

遊び体験尺度の開発

木下雅博*・森 茂起**・大西彩子**

Development of the Play Experience Scale

Masahiro KINOSHITA*, Shigeyuki MORI** and Ayako ONISHI**

The Play Experience Scale (PES) was developed for assessing play behaviors and feelings experienced by contemporary Japanese children. First, scale items were extracted in a pilot study that surveyed free descriptions of 5th and 6th graders ($N=124$, 67 boys, and 57 girls). Subsequently, the main survey was conducted in which 4th, 5th, and 6th graders ($N=954$, 477 boys, and 477 girls) participated. The participants responded to a questionnaire consisting of the items selected through the pilot survey, as well as to the Playfulness Scale for examining criterion-related validity. Exploratory factor analysis extracted the following factors from the items: Cathartic feelings, Conventional play, and Game play. Moreover, confirmatory factor analysis using covariance structure analysis indicated sufficient goodness-of-fit index. Furthermore, content validity, criterion-related validity, and the construct validity of the scale were examined, which indicated the adequate validity of the PES. It is suggested that reproducibility and stability of the PES should be confirmed using the test-retest method in a future study.

key words: play, children, elementary school children, cathartic feelings

I. 問題と目的

はじめに

遊びは、社会性を養い対人関係における社会的スキルを形成する場である（白石, 1988; 渡辺・佐藤, 2005）。集団活動が増加する児童期においては、遊びは社会性を身につけ共感性を育てる場であり、児童は遊びの中でその後の社会生活に必要なスキルを身につける（遠藤・星山・安田・斉藤, 2007; 松尾, 2013）。子ども同士の時間が増える児童期において遊びは重要な役割を果たしていると言える。また、遊びが、ストレス低減や精神的・身体的健康向上につながることも知られている（大嶽・伊藤・野田・中島・望月・大西・高柳・辻井, 2014; Staempfli, 2007）。遊びは運動、達成感からストレスコーピングとしての機能をもつとされる（波

多野, 1998）。遊びには児童の心身の健康を維持する機能があると考えられる。

一方、ゲーム機を用いる遊びは、従来の遊びとは異なる影響を持つ。1980年代からゲーム機が家庭に普及し始め、現在では青少年の子どもがいる家庭の約9割がゲーム機を所有している（内閣府, 2011）。さらにスマートフォンやタブレットPCの登場によりゲームをする機会は増加傾向にあると考えられる。これらのゲームは従来から行われていた遊びとは異なり、ストレス反応を高め、精神的・肉体的健康を低減させることが明らかになっている（木下・丸山, 2008; 浦島・鈴木, 2003; 山本・光藤・須藤・上延・近藤・山下, 1988）。

このように児童の遊び研究は多岐にわたって行われており、遊び研究が重要であることがわかる。しかし、遊び研究は概念的考察が多く、実証的な研究

* 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

が必要である。

遊びの定義

遊びの研究は多領域において数多くなされておき、それに伴って遊びの定義も議論されてきた。しかし、遊びという現象は枠として不明瞭な要素が多く、いまだ明確な定義はなされていない。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に対応し合うことに夢中になり、時の経つのも忘れ、その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。研究者の間でも、小川(1998)は“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、清水(1983)は遊びを(1)喜びや、楽しみ、おもしろさなどを求める活動、(2)自由で自発的な活動、(3)遊びの活動自体が目的とされる非実用的な活動、(4)日常の現実経験に根差しながら日常性から離れた活動、の4つの活動が本質であるとしている。本研究ではこれらの定義を参考にしうたうで、友だちに誘われて遊びに参加する場面についても考慮し、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。

遊び測定研究の動向

社会学、文化学において端を発した遊びの研究は、心理学においても社会性、ストレス、精神的・身体的健康との関連をめぐって多くの知見を積み重ねてきた(波多野, 1998; 大嶽他, 2014)。幼児や児童を対象とした遊びの研究における遊びを捉える方法は大きく六つに分類することが可能である。一つ目は馬居(2012)や渡辺(2001)などの遊びについて概念的に役割や効果などを考察する研究である。これらは、従来定説となってきた遊びという概念を考察し、現代における問題と関連づけて考察していることが多い。二つ目は、岩崎(2002)や横山(2003)などの事例を基に考察を行っている研究である。これらの研究は事例を質的に分析し、遊びの役割や効果を導いている。三つ目は花井(2008)や柏倉(2007)などの行政や先行研究のデータを基に考察を行う研究である。これらの研究方法では、多数の地域や、

