

## 遊びが子どもの社会的行動に与える影響

—プレイフルネスと衝動制御に着目して—

木下雅博\*・大西彩子\*\*・森 茂起\*\*

Effects of Play on Children's Social Behavior:  
Focusing on Playfulness and Impulse Control

Masahiro KINOSHITA\*, Ayako ONISHI, and Shigeyuki MORI

This study examined the effects of Playfulness as traits in play on Social behavior in daily life in differences with Impulse control. Fourth, fifth, and sixth Elementary school students ( $n=300$ ) completed a questionnaire that asked about the Playfulness, Social behavior, and Impulse control. The results as follows: (a) Among low Impulse control group, clowning around in play promotes causing injury to someone in daily life. (b) Among “the middle number of players group ( $n=4-7$ )” in low Impulse control group, clowning in play doesn't promote causing injury to someone in daily life. These results support the negative social behaviors are controlled by relationship with other Children.

**key words:** playfulness, social behavior, impulse control

### 問題と目的

近年、子どもが加害者である事件の報道が増加傾向にある。その背景として子どもの社会性の低下が挙げられる。政府も道徳教育や地域でのサポート活動による取り組みを行うなど、対策を講じてきた(厚生労働省, 2002)。

一方、心理学の分野においても子どもの社会性に関する研究が行われており、遊びの不足による社会性の低下について検討がなされている(大島・本田・北原・津久井・中山・根本・小林, 2002; 渡辺・佐藤, 2005)。従来、遊びは社会性や協調性を養い、大人の社会を学習する場であるとされてきた(北島, 1985; 白石, 1988)。しかし、近年学習塾に通う時間の増加に伴い、遊ぶ時間が減少している

(厚生労働省, 2003, 2011; 表, 2004; 柴垣・春日, 2010)。この状況を踏まえ、花井(2008)は塾時間の増加で遊ぶ時間が不足した生活では、子どもの社会性の発達を遊びに期待することは困難であると述べており、社会性の発達が遊びの不足によって阻害されていることが懸念される。

このような観点から、大島他(2002)は遊びの頻度および種類と社会的スキルとの関連について検討している。この研究は遊びと社会性との関連を実証的に検討した数少ない研究であり、ボール遊びをする児童は、ボール遊びをしない児童に比べ社会的スキルが高いことが示唆された。しかし、この研究では、遊びの頻度や種類による社会的スキルの差の検討にとどまっており、遊びが社会的スキルに与える影響は明らかにされていない。その後、渡辺・松

\* 甲南大学大学院人文科学研究科

Graduate School of Human Sciences, Konan University, 8-9-1 Okamoto, Kobe-shi, Hyogo 658-8501, Japan

\*\* 甲南大学文学部

Faculty of Letters, Konan University, 8-9-1 Okamoto, Kobe-shi, Hyogo 658-8501, Japan

崎・佐藤(2004)の小学校5年生32名を対象にした研究によると、遊び能力と向社会的行動および、社会的スキルとの間に正の相関関係がみられた。この研究により、遊び能力が高い児童は、向社会的行動および社会的スキルも高いことが示された。しかし、調査人数が少なく、遊び能力と向社会的行動および社会的スキルの各尺度間の相関関係のみに検討が留まっているため、下位因子同士の関連や因果関係については検討されていない。このように遊びと社会性との関連を検討する研究は行われてはいるが、数は多いとは言えない。また、大島他(2002)や渡辺他(2004)は社会性を社会的スキルや向社会的行動で測定しているが、大久保(2015)が教育現場では様々な行動の促進や抑制が求められているため、社会的行動に焦点を当てることの重要性を述べているように、社会性を測定する際は、行動レベルで向社会的、反社会的の両側面から測定することが望ましいと考えられる。

また、遊びという行動の背景には遊びに対する態度が影響していることが予測される。この遊びに対する態度が日常生活において子どもの社会的行動に影響を与え、その結果、遊びが社会的行動に影響を与えているように見えるのではないかと考えた。

したがって、遊びと社会性との関係を明確化するためには、遊びに対する態度が社会的行動に与える影響をそのプロセスとともに検討する必要がある。

**遊びの研究** 遊びはこれまで様々な観点から枠付けられ、定義されてきた。例えば、文部科学省(2008)は“遊びの本質は、人が周囲の事物や他の人たちと思うがままに多様な仕方ですべて応答し合うことに夢中になり、時の経つのも忘れ、そのかかわり合いそのものを楽しむことにある。すなわち遊びは遊ぶこと自体が目的であり、人の役に立つ何らかの成果を生み出すことが目的ではない”としている。一方、遊びの研究においては小川(1998)が“遊びは本来、それが楽しいからやるという自発性に支えられたものである”と定義しており、猿渡(2008)も“子どもにとって遊びは、仕事の一つだが、外的な強制によりなされるのではなく自由な意思に基づいてなされる点が明確に区別される”と論述している。本研究ではこれらの定義を参考にし、以下で、友だちに誘われて遊びに参加することもある点を考慮し、遊びを(1)得られる利益が第1目的ではない

行為、(2)ポジティブな感情を求める行為、(3)他者に起因することもあるが、基本的には自分で選択した行為、以上3つを満たす行為と定義した。

このように、遊びの定義では楽しさや自発性など、子ども自身の内的側面が重要視される。岩崎(2002)は遊びとは遊び自体を自発的に楽しむ行為であり、遊んでいる子どもにも焦点を当てる必要があると述べ、子ども自身の側から遊びをとらえることの重要性を説いている。しかし、これまでの遊びの研究の多くは遊びの要素のうち、頻度、時間、場所などの環境面に着目しており、子どもの内的側面からはなされてこなかった。

