5			
	LL ³⁾	男	4.61(2.25)	18			
		女	4.23(1.54)	13			

*p<.05

注) 1)：遊び能力高群、2)：基本的遊び能力高群、3)：遊び能力低群

及び「対人関係への積極性」では、第1群が他の群より最も得点が高かった。つまり、自立性因子いずれにおいても友達との遊びが多い場合、より得点が高いことが示された。このことから、子どもの自立性の発達において仲間との豊富な遊び経験が重要な役割を果たしているといえよう。

ところが、「基本的生活習慣の確立」において、第1群は第2群、第3群より高かったが、第1群、第2群、第3群と第4群との間に有意な差は見られなかった。つまり、「基本的生活習慣の確立」においては、友達遊びが多いほどその得点は高いが、友達遊びが多いか1人遊びが多いかではその差は見られなかった。これについては、この因子の項目内容が学校生活や家庭の中で、教師や親など大人により教えられ、身につけるようになると思われる項目が多い点を考慮すると (Table 1 参照)、このような「基本的生活習慣の確立」は仲間はもちろんのこと、親や教師の影響も多いことが予想され、本研究の結果はこれによるものと推察される。つまり、基本的生活習慣には仲間との関わりから学んでいくものもあれば、親や教師の指導により身につけやすいものもあるのではないだろうか。このことについては、子どもの基本的生活習慣の形成要因についての詳細な検討を行うことで明らかになるであろう。

次に、遊びタイプとの関連についてみると、タイプⅠ、Ⅱのいずれにおいても、「対人関係への積極性」においてのみ有意な結果が得られ、遊びタイプⅠの場合、「仲間・ルール・遊具遊び」群のほうが「仲間・ルール遊び」群より、「仲間・ルール・遊具遊び」群、及び「仲間・遊具遊び」群のほうが「仲間遊び」群よりも得点が高いことが示され、遊びタイプⅡでは、『仲間・遊具遊び』群のほうが『仲間遊び』群よりも得点が高かった。つまり、遊具やルールを取り入れた遊びが多いほど対人関係の積極性を示しやすい結果が得られた。このことから、対人関係に消極的な子どもの仲間関係形成の指導のためには、まず遊具やルールを媒介とした構造的な高い遊びの場を提供することが、より効果的であると解釈される。さらに、遊びタイプⅢにおいては、自立性とゲーム遊びとの関連を検討したが、自立性尺度因子全てにおいて、『ゲーム遊び』群のほうが『混合遊び』群より得点が低いことが示され、ゲーム遊びが自立性の発達に負の影響を示唆する結果が得られた。つまり、ゲーム遊びは子どもの自立性を阻害す

る要因の1つとして考えられ、ゲーム遊びに没頭することの危険性が示唆されたと言えよう。

加えて、遊び場所との関連では、「基本的生活習慣の確立」の場合、『室内』群より『室内外』群のほうが得点が高かった。本研究の結果から自立性の3つの因子いずれにおいても、主に室内遊びが多い場合、最も低い得点が示されたことから、室内遊びだけに偏ることは自立性の発達の阻害要因の1つとして考えられる。つまり、室内外遊びを問わず、様々な遊びによって子どもの自立性が発達していくと解釈される。

最後に、自立性第1因子「基本的生活習慣の確立」及び第2因子「趣味への熱意」については、性差が見られ、いずれにおいても、女子のほうが男子よりも、得点が高いことが示された。上述の先行研究 (桜井, 1984; 今野, 2006) において、女子は男子より、自己を統制し、日常生活の習慣を身に付け、自分のやりたいことや好きなことに進んで取り組もうとする姿勢が強く示されている。このことから、生活習慣や趣味といった自分のライフスタイルを女子は男子より、より早く身につけていくようになるのではないかと思われ、本研究の結果は先行研究 (桜井, 1984; 今野, 2006) の結果を支持するものと推察される。

2. 遊び種類・遊び能力と肯定的自己像との関連について

遊び種類による子どもの自己像の差についてみると、遊び相手の有無・程度では、第1群のほうが第2群、第3群よりも高く、遊び場所では、『室外』群のほうが他の全ての群よりも高く、また、遊び能力との関連においては、遊び能力高群が最も得点が高いことが示された。つまり、様々な人や物が混在する室外で、友達とよく遊ぶことにより、多くの知識が習得でき、その経験を通して、友だちと協調し、仲良く遊ぶための自分の意図や態度を示しやすく、それらの経験は自信につながり、自己を肯定的に捉えやすくするのではないだろうか。