いくつかの年代を考慮した検討が可能である。ここまでの三つの研究方法は実証的ではなく、探索的な研究と言える。四つ目は中野(1981)やUren & Stagnitti(2009)などの観察法を用いた研究である。観察法には条件を統制しない自然観察法と、統制された条件のもと行われる実験観察法が存在する。自然観察法では子どもの自然な遊びを測定できる。一方、実験観察法では、対象者に拘束時間が発生し、実験参加による身体的、精神的負担も予測される。しかしその反面、実験観察法には環境の違いによる影響や、介入の効果などを検証することが可能であるという長所がある。観察者が実際に遊びの中での子どもの行動を観察することで、客観的なデータを用い実証的な検討が可能である。

五つ目は遠藤他(2007)や大島・本田・北原・津久井・中山・根本・小林(2002)などの遊びの場所や、人数など遊びの外的な環境を質問紙法を用いて測定した研究である。これらの研究では尺度を使用しておらず、少量の質問で必要な情報を得ている。子どもは成人と比較して集中力が持続しづらく、そのため質問項目の量は少ない方がよいだろう。そのため、この研究法は少量の質問項目で広範囲の情報を得られるというメリットがある。

六つ目が遊びを測定する尺度を用いた研究である。Children's Playfulness Scale (Barnett, 1991)、遊び能力尺度(森・植田・福井, 1982)など遊ぶ子どもに焦点を当てた尺度や、Play Activity Questionnaire (Finegan, Niccols, Zacher & Hood, 1991)や遊び経験尺度(橋本・西村, 2004)など遊び行動に焦点を当てた尺度、楽しさ評定尺度(大森・川口, 1992)のように遊ぶ子どもの感情に焦点を当て、捉えようとした尺度が存在する。

上記したように、遊びを測定する尺度には、遊ぶ子ども自身、遊び行動、遊びの感情に焦点を当てたものが存在する。遊びは遊び自体を自発的に楽しむ行為の総体であり、遊ぶ子どもの行為に焦点を当てねばならず、子どもの側から遊びを捉えることが重要であるといわれている(岩崎, 2002)。また、遊びは感情を引き出すイベントの中でも典型的なものである(片山, 2007)。よって、遊びを測定する際は、遊ぶ場所や、人数など外的環境とは別に、遊ぶ子どもに着目し、遊びを遊び行動と遊び感情の両側面から測定する必要があると考えられる。本研究で

は、遊ぶ子ども自身が認識した遊び行動と遊び感情を総合して遊び体験と捉えることとした。そのうえで、遊び体験を測定する尺度の開発を試みる。

児童期の遊びを対象にした研究法

遊びは幼児期のみならず、子ども同士による集団行動が増加する児童期においても、社会性や学校生活との関連が検討されてきた（遠藤他，2007；森・植田・西田，1986；大島他，2002）。Barnett（1991）、Lieberman（1965）が行った playfulness 研究の対象は乳児・幼児であったため、保護者や幼稚園教諭が幼児を観察し評価する方法を採用している。これにより、質問紙に回答することができない年齢の子どもの遊びを測定することができ、対象者の主観による認知バイアスを排することが可能とされた。しかし、その一方で観察法は評定者が観察可能である状況に場面が限られる。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いることが多い。しかし児童の場合、保護者や小学校教諭がいない状況での遊びが増加する。したがって、児童の遊びについては、観察法で測定できる範囲が局所的になる可能性が高いと考えられる。また、評価対象が表れた行動に絞られているため児童の内面に関しては評定者の推測になる。例えば、Barnett（1991）が作成した Children's Playfulness Scale には「手足や体を自分の思い通りに動かして遊べる」という質問項目があるが、評定者が見た“思い通り”と幼児自身が思う“思い通り”にはズレが発生する可能性がある。また、増田（2013）や柴垣・春日（2010）などは保護者や大学生を対象に、遊びについての質問を自身の小学生時代を振り返らせ回答を求めている。このような研究では、世代間の遊びの違いについて検討可能である。しかし、大人が子ども時代を回想して回答することには注意すべき点がある。まず、時間経過により、子ども時代を鮮明に思い出すことの困難さがある。さらに、子ども時代から、回答する現在までの体験により、子ども時代の記憶にバイアスがかかり、子ども時代の体験とはズレる可能性がある。そして、大人の認知能力と子どもの認知能力では発達の差が予測されるため、遊びを把握する際の領域や次元の幅、細分化、分類などにおいて大人の回想の結果や、大人が分類した結果を子どもに当てはめることは難しいと考えられる。