遊びについての子どもの内的側面に着目した概念としてプレイフルネスがある。Lieberman(1965)は幼児の遊びの行為に遊びの質やスタイルが表れているとし、その行為をプレイフルネスと定義した。この定義では、研究対象としての遊びから遊びの状況や環境を除いている。すなわち、プレイフルネスは遊びの要素のうち、場所や人数などの遊びの外的環境を除いた子ども自身の認識する内的側面を扱う概念と考えられる。また、Lieberman(1977)はプレイフルネスが発達の連続性を持ち、遊びの後も残り人格特性につながると仮定している。そのうえで彼女は、幼児については「行動特性」として、大人については「人格特性」としてプレイフルネスを捉えている。本研究ではLieberman(1977)を参考に、本研究の対象である児童期のプレイフルネスを検討した。その結果、児童期のプレイフルネスを行動特性よりは定着しており、人格特性ほど安定的ではないとして、遊びに対する態度として定義した。態度は可塑性があるため、教育により修正、促進が可能である。また、本研究における遊びはプレイフルネスという態度が行動として表れた結果であり、プレイフルネスが高いほど遊びの行動が促進されると考えられる。遊びに対する態度は遊び以外の場面における行動にも影響を与えていると考えられる。すなわち、本研究では子どもの遊び行動から遊びに対する態度という内的側面を抽出し、その内的側面が日常生活における社会的行動に与える影響を検討する。

また、Barnett(1991)は幼児を対象としてChildren's Playfulness Scale(以下CPS)を開発した。CPSは幼児を対象とした大人による他者評定の尺度であるが、本研究の対象者は児童である。幼児の場

合、遊ぶ際は保護者もしくは幼稚園教諭と一緒に居ることが多い。しかし、児童の場合、保護者、小学校教諭が居ない状況での遊びが増加する。したがって児童の遊びに関しては他者評定での測定では範囲が限定的になる可能性が高い。さらに、評定対象が行動に絞られる。そのため児童の内面に関しては評定者の推測になる。例えばCPSには「遊びに熱中する方だ」という質問項目があるが、評定者が見た“熱中”と児童自身が思う“熱中”にはずれが発生する可能性がある。そのため、本研究では他者評価ではなく自己評価を採用した。

遠藤・星山・安田・斉藤(2007)は、内遊びをする児童よりも外遊びをする児童の方が社会性が高いことを明らかにし、集団で遊ぶことが社会性の発達につながることを示唆している。また、他者と遊ぶことは向社会的行動を高める影響があることが先行研究で示されている(大島他, 2002; 渡辺他, 2004)。これは他者と遊ぶ行動の裏に他者と遊ぶ態度というプレイフルネスが存在しており、その他者と遊ぶ態度が向社会的行動を高めていると考えられる。そのため、他者と遊ぶ態度というプレイフルネスが高い児童ほどポジティブな社会的行動が高いことが予測される(仮説1)。

**衝動性のコントロールと集団遊び** 社会的行動には、向社会的行動と対照的に反社会的行動がある。それは児童においてはポジティブな社会的行動とネガティブな社会的行動として表れる。集団遊びにはルールを守るなどネガティブな社会的行動を抑制する役割があるとされている(白石, 1988)。集団で遊ぶ行動の裏には他者と遊ぶ態度というプレイフルネスが存在しており、その他者と遊ぶ態度がネガティブな社会的行動を抑制していると考えられる。一方、遠藤他(2007)が社会性において感情をコントロールする力を身につけることが大切であると述べているように、ネガティブな社会的行動を抑制することは重要であり、そのためには怒り感情の表出などの衝動性をコントロールする必要がある。衝動性と社会的スキルには負の相関が認められているが、衝動性のコントロールに関しては、5HT<sub>2A</sub>受容体遺伝子多型性による前頭前野腹外側部への機能調整および運動反応の制御システムの不全が関連しており(野村・近藤・柏野, 2007; 喜田・水戸部, 2012)、プレイフルネスによって衝動性のコント

ロールを高めることは困難であると考えられる。衝動制御の力を考慮に入れた場合、衝動制御が高い児童においてのみプレイフルネスの他者と遊ぶ態度がネガティブな社会的行動を抑制することが予測される(仮説2)。

本研究では、衝動制御の力をふまえて、プレイフルネスが社会的行動に与える影響について明らかにすることを目的とする。それに伴う仮説は以下の通りである。

**仮説1:** プレイフルネスの他者と遊ぶ態度が高い児童ほどポジティブな社会的行動が高い。

**仮説2:** 衝動制御が高い児童において、プレイフルネスの他者と遊ぶ態度が高い児童ほどネガティブな社会的行動が低い。

## 方 法

**調査対象** 政令指定都市に存在する公立小学校2校の4~6年生300名(4年生66名, 5年生191名, 6年生43名)を調査対象とした。

**調査時期および手続き** 調査時期は2013年10月であり、調査は担任教師によって各学級ごとに実施された。社会的望ましさによる歪みを考慮し、無記名回答により行われた。

**調査項目** (1)プレイフルネス尺度: Barnett(1991)が作成したChildren's Playfulness Scaleを参考に、児童用として小学生が理解可能な表現内容のプレイフルネス尺度を作成した。23項目からなり「1. 全然違う」から「4. とてもそうだ」の4件法で評定を求めた。対象期間は「この1カ月間」とした。

(2)社会的行動尺度: ポジティブ、ネガティブの両側面の社会的行動を測定するため、庄司(1991)の作成した社会的スキル尺度を参考に社会的行動尺度を作成した。「積極的・主張的関わりスキル」、「共感・援助スキル」、「相手の自尊心を低めるネガティブスキル」、「相手を考慮しない自己中心的スキル」の4下位尺度において因子負荷量の高い4項目を採用し、16項目からなる尺度を採用した。ただし、「積極的・主張的スキル」において、内容に物の譲渡を含む2つの項目に関しては、家庭の経済状況や親の価値観などの影響が大きく、学校での学習的な社会的行動とは異なると考えたため除外した。大島他(2001)の研究でもこの2項目はどの下位尺度にも分類されていない。また、「相手を考慮