ところが、本研究では全体において子どもの自己認知の観点から検討を行った。つまり、本研究での遊び相手の有無・程度では、第2群は、第3群及び第4群より友達との遊びがより多いと認知している群である。従って、実際においても第2群は、第3群及び第4群より友達との遊び経験がより多いことが予想されるが、自立性尺度の全ての因子

(研究1)及び肯定的自己像(研究2)についてそれらの得点が第1群よりは低かった。このことから日頃、友達と楽しく遊んでいると十分に認識できることは、子どもの自立的行動の活性化によりつながりやすく、自己を肯定的に捉えやすくするということが明らかになったと言えよう。つまり、日頃、友達と楽しく遊んでいるという認識とともに実際の友達との豊富な遊び経験が、子どもの自立性の発達や肯定的な自己概念の形成に深く関連していると推察される。

今後の課題

本研究の目的は、遊び能力・遊び種類と自立性及び肯定的自己像との関連について検討を行なうことであったが、この遊び能力・遊び種類は子どもの自立性や自己像だけでなく、自己の他の内的側面においても多くの影響を及ぼすのではないだろうか。今後は、子どもの発達に遊びがどのように関連しているのかをさらに検討していくことが求められる。

また、本研究では、ゲーム遊びと自立性との関連について検討を行なったが、自立性尺度因子全てにおいて、『ゲーム遊び』群のほうが『混合遊び』群より得点が低いことが示された。今後はゲーム遊びが子どもの発達に与える負の影響についてより詳細な検討が望まれる。

引用文献

- 新井 誠・明石 要一・土橋 稔・戸塚 智・三枝 恵子・矢部 崇 1990 子どもの遊び空間に関する研究 1. 子どもの自己像と遊び 日本教育社会学会大会発表要旨集録 第42巻 70-71
- C. カミイ & R. デブリーズ 1984 集団遊び～集団ゲームの実践と理論～ 北大路書房
- George G. Bear & Maureen A. Manning 2005 子どものしつけと自律 風間書房
- 本田 恵子 2000 子どもの自律を支えるコミュニケーション 全人教育 第74巻 第8号 17-25
- 今泉 智子・宮崎 圭子 2009 ひとり遊びにおける子どもへのポジティブな影響：テレビゲームをタイプ別に見て 跡見学園女子大学文学部紀要 第42巻 第1号 75-91
- 今野 洋子 2006 「友達」「遊び」「学習」から見た子どもの生活意識-北海道A市の子どもを対象とした調査より- 浅井学園大学生涯学習研究所研究紀要「生涯学習研究と実践」第9号 121-134

- 姜 信善・酒井 えりか 2006 子どもの認知する親の養育態度と学校適応との関連 富山大学人間発達科学部紀要 第1巻 第1号 111-119
- 姜 信善・滝川 祐子 2007 遊び能力が子どもの自立性に及ぼす影響についての研究 富山大学人間発達科学部紀要 第2巻 第1号 167-178
- 姜 信善・滝川 祐子 2009 子どもにおける遊び種類による遊び能力の差についての検討 富山大学人間発達科学研究実践センター紀要教育実践研究 第4号 第26号 39-49

Kathy Hirsh-Pasek & Roberta Michnick Golinkoff & Diane Eyer 2006 子どもの「遊び」は魔法の授業 株式会社アスペクト

宮川 洋子・山口 茂喜 1994 集団遊びの指導法に関する研究 日本保育学会 854-855

小野 智美 2004 子どもの自律性(Autonomy)の概念分析 日本看護科学会誌 第23巻 第4号 71-79

坂元 章 2000 子どもを取り巻くテレビゲームとインターネット：その光と影 日本教育学会大会研究発表要 59 298-300

桜井 茂男 1984 児童用社会的望ましき測定尺度(SDSC)の形成 教育心理学研究 第32巻 第3号 310-340

総務庁青少年対策本部 1997 情報化社会と青少年—第3回情報化社会と青少年に関する調査報告書

山本 真理子・松井 豊・山成 由紀子 1982 認知された自己の諸側面の構造 教育心理学研究 第30巻 第1号 64-68

横山 卓 2004 子どもの遊びと友人観～小学生の場合～ 共栄学園短期大学研究紀要 第20号 139-151

祐宗 省三 1994 子どもの発達を知る心理学 北大路書房

謝辞

本研究を実施するに当たり、アンケート実施に快くご了承くださいました小学校の先生方より、多大なるご協力をいただきましたことに厚く御礼申し上げます。また、調査にご協力をいただきました児童の皆様から感謝申し上げます。

(2011年10月19日受付)

(2011年12月14日受理)