以上の議論から、本研究では児童自身に評定可能

な自己評定尺度の作成を試みる。これにより、児童の認識している遊びをより直接的に捉えることが出来ると考えられる。

研究方法

本研究では、子どもの認識した体験を測定するため自己評定による質問紙法を採用した。子ども自身に遊びについての自由記述式質問紙を回答させることで、遊び行動および遊び感情の項目を抽出し、抽出された項目をもとに遊び体験尺度を作成する。遊び行動と感情という観点から子どもの遊び体験を測定することで、子どもたちの遊びについての知見を提供することを目的とする。

倫理的配慮

本研究は、「甲南大学におけるヒトを対象とした研究審査」において承認を受けている。調査にあたり、調査への参加は任意であること、協力を拒否、中断した場合でも不利益を被ることがないこと、調査内容は個人が特定されないよう ID 化され統計処理を行うこと、結果は学会などにおいて個人を特定されない形で公表する可能性があることについて文面および口頭で説明を行った。その後、調査対象者に調査の同意を得て調査を実施した。

II. 予備調査

目的

小学生を対象とした自由記述調査により、小学生に関する遊び体験の収集、分類を行い、遊び体験尺度の構成項目の選出を行う。

方法

調査対象 公立小学校の高学年生 125 名（5 年生：男子 43 名、女子 26 名、6 年生：男子 25 名、女子 31 名）を調査対象者とした。

調査時期および手続き 調査時期は 2014 年 12 月であり、調査は担任によって学級ごとに実施された。

調査項目 a. 回答者の学年および性別。b. 遊び体験についての自由記述：小学生に直接的に遊びの体験について質問しても回答が困難であると判断した。そこで、“印象に残っている遊び”と“一番多く遊んでいる遊び”に場面を限定し、「この 1 か月で一番印象に残っている遊びとは、どんな遊びですか」、「この 1 か月で一番多く遊んだ遊びとは、どんな遊びですか」という問いに、自由記述で回答を求