しない自己中心的スキル」においては信頼性を高めるため、独自に作成した項目ひとつを追加した。“1. 全然違う” から “4. とてもそうだ” の 4 件法で評定を求めた。

(3) 衝動性コントロール尺度: Petersen, Schulenberg, Abramowitz, Offer, and Jarcho (1984) が作成した A Self-Image Questionnaire for Young Adolescents (SIQYA) の下位尺度のひとつを下坂・西田・齊藤・伊藤・神藤・柳原・鶴田・久木山・西田・西村・榎本・坂本・前川 (2000) が日本語に訳した衝動性コントロール尺度を小学生が理解可能な表現内容に修正した。8 項目からなり “1. 全然違う” から “4. とてもそうだ” の 4 件法で評定を求めた。

(4) 遊びに関する質問: 「体を動かす遊び」, 「表現する遊び」, 「ゲーム機での遊び」それぞれについてよく遊ぶ人数 (以下プレイ人数と表記) の回答を求めた。

### 結 果

すべての尺度に対して SPSS21.0 を用い評定値に対して主因子法・プロマックス回転による因子分析を行った。

**プレイフルネス尺度** 固有値の減衰状況 (5.36, 1.84, 1.67, 1.48……) と, 因子の解釈可能性に基づき 3 因子構造を採用した。35 以下の因子負荷量を示した 10 項目と, 複数の因子に高い因子負荷量を示

した 2 項目を分析から除外し, 再度因子分析を行った (Table 1)。項目数が元の尺度である CPS の約半数になったが, CPS が大人による他者評価であるのに対し, 本研究のプレイフルネス尺度は児童による自己評定のため児童が認識する遊びの態度を捉えている。そのため, 因子構造が変化することは妥当であり, 本研究が重要視している児童の遊びに対する態度としてのプレイフルネスを測定していると考えられる。第 1 因子は積極的に友だちと関わることや活発さに関する内容の項目の負荷量が高いことから「積極的活動態度」因子と命名した。第 2 因子は遊ぶ楽しさに関する内容の項目の負荷量が高いことから「楽しむ態度」因子と命名した。第 3 因子は友だちとふざけ合う内容の項目の負荷量が高いことから「ふざけ態度」因子と命名した。次に内的整合性を検討するために $\alpha$ 係数を算出した。その結果,  $\alpha=.67-.75$  の値が得られた。内的整合性が十分であるとは言いがたいが, 項目数が少ないためであると考えられる。各因子の合計得点を, それぞれ積極的活動態度, 楽しむ態度, ふざけ態度の得点とした。

**社会的行動尺度** 固有値の減衰状況 (3.76, 2.32, 1.18, 1.04……) に基づき 3 因子構造を採用し, 再度因子分析を行った (Table 2)。第 1 因子は友だちを補助, 激励する行動の項目の負荷量が高いことから「ポジティブな社会的行動」因子と命名した。第 2 因子は友だちを誹謗, 揶揄する行動の項目の負荷量

Table 1 プレイフルネス尺度の因子分析結果

質問項目	F1	F2	F3
〈F1 積極的活動態度 $M=17.60, SD=3.77, \alpha=.75$ 〉			
自分からほかの子と遊ぶほうだ。	.73	-.06	.06
体を使って活発に遊んでいる。	.69	.06	.02
遊んでいるときよく走ったり, とびはねたりする。	.65	-.02	.07
ほかの子と協力して遊ぶ。	.51	.14	-.11
ほかの子と遊ぶときはリーダーになる。	.45	-.12	.10
遊んでいるとき誰かに話しかけられたら, すぐに返事をする。	.42	-.01	-.15
〈F2 楽しむ態度 $M=10.75, SD=1.83, \alpha=.75$ 〉			
遊んでいると, 楽しい。	-.07	.77	.04
遊んでいると元気があふれ出てくる。	.19	.72	-.06
遊びに熱中する方だ。	-.11	.72	.07
〈F3 ふざけ態度 $M=5.26, SD=1.85, \alpha=.67$ 〉			
ほかの子とジョーダンを言い合う。	-.07	.00	.86
遊びの中でおどける (ふざける) のが好きだ。	.12	.10	.55
因子間相関			
	F1	F2	
	F2	.64	
	F3	.20	.28

Table 2 社会的行動尺度の因子分析結果

質問項目	F1	F2	F3
〈F1 ポジティブな社会的行動 $M=18.54, SD=3.47, \alpha=.72$ 〉			
友だちが一人でさみしそうなときは、声をかける。	.79	.08	-.01
友だちが困っているとき、手助けをする。	.70	-.14	.02
友だちが上手に何かをしたとき、ほめる。	.59	.03	-.10
友だちが失敗したとき、はげましたりなぐさめたりする。	.50	-.15	.02
周りと考えが違ってても、自分の意見を言える。	.46	.25	.01
友だちに会ったとき、自分から声をかける。	.39	.06	.18
〈F2 ネガティブな社会的行動 $M=15.57, SD=4.12, \alpha=.71$ 〉			
友だちを、「ばか」などと悪く言うことがある。	.10	.72	.00
友だちが失敗すると、つい笑ってしまう。	-.02	.54	.03
友だちから何かを頼まれたとき、断ることがある。	-.05	.46	.03
友だちと一緒に帰ろうと誘ってきたとき、断ることがある。	.09	.46	-.11
友だちが本を読んでいるとき、面白いことがあれば騒いで友だちの邪魔になることがある。	.02	.46	.15
友だちが困っているとき、見過ごすことがある。	-.28	.43	-.06
ほかの友だちがいるところで、仲の良い友だちと内緒話をするところがある。	.10	.40	.03
友だちとの約束を守らないことがある。	.02	.38	-.09
〈F3 親和行動 $M=6.27, SD=1.8, \alpha=.71$ 〉			
友だちと一緒にいることが多い。	-.07	-.05	.86
友だちを遊びによく誘う。	.12	.07	.63
因子間相関			
	F1	F2	
	F2	-.41	
	F3	.46	-.02

が高いことから「ネガティブな社会的行動」因子と命名した。第3因子は友だちに近づこうとする行動の項目の負荷量が高いことから「親和行動」因子と命名した。次に内的整合性を検討するために $\alpha$ 係数を算出した。その結果、 $\alpha=.71-.72$ の値が得られ、十分な内的一貫性が示された。各因子の合計得点を、それぞれポジティブな社会的行動、ネガティブな社会的行動、親和行動の得点とした。

**衝動性コントロール尺度** 固有値の減衰状況(2.72, 1.21, 1.02……)と、因子の解釈可能性に基づき2因子構造を採用し、再度因子分析を行った。35以下の因子負荷量を示した1項目を分析から除外し、残った7項目で因子分析を行った(Table 3)。この尺度は先述したようにPetersen et al. (1984)が作成したSIQYAの下位尺度のひとつを下坂他(2000)が日本語訳したものである。そのため、先行研究においては1因子構造を採用している。SIQYAは9因子で構成されており衝動性のコントロールはそのうちのひとつである。これは他の因子の項目とともに因子分析をした結果であり、ひとつの因子の項目のみで因子分析を行った場合、異なった結果が得られる

可能性がある。しかし、衝動性のコントロールに関する項目のみを使用した下坂他(2000)は $\alpha$ 係数の確認のみにとどまっている( $\alpha=.66$ )。なお、Patton, Stanford, & Barratt (1995)が衝動性を測定する尺度であるBarratt Impulsiveness Scale-11において「注意衝動性」、「運動衝動性」、「非計画衝動性」の3因子を抽出しており、衝動性の多様性が示されている。これらのことから、衝動性コントロール尺度は多因子構造の可能性があり、本研究の因子分析の結果において2因子が抽出されたことは妥当であると考えられる。第1因子は物事に対する怒りなどの瞬間の衝動性に関する内容の項目の負荷量が高いことから「瞬間衝動制御」因子と命名した。第2因子は普段のこころの落ち着きに関する内容の項目の負荷量が高いことから「日常平静維持」因子と命名した。次に内的整合性を検討するために $\alpha$ 係数を算出した。その結果、 $\alpha=.64-.66$ の値が得られた。内的整合性が十分であるとは言いがたいが、項目数が少ないためであると考えられる。各因子の合計得点を、それぞれ瞬間衝動制御、日常平静維持の得点とした。「瞬間衝動制御」因子の項目はすべて逆転項目で

Table 3 衝動性コントロール尺度の因子分析結果

質問項目	F1	F2
〈F1 瞬間衝動制御 $M=8.44, SD=2.14, \alpha=.66$ 〉		
自分の思い通りにならないと怒る。*	.85	.09
すぐカッとなる。*	.70	-.03
してはいけないとわかっているが自分ではやめることができずに、してしまうことがある。*	.36	-.15
〈F2 日常平静維持 $M=10.91, SD=2.63, \alpha=.64$ 〉		
自分は落ち着いた人間である。	-.10	.61
おだやかな気分でいられることが多い。	-.01	.60
苦しいことがあっても、何とか落ち着いている。	.09	.51
いつも自分をコントロールする。	-.06	.48
* は逆転項目である。	因子間相関	F1
	F2	-.49

Table 4 調査に用いた各尺度間の2変量相関

	プレイフルネス		社会的行動		衝動性コントロール		
	楽しむ態度	ふざけ態度	ポジティブな社会的行動	ネガティブな社会的行動	親和行動	瞬間衝動制御	日常平静維持
積極的活動態度	.49***	.20***	.63***	-.11	.54***	.07	.25***
楽しむ態度	—	.28***	.33***	-.01	.41***	-.04	.17**
ふざけ態度		—	.12*	.32***	.22***	-.32***	-.17**
ポジティブな社会的行動			—	-.26***	.39***	.15**	.33***
ネガティブな社会的行動				—	.00	-.53***	-.27***
親和行動					—	.02	.20***
瞬間衝動制御						—	.37***

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

あったため、逆転処理をした後に合計した。

**調査に用いた各尺度間の2変量相関** 本研究で使用した積極的活動態度、楽しむ態度、ふざけ態度、ポジティブな社会的行動、ネガティブな社会的行動、親和行動、瞬間衝動制御、日常平静維持の各変数間の相関係数を算出した (Table 4)。積極的活動態度と他尺度との関連については、楽しむ態度 ( $r=.49, p<.001$ )、ポジティブな社会的行動 ( $r=.63, p<.001$ )、親和行動 ( $r=.54, p<.001$ ) との間に中程度の正の相関が認められ、ふざけ態度 ( $r=.20, p<.001$ ) と日常平静維持 ( $r=.25, p<.001$ ) との間に低い正の相関が示された。楽しむ態度と他尺度との関連については、親和行動との間に中程度の正の相関が認められ ( $r=.41, p<.001$ )、ふざけ態度 ( $r=.28, p<.001$ )、ポジティブな社会的行動 ( $r=.33, p<.001$ )、日常平静維持 ( $r=.17, p<.01$ ) との間には低い正の相関が示された。ふざけ態度と他尺度との関連については、ポジティブな社会的行動 ( $r=.12, p<.05$ )、ネガティブな社会的行動 ( $r=.32, p<.001$ )、親和行動 ( $r=.22, p<.001$ )

との間に低い正の相関が認められ、瞬間衝動制御 ( $r=-.32, p<.001$ )、日常平静維持 ( $r=-.17, p<.001$ ) との間には低い負の相関が示された。