Table 1 カテゴリ分類表

カテゴリ	カテゴリ
<遊び相手> 子ども同士 で遊ぶ 友だちと遊ぶ。 クラスメイトと遊ぶ。 大勢で遊ぶ。 家族と遊ぶ 親（お父さん、お母さん）と遊ぶ。 きょうだい（兄、弟、姉、妹）と遊ぶ。 親戚（いとこ、おじいちゃん、おばあちゃん）と遊ぶ。 一人で遊ぶ 一人で遊ぶ。 その他 その他（友達の家族、きょうだいの友人、インターネットで知らない人）。	<遊び場所> 屋内 自分の家で遊ぶ 友達の家で遊ぶ 学校の中で遊ぶ 屋外 近所で遊ぶ 公園で遊ぶ 秘密基地で遊ぶ 学校の運動場で遊ぶ 施設 施設（遊園地・水族館など）で遊ぶ
<遊びの内容> 体を動かす 遊び ボール遊び（バスケットボール・サッカー・野球・ドッチボールなど） 鬼ごっこ（かくれんぼ・缶蹴り・ダルマさんが転んだなど） 遊具（ブランコ・滑り台・鉄棒・一輪車など）で遊ぶ おもちゃで活発に動いて遊ぶ 体を動かして遊ぶ 創作遊び 絵を描く 何かを作って遊ぶ（プラモデル・秘密基地） ごっこ遊び（劇・仮装）をする ルールを自由に変えて遊ぶ 自分たちで作った遊びで遊ぶ 非コミュニケーション 遊び 本を読む テレビ（動画・YouTubeなど）を見る ゲームで遊ぶ（通信なし） 歌を歌う お菓子を食べる 遊園地の乗り物に乗る 写真（プリクラなど）を撮る おもちゃで活発に動かないで遊ぶ 暇つぶし 協力的コミュニケーション 遊び 友だちとおしゃべりする。 友だちに相談する（相談にのる） 友だちとジョーダンを言い合う ゲームで協力して遊ぶ 対決的コミュニケーション 遊び ゲームで対戦して遊ぶ カードゲーム（トランプ・ウノ・遊戯王・デュエマなど） 勝負をする 手遊び（あっち向いてホイ・指相撲など）	<感情> 喜び 遊んでいると楽しい 遊んでいると面白い 遊んでいると良かったと感じる 遊んでいるとうれしくなる 遊んでいると気持ちイイ カタルシス 遊んでいるとスッキリする 遊んでいるとスカッとする 遊んでいるとワクワクする 遊んでいるとドキドキする 遊んでいるとハラハラする 没頭 遊んでいるともっと遊びたいと感じる 遊んでいるとまた遊びたいと感じる 遊んでいると時間が早く感じる 遊んでいると時間を忘れる 遊んでいると夢中になる 遊んでいると熱中する 安心 遊んでいると一人よりもみんなと遊ぶ方が好きだと感じる 遊んでいるとホッとする 遊んでいると落ち着く 陰性感情 遊んでいると悔しいと感じる 遊んでいると疲れたと感じる 遊んでいるとイライラする 遊んでいると寂しいと感じる

めた。また、自由記述では遊びの具体的な内容を表現することを苦手とする児童用に、同じ問いについて「どこで」、「だれと」、「何をして」、「どう感じましたか」という補助の質問を設けたページを用意した。

結果と考察

記述のカテゴリ分類 対象者 125 名のうち、欠損値を除いた 124 名を分析対象とした。自由記述により得られた 248 の記述内容を心理学を専攻する 2 名の教員と 4 名の大学院生により 1133 の要素に分け、

その後4つのメインカテゴリ〈遊び相手〉、〈遊び場所〉、〈遊びの内容〉、〈感情〉と、17のサブカテゴリに分類した(Table 1)。メインカテゴリ〈遊び相手〉はサブカテゴリ「子ども同士」、「家族」、「一人」、「その他」に分類された。メインカテゴリ〈遊び場所〉はサブカテゴリ「屋内」、「屋外」、「施設」に分類された。メインカテゴリ〈遊びの内容〉は「体を動かす遊び」、「創作遊び」、「非コミュニケーション遊び」、「協力的コミュニケーション遊び」、「対決的コミュニケーション遊び」に分類された。メインカテゴリ〈感情〉は「喜び」、「カタルシス」、「没頭」、「安心」、「陰性感情」に分類された。

尺度項目作成 分類された内容のうち、メインカテゴリ〈遊びの内容〉から遊び行動の尺度項目を、メインカテゴリ〈感情〉から遊び感情の尺度項目を検討、作成した。その際、分類された内容のうち〈遊びの内容〉における「体を動かして遊ぶ」など4項目と、〈感情〉における「遊んでいると楽しい」など6項目は内容から日常の遊びの中に多く含まれ、天井効果が表れる可能性が高いと判断したため尺度項目から除外した。同じく〈遊びの内容〉における「遊園地の乗り物に乗る」など3項目は日常の遊びに含まれる可能性が低く、床効果が表れる可能性が高いと判断したため、尺度項目から除外した。