なお、プレイフルネスの各因子と各遊びのプレイ人数との相関は  $r=.12-.28$  と低い正の相関が示された。この結果から、プレイフルネスと遊びの外的環境の一部であるプレイ人数との関係性が低いことが確認された。

**衝動性コントロールによる分類** 衝動性コントロール尺度の2因子に対して Ward 法によるクラスタ分析を行い、2つのクラスタを得た (第1クラスタ 87名, 第2クラスタ 213名;  $\chi^2=52.92, df=1, p<.001$ )。次に得られた2つのクラスタを独立変数とし、衝動性コントロール尺度の2因子を従属変数とした対応のない  $t$  検定を行った。その結果、瞬間衝動制御 ( $t=16.15, df=268, p<.001$ )、日常平静維持 ( $t=16.71, df=259, p<.001$ ) とともに有意な群間差が認められた。瞬間衝動制御、日常平静維持ともに第1クラスタ>第2クラスタであった。そこで、第1クラスタを

「衝動制御高群」, 第2クラスタ「衝動制御低群」とした。

**2つの衝動制御群と他尺度との関係** 2つの衝動制御群における各尺度の得点差を検討するために, 対応のない *t* 検定を行った。その結果, ふざけ態度 ( $t = -4.81, df = 298, p < .001$ ), ポジティブな社会的行動 ( $t = 3.21, df = 298, p < .01$ ), ネガティブな社会的行動 ( $t = -7.19, df = 298, p < .001$ ) において有意な差が認められた。衝動制御高群は衝動制御低群よりもポジティブな社会的行動が有意に高く, 一方ふざけ態度とネガティブな社会的行動は衝動制御高群よりも衝動制御低群の方が有意に高かった。

**社会的行動に影響を与える要因モデルの検討** 2つの衝動制御群において, プレイフルネスが社会的行動に与える影響モデルに Table 4 の相関を考慮した因果モデルを構成し, Amos21.0 を用いて多母集団同時の共分散構造分析を行った。また, ふざけ態度から親和行動へのパスに等値制約を加えた。等値制約を加える前のモデルと, 等値制約を加えた後のモデルとを比較したところ, 制約を加える前のモデル ( $AIC = 80.413$ ) よりも制約を加えた後のモデル ( $AIC = 78.507$ ) の適合度が高かった。よって等値制約を加えたモデルを採用した。また, 社会的行動がプレイフルネスに与える影響モデルを同手続きで検討した

結果  $AIC = 81.361$  となり, プレイフルネスが社会的行動に影響を与えるモデルの方が適合度が高かった。遊び行動の裏に存在する遊びに対する態度が日常生活における社会的行動に影響を与えるという仮定のもとにモデルを構成し, 分析の結果からも影響モデルの適合性が認められた。このことから, プレイフルネスが社会的行動に影響を与えている可能性が高いと考えられる。プレイフルネスが社会的行動に与える影響モデルの衝動制御高群と衝動制御低群の標準化された因果係数と決定係数を Figure 1 に示す。

**ポジティブな社会的行動に影響を与える要因** 衝動制御高群 ( $\beta = .49, p < .001$ ), 衝動制御低群 ( $\beta = .65, p < .001$ ) ともに積極的活動態度からポジティブな社会的行動へのパスが有意であったことから仮説1は支持された。

**ネガティブな社会的行動に影響を与える要因** 衝動制御低群においてのみふざけ態度からネガティブな社会的行動へのパスが有意であった ( $\beta = .33, p < .001$ )。この結果から, 仮説2は支持されなかった。

**親和行動に影響を与える要因** 積極的活動態度から親和行動へのパスは衝動制御高群 ( $\beta = .52, p < .001$ ), 衝動制御低群 ( $\beta = .41, p < .001$ ) ともに有意であった。

ここまでの研究で, 積極的活動態度がポジティブ

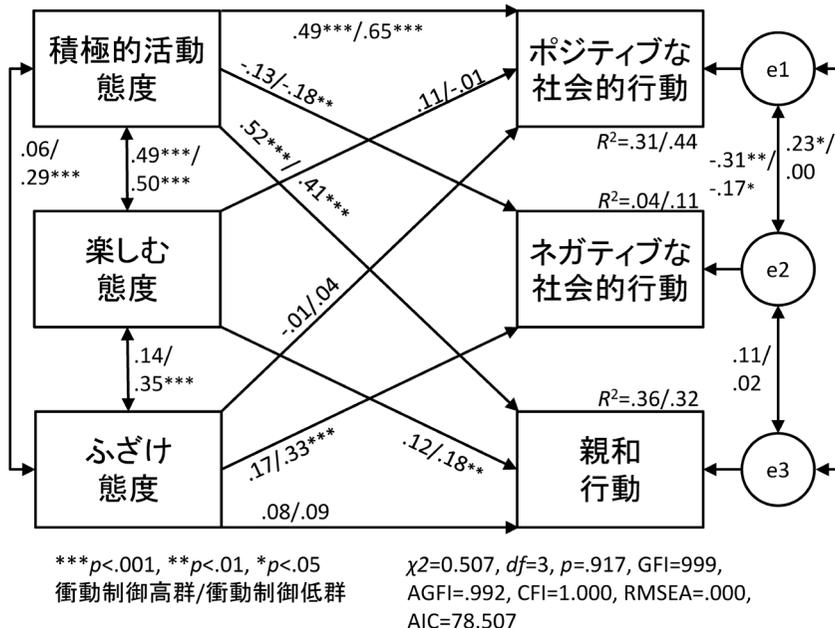


Figure 1 プレイフルネスが社会的行動に与える影響モデル (衝動制御高・低群)

な社会的行動を高めることが明らかとなった。一方、プレイフルネスがネガティブな社会的行動に与える影響に関しては、衝動制御高群においては影響がないことが示されたが、衝動制御低群においてはふざげ態度がネガティブな社会的行動を高める結果が示された。