III. 本調査

目的

小学生を対象とした質問紙調査によって、遊び体験尺度の信頼性、妥当性の検討を行うことを目的とする。

方法

調査対象 近畿地方の2県に存在する小学校10校(政令指定都市3校、自然豊かな地域6校、小島1校)に在籍する4~6年生の児童978名を調査対象とした。このうち記入ミスのなかった児童954名(4年生:男子194名、女子215名、5年生:男子146名、女子146名、6年生:男子137名、女子116名)を分析の対象とした。

調査時期および手続き 調査時期は2015年1月~3月であり、調査は担任によって学級ごとに実施された。

調査内容 本研究では予備調査で抽出された項目をもとに作成した遊び体験尺度を使用した。遊び行

動20項目と遊び感情17項目、合計37項目からなり、遊び行動に関する「どれくらいしましたか」という質問に関しては「まったくない」(1点)から「よくした」(4点)の4件法で、遊び感情に関する「感じることはどのくらいありましたか」という質問に関しては「まったくない」(1点)から「よくあった」(4点)の4件法で評定を求めた。また、併存的妥当性を検討するためにBarnett(1991)が作成したChildren's Playfulness Scaleを参考に木下・大西・森(2017)が作成したプレイフルネス尺度を、児童に理解しやすい表現内容に修正したものを使用した。プレイフルネスとは遊びに対する態度であり、遊びはプレイフルネスが行動として表れた結果である(木下他, 2017)。プレイフルネスが高いほど遊びは促進される。したがって、プレイフルネスと相関がある程度存在することで、遊び体験を測定できていると判断した。23項目からなり「まったくない」(1点)から「よくあった」(4点)の4件法で評定を求めた。

分析方法 分析には統計ソフトSPSS ver. 21.0及びAmos ver. 21.0を使用した。

結果

遊び体験 項目分析の結果、6項目に天井効果が認められ、7項目に床効果が認められた。項目内容と標準偏差を考慮し検討した結果、天井効果が認められた項目のうち3項目と、床効果認められた項目のうち3項目の計6項目を削除し、31項目の評定値について主因子法・プロマックス回転による因子分析を行った。固有値の減衰状況(4.44, 2.04, 1.95, 1.09……)と因子の解釈可能性に基づき、3因子解を採用した。1つの因子に対して.40未満の負荷量を示した項目を除外し、残った17項目で再度因子分析を行った。結果をTable 2に示す。第1因子はスッキリするといった発散の項目の負荷量が高いことから「カタルシス感情」と命名した。第2因子はゲーム機が普及する以前から児童に見られた遊びに関する項目の負荷量が高いことから「在来遊び」と命名した。第3因子はゲーム機関連の項目で構成されていたため「ゲーム機遊び」と命名した。次に内的整合性を検討するために α 係数を算出した。その結果、「カタルシス感情」では $\alpha=.78$ 、「在来遊び」では $\alpha=.73$ 、「ゲーム機遊び」では $\alpha=.80$ という値が得られた。各因子の合計得点を、それぞれカタルシ

Table 2 遊び体験尺度の因子分析の結果

項目番号	質問項目	F1	F2	F3	共通性
〈F1 カタルシス感情 $M=15.75, SD=4.51, \alpha=.78$ 〉					
32.	遊んでいるとスッキリする。	.81	-.04	-.04	.62
21.	遊んでいるとスカッとする。	.65	.00	.00	.42
30.	遊んでいるとホッとする。	.65	.03	-.08	.42
26.	遊んでいると落ち着く。	.60	-.05	.00	.34
28.	遊んでいるとハラハラする。	.50	.00	.11	.30
23.	遊んでいるとドキドキする。	.42	.13	.07	.27
〈F2 在来遊び $M=19.59, SD=5.11, \alpha=.73$ 〉					
10.	遊具（ブランコ・滑り台・鉄棒・一輪車など）で遊ぶ。	-.12	.64	-.08	.35
12.	手遊び（あっち向いてホイ・指相撲など）をする。	-.03	.54	.05	.30
9.	鬼ごっこ（かくれんぼ・缶けり・ダルマさんが転んだなど）をする。	-.02	.52	.09	.29
7.	ルールを自由に変えて遊ぶ。	.07	.50	.09	.32
3.	自分たちで作った遊びで遊ぶ。	.04	.49	.08	.29
4.	絵を描く。	-.02	.44	-.06	.18
16.	友だちに相談する（相談にのる）。	.09	.43	-.12	.21
1.	歌を歌う。	.08	.40	-.09	.18
〈F3 ゲーム機遊び $M=8.37, SD=2.98, \alpha=.80$ 〉					
11.	ゲームで協力して遊ぶ。	.03	-.03	.89	.78
6.	ゲームで対戦して遊ぶ。	-.01	.00	.83	.68
18.	ゲームで遊ぶ（通信なし）。	-.01	-.01	.56	.31
因子間相関		F1	F2		
		F2	.40		
		F3	.27	.25	

Table 3 プレイフルネス尺度の因子分析の結果

質問項目	F1	F2	F3
〈F1 柔軟な態度 $M=13.76, SD=4.28, \alpha=.73$ 〉			
自分で遊びをつくり出す。	.68	.08	-.12
遊んでいるとき、いろいろなキャラ（役割）になる。	.65	-.09	-.02
ほかの子と遊ぶときはリーダーになる。	.57	.04	-.07
遊んでいるとき、使い方にとらわれず、どんなものでも遊びに使える。	.57	.19	-.04
ほかの子とジョーダンを言い合う。	.44	-.09	.19
遊びでほかの子を（傷つけないように）からかう。	.43	-.17	.20
〈F2 活発な態度 $M=9.5, SD=2.54, \alpha=.83$ 〉			
体を使って活発に遊んでいる。	-.04	.89	-.05
静かに遊ぶよりも、活発に遊ぶ方が好きだ。	-.08	.81	.06
遊んでいるとき、よく走ったり、とびはねたりする。	.11	.60	.12
〈F3 楽しむ態度 $M=10.57, SD=1.84, \alpha=.72$ 〉			
遊んでいると、楽しい。	-.10	.01	.72
遊んでいると、元気があふれ出てくる。	.03	.16	.61
遊びに熱中する方だ。	.13	.01	.56
因子間相関		F1	F2
		F2	.42
		F3	.37

ス感情、在来遊び、ゲーム機遊びの得点とした。

プレイフルネス 23項目の評定値について、主因子法・プロマックス回転による因子分析を行っ

た。固有値の減衰状況（6.21, 1.99, 1.39, 1.26……）と因子の解釈可能性に基づき、3因子解を採用した。1つの因子に対して .40 未満の負荷量を示した

Table 4 調査に使用した各尺度間の2変量相関

		遊び行動		プレイフルネス		
		在来遊び	ゲーム機遊び	柔軟な態度	活発な態度	楽しむ態度
遊び感情	カタルシス感情	.33***	.22***	.42***	.35***	.52***
遊び行動	在来遊び	—	.18***	.49***	.35***	.27***
	ゲーム機遊び		—	.17***	.15***	.20***
プレイフルネス	柔軟な態度			—	.35***	.34***
	活発な態度				—	.53***