集団遊びにはルールを守るなどネガティブな社会的行動を抑制する役割があるとされている(白石, 1988)。一方、4~6年生はクラスのみなを友だちと認識しているグループ、ギャンググループ、チャムグループの3種が混在していると予測される。ギャンググループは、排他性・閉鎖性が強く、仲間内だけで通じるルールや言葉を使用し、その中で役割や規範などを学ぶとされている。一方、チャムグループは、同性の親友から構成され、相互信頼を持つ一方で、友人関係におけるトラブルに悩むという特徴をもつ(堀野・濱口・宮下, 2000; 國枝・古橋, 2006)。このように集団にも種類が存在し、その種類や人数によって社会的行動に与える影響にも差が生じると考えられる。そこで、プレイ人数の違う集団間においてプレイフルネスが社会的行動に与える影響を検討するとともに、集団の効果によって、衝動制御低群におけるふざげ態度がネガティブな社会的行動を高める影響を抑制するのについても検討する。その際、学年が上がることに伴い、ギャンググループがチャムグループへ移行し、プレイ人数も変化することも考えられるが、本研究では分散分析の結果、「表現する遊び」( $F(2, 295)=0.74, n.s.$ ), 「ゲーム機での遊び」( $F(2, 297)=0.31, n.s.$ )のプレイ人数については学年間に有意な差が示されず、「体を動かす遊び」については有意な差が示されたが( $F(2, 293)=3.52, p<.05$ ), その後の検定において有意な差が示されなかったため、全学年を対象として検討することとした。

**衝動制御低群におけるプレイ人数での比較** プレイ人数に大きな差が生じると考えられる「体を動かす遊び」を対象にプレイ人数( $M=5.08, SD=4.13$ )を $M\pm 0.5 SD$ で分け、1~3人である少人数群( $n=83$ ), 4~7人である中人数群( $n=86$ ), 8人以上である多人数群( $n=38$ )に群分けを行った。3つのプレイ人数群においてプレイフルネスが社会的行動に与える影響の差を検討した。

**プレイ人数間での分散分析** 3つのプレイ人数群

における各尺度の得点差を検討するために、3つのプレイ人数群を独立変数、各尺度の得点を従属変数として1要因の分散分析を行った。その結果、積極的活動態度( $F(2, 204)=5.01, p<.01$ ), ネガティブな社会的行動( $F(2, 204)=3.85, p<.05$ ), 親和行動( $F(2, 204)=4.53, p<.05$ )において有意な群間差がみられた。TukeyのHSD法(5%水準)による多重比較を行ったところ、積極的活動態度については少人数群>中人数群=多人数群となった。ネガティブな社会的行動については多人数群>少人数群であった。また、親和行動については中人数群>少人数群であった。

**プレイ人数群での多母集団同時分析** 3つのプレイ人数群において、プレイフルネスが社会的行動に与える影響を検討するために、Amos21.0を用いて多母集団同時の共分散構造分析を行った(Figure 2)。

**ポジティブな社会的行動に影響を与える要因** 少人数群( $\beta=.77, p<.001$ ), 中人数群( $\beta=.52, p<.001$ ), 多人数群( $\beta=.46, p<.01$ )すべてにおいて積極的活動態度からのパスが有意であった。

**ネガティブな社会的行動に影響を与える要因** 少人数群( $\beta=-.35, p<.001$ )と多人数群( $\beta=-.31, p<.05$ )においてのみ積極的活動態度からのパスが有意であった。また、ふざげ態度からのパスも少人数群( $\beta=.33, p<.01$ )と多人数群( $\beta=.32, p<.05$ )においてのみ有意であった。

**親和行動に影響を与える要因** 少人数群( $\beta=.45, p<.001$ ), 中人数群( $\beta=.22, p<.05$ ), 多人数群( $\beta=.67, p<.001$ ), 全てにおいて積極的活動態度からのパスのみ有意であった。

**パス係数値間の差** パス係数値間の差の検定統計量に着目したところ、積極的活動態度から親和行動へのパスにおいて中人数群と多人数群の間でパス係数の差が有意であった( $z=2.28, p<.05$ )。

## 考 察

### プレイフルネスの影響—衝動制御群比較—

**衝動制御高、低群の共通点** 積極的活動態度は衝動制御の高低に関係なく、積極的活動態度が高い児童ほどポジティブな社会的行動が高いことが示された。渡辺・佐藤(2005)は積極的・主張的関わりのスキルはいたわり行動や援助行動を促進することを明らかにしている。本研究における積極的活動態度

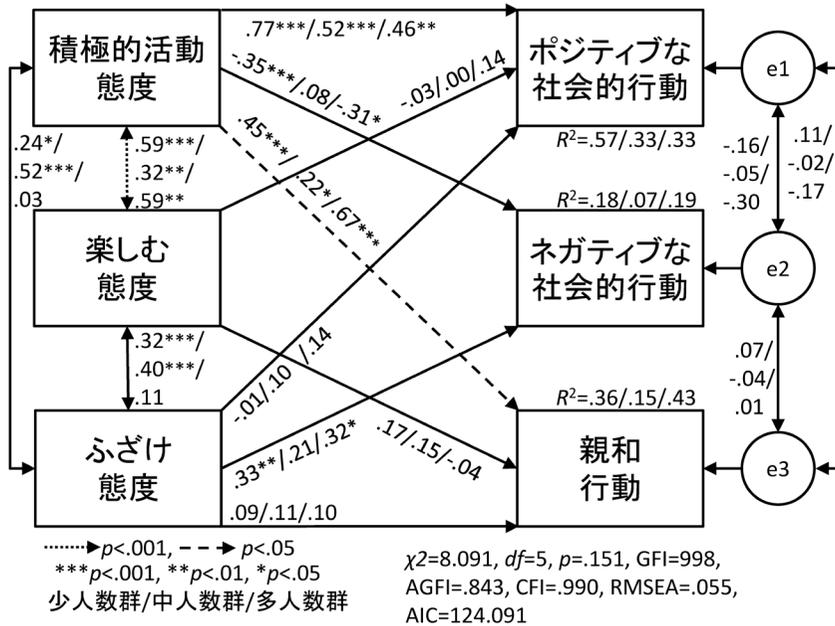


Figure 2 プレイフルネスが社会的行動に与える影響モデル (少・中・多人数群)

は積極的に友だちと関わるプレイフルネスを扱っているため、いたわり行動や援助行動を含むポジティブな社会的行動を促進するという結果は妥当なものであると言える。これにより遊びが社会性を発達させるという従来の仮説は、プレイフルネスの一側面がポジティブな社会的行動を促進するという意味で本研究においては部分的に支持されたことになる。

**衝動制御高、低群の相違点** 衝動制御が低い児童でのみ、ふざけ態度が高い児童ほどネガティブな社会的行動が高いことが示された。ふざけ態度は遊びの中でふざけようとする傾向を扱っており、ネガティブな社会的行動は友だちを誹謗、揶揄する行動について測定したものである。遊びの中でふざける傾向の高い児童は、日常生活においても友だちを揶揄することがあると考えられる。衝動制御が高い児童は、遊びの中ではふざけていても、日常生活においてはふざけて友だちを揶揄するなどの攻撃的な衝動を制御することができ、一方で衝動制御が低い児童は、衝動を制御することができずに遊びの中でも日常生活でも友だちを揶揄してしまうのだと考えられる。

**プレイフルネスの影響—プレイ人数群比較—**

**プレイ人数少, 中, 多群の共通点** 積極的活動態度はプレイ人数の大小に関係なく、積極的活動態度

が高い児童ほどポジティブな社会的行動が高いことが示された。また、プレイ人数群間での分散分析の結果、有意な差がなかった。これまでの研究において集団遊びは個人遊び、少人数遊びよりも社会性を育むとされてきた(大畠他, 2002; 遠藤他, 2007)。しかし、本研究では遊ぶ人数の違いではポジティブな社会的行動には差は出ないという結果が示された。どのような遊びにおいても、他者と積極的に関わる態度は、他者との関係をもつことに繋がるため、その関係性の中でポジティブな社会的行動を身につけることができる。そのため、遊ぶ人数の違いではポジティブな社会的行動および、積極的活動態度がポジティブな社会的行動に与える影響には差は出ないという結果が示されたと考えられる。

**プレイ人数少, 中, 多群の相違点** 少人数で遊ぶ群と多人数で遊ぶ群において積極的活動態度が高い児童ほどネガティブな社会的行動が低いことが示された。積極的活動態度は遊びの中で積極的に友だちと関わる態度について扱っており、ネガティブな社会的行動は友だちを誹謗、揶揄する行動について測定したものである。積極的に友だちと関わろうとすることは、友達との仲を深めることに繋がるため、友だちを誹謗、揶揄することが減少したのではないかと考えられる。また、ふざけ態度が高い児童ほど

ネガティブな社会的行動が高いという結果が少数で遊ぶ群と多数で遊ぶ群において示された。ふざけ態度は遊びの中でふざけようとする態度について扱っており、遊びの中でふざけようとする児童は、日常生活においても友だちをふざけて揶揄することがあるのだと考えられる。

一方、中人数で遊ぶ群では積極的活動態度、ふざけ態度がともにネガティブな社会的行動に影響を与えていなかった。中人数で遊ぶ群のプレイ人数が4〜7人であることから、ギャンググループに相当すると考えられる(堀野他, 2000)。ギャンググループは閉鎖的で、自分たちのグループの中で独自のルールを設け、グループの固有性を確立し、グループ内の一体感を重視する。そのため、グループの構成員はグループ内外で行動に差をつけることを集団から求められる。したがって、中人数で遊ぶ児童は、遊び仲間内と遊び仲間外の行動に差をつけようとするため、遊びの中での態度と遊びの外での行動との間に隔たりが発生し、遊びの中での積極的活動態度およびふざけ態度が遊びの外でのネガティブな社会的行動に影響を与えなかったことが考えられる。

#### まとめと今後の課題

本研究はプレイフルネスという遊びに対する態度が児童の社会的行動に与える影響を検討した。その結果、従来の研究で実証的に示されていなかった遊びがおおむねポジティブな社会的行動を促進することが明らかになった。一方で衝動制御が難しい児童においてプレイフルネスのふざけ態度がネガティブな社会的行動を高めることが示された。これにより、従来考えられてきた遊びが社会性を促進するという通説は、衝動の制御が難しい児童においては必ずしも正しいとはいえないことが示された。

また、衝動の制御が難しい児童において、プレイ人数によってプレイフルネスが社会的行動に与える影響が異なることが明らかになった。さらに、大島他(2002)や遠藤他(2007)で示されていた少数で遊ぶよりも集団で遊ぶ方が社会性を向上させるという結果は本研究では支持されなかった。遊びの態度が児童のポジティブな社会的行動を促進し、ネガティブな社会的行動を抑制する影響を与えるという本研究の結果から、遊びの重要性が明らかになったが、遊びの中と外との区別をつける必要があること

も示唆された。

最後に本研究の今後の課題について述べる。まず、本研究では遊びに対する態度が社会的行動に与える影響を検討したが、遊びに対する態度と社会的行動を同時に調査した。本来、影響を検討する際は独立変数と従属変数の調査時期を適切にずらす必要がある。そのため、今後は遊びに対する態度を先に調査し、その後社会的行動を調査する研究が望まれる。さらに、内的な遊びに対する態度が発達的に形成される時期、その態度が行動に表れるまでの時間も考慮に入れた縦断的研究が求められる。また、本研究で着目した要因以外にも遊びの種類、遊びの時間など社会的行動に影響を与える遊びの要因は多々想定される。これらの要因を踏まえ遊びに対する態度と環境の両側面から遊びと社会性との関連を検討する必要がある。本研究では調査協力校が同県の2校であるため、今後の研究においては他県にわたる多数の小学校で調査を行う必要があるだろう。また、本研究で参考にしたChildren's Playfulness Scaleは20年以上前にアメリカにおいて作成された尺度である。アメリカと日本との遊びの文化的な差が存在する可能性があることから、文化差を考慮したプレイフルネスを測定する尺度の開発が望まれる。

#### 引用文献

- Barnett, L. A. 1991 The Playful Child: Measurement of a Disposition to Play *Play and Culture*, 4, 51-74.
- 遠藤俊郎・星山謙治・安田 貢・斉藤由美 2007 遊びが児童の心身に与える影響について—児童の攻撃性・社会性に着目して— 教育実践学研究, 12, 25-34.
- 花井忠征 2008 子どもの遊び環境と社会性(特集遊びと道具) 子どもと発育発達, 6(3), 151-154.
- 岩崎婉子 2002 遊びで心を安定させる— 夢中になる体験 児童心理, 56(1), 55-59.
- 喜田裕子・水戸部準 2012 大学生の自傷行為と社会的スキルおよび衝動性の関連 富山大学文学部紀要, 57, 39-56.
- 北島茂樹 1985 現代っ子の遊びに関する心理学的研究 [1] —子どもの遊びにおける世代間比較を中心として— 佐賀龍谷短期大学紀要, 31, 291-311.
- 厚生労働省 2002 「少子化対策プラスワン」について。〈<http://www.mhlw.go.jp/houdou/2002/09/h09201.html>〉(2015年4月14日)
- 厚生労働省 2003 平成13年度児童環境調査結果の概要。〈<http://www.mhlw.go.jp/houdou/2003/01/h01292>〉

- html> (2015年4月14日)
- 厚生労働省 2011 平成21年度 全国家庭児童調査結果の概要。〈<http://www.mhlw.go.jp/stf/houdou/2r9852000001-yivt.html>〉 (2015年4月14日)
- 國枝幹子・古橋啓介 2006 児童期における友人関係の発達 福岡県立大学人間社会学部紀要, 15(1), 105-118.
- Lieberman, J. N. 1965 Playfulness and divergent thinking: An investigation of their relationship at the kindergarten level. *The Journal of Genetic Psychology*, 107, 219-224.
- Lieberman, J. N. 1977 Playfulness: Its Relationship to Imagination and Creativity, New York: Academic Press.
- 文部科学省 2008 幼稚園教育要領解説。〈[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/new-cs/youryou/1304415.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/1304415.htm)〉 (2015年4月14日)
- 野村理朗・近藤洋史・柏野牧夫 2007 行動の制御プロセスに関わる前頭前野と遺伝子多型性の機能—行動・脳活動・遺伝子関連の検証— 日本認知心理学会発表論文集, 40.
- 堀野 緑・濱口佳和・宮下一博 (編) 2000 子どものパーソナリティと社会性の発達 北大路書房
- 小川博久 1998 子どもの遊びと環境の変化—変わりゆく「子どもの遊び」の意味と環境の変化— 環境情報科学, 27(3), 20-25.
- 表 真美 2004 小学生の放課後, 休日の生活—塾・習い事, 遊び, 家族コミュニケーションを中心に (特集 森を活用した体験的な環境教育の展開) 京都女子大学自然科学論叢, 36, 55-61.
- 大島みどり・本田千尋・北原麻理子・津久井敦子・中山純子・根本喜代江・小林正幸 2002 児童期における遊びと社会的スキルの関連—遊びの種類と頻度の視点から— 東京学芸大学教育学部付属教育実践総合センター研究紀要, 26, 111-126.
- 大久保智生 2015 教育社会心理学に関する研究の動向と展望 教育心理学年報, 54, 45-56.
- Patton, J. H., Stanford, M. S., & Barratt, E. S. 1995 Factor structure of the Barratt impulsiveness scale. *Journal of Clinical Psychology*, 51, 768-774.
- Petersen, A. C., Schulenberg, J. E., Abramowitz, R. H., Offer, D., & Jarcho, H. D. 1984 A Self-Image Questionnaire for Young Adolescents (SIQYA): Reliability and Validity Studies. *Journal of Youth and Adolescence*, 13(2), 93-111.
- 猿渡智衛 2008 子どもの居場所づくりに関する政策の現状と効果, 課題 弘前大学大学院地域社会研究科年報, 5, 53-74.
- 柴垣真紀・春日晃章 2010 小学生とその保護者世代の運動遊びに関する質的・量的な変化 岐阜大学教育学部研究報告. 自然科学, 34, 129-133.
- 下坂 剛・西田裕紀子・齊藤誠一・伊藤崇達・神藤貴昭・柳原利佳子・鶴田弘子・久木山健一・西田紀子・西村亜希子・榎本千春・坂本由香・前川雅子 2000 現代青少年の「キレる」ということに関する心理学的研究 (1)—キレ行動尺度作成および SCT による記述の分析— 神戸大学発達科学部研究紀要, 7, 665-672.
- 白石大介 1988 『遊び』の今日的意義—児童問題発生の要因を探る— 聖和大学論集, 16, 49-69.
- 庄司一子 1991 社会的スキルの尺度の検討—信頼性・妥当性について— 教育相談研究, 29, 18-25.
- 渡辺広人・松崎展也・佐藤公代 2004 児童の仲間集団形成に及ぼす遊びの役割—調査法の試み— 愛媛大学教育学部紀要, 教育科学, 50(2), 73-81.
- 渡辺広人・佐藤公代 2005 児童の遊びに関する研究: 社会的スキル, 向社会的行動, 肯定感との関連について 愛媛大学教育学部紀要, 52(1), 61-78.

(受稿: 2016.2.10; 受理: 2016.8.31)