*** $p < .001$

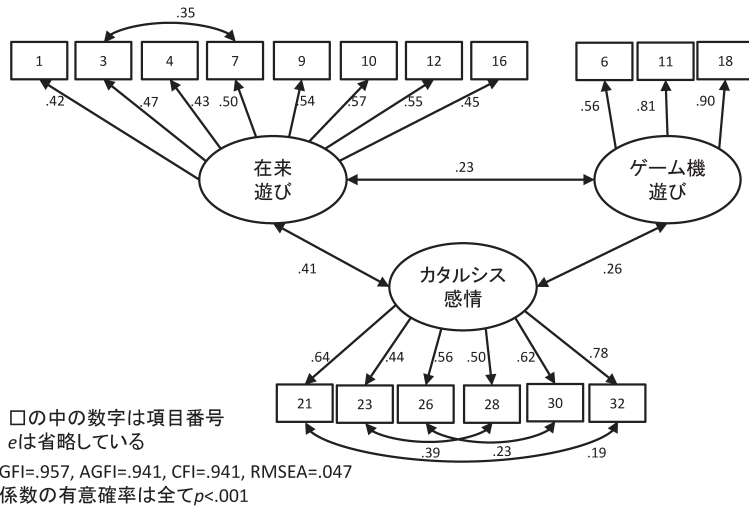


Figure 1 遊び体験尺度の検証的因子分析の結果

項目を除外し、残った12項目で再度因子分析を行った。結果をTable 3に示す。第1因子は遊びの中での柔軟な対応を表す項目の負荷量が高いことから「柔軟な態度」と命名した。第2因子は体を使った活動に関する項目の負荷量が高いことから「活発な態度」と命名した。第3因子は遊びにおける楽しさに関した項目の負荷量が高いことから「楽しむ態度」と命名した。次に内的整合性を検討するために α 係数を算出した。その結果「柔軟な態度」では $\alpha = .73$ 、「活発な態度」では $\alpha = .83$ 、「楽しむ態度」では $\alpha = .72$ という値が得られた。各因子の合計得点を、それぞれ柔軟な態度、活発な態度、楽しむ態度の得点とした。

2変量相関 本研究で使用したカタルシス感情、在来遊び、ゲーム機遊び、柔軟な態度、活発な態度、楽しむ態度の各変数間の2変量相関を算出した(Table 4)。カタルシス感情と他尺度との関連につい

ては在来遊び($r = .33, p < .001$)とゲーム機遊び($r = .22, p < .001$)、活発な態度($r = .35, p < .001$)との間に低い正の相関が示された。一方柔軟な態度($r = .42, p < .001$)と楽しむ態度($r = .52, p < .001$)の間には中程度の正の相関が示された。在来遊びと他尺度との関連についてはゲーム機遊び($r = .18, p < .001$)と活発な態度($r = .35, p < .001$)、楽しむ態度($r = .27, p < .001$)の間に低い正の相関が示された。一方、柔軟な態度とは中程度の正の相関が示された($r = .49, p < .001$)。ゲーム機遊びと他尺度との関連については柔軟な態度($r = .17, p < .001$)と活発な態度($r = .15, p < .001$)、楽しむ態度($r = .20, p < .001$)の間に低い正の相関が示された。

検証的因子分析 探索的因子分析で得られた結果に基づく仮説モデルにデータが合致するかを検討するために共分散構造分析を行った。探索的因子分析において、「在来遊び」、「ゲーム機遊び」、「カタル

シス感情」を総合してプロマックス回転による因子分析を行った。検証的因子分析においてその結果を再現するために「在来遊び」、「ゲーム機遊び」、「カタルシス感情」との間に相関関係が存在する多重指標モデルを仮定した (Figure 1)。その際、項目内容が類似し相関係数も高かった項目「ルールを自由に交えて遊ぶ」と項目「自分たちで作った遊びで遊ぶ」($r = .50, p < .001$)、項目「遊んでいるとスカッとする」と項目「遊んでいるとスッキリする」($r = .59, p < .001$)、項目「遊んでいるとドキドキする」と項目「遊んでいるとハラハラする」($r = .52, p < .001$)、項目「遊んでいるとホッとする」と項目「遊んでいると落ち着く」($r = .50, p < .001$)の間にはパスを引いた。分析の結果、適合度指数として GFI = .957, AGFI = .941, CFI = .941, RMSEA = .047 を得た。これらのことから、仮説モデルを支持する結果が得られた。

考察

本研究の目的は、児童期の遊びを総合的に捉えるため、遊び体験尺度を作成し、その信頼性と妥当性を検討することであった。児童を対象とした調査から、遊び体験尺度は遊び行動の項目から構成される「在来遊び」と「ゲーム機遊び」の2因子と、遊び感情の項目から構成される「カタルシス感情」の1因子からなることが明らかになった。3つの下位尺度の内的整合性、同時に測定された外的基準との関連についても確かめることができた。

遊び体験モデルと妥当性 内容的妥当性については、項目を作成するにあたって、児童の遊び体験から抽出された項目が準備され、それらの中から心理学を専攻する2名の教員と4名の大学院生によって項目が検討され尺度項目が選定された。選定された尺度項目を用いた研究IIの結果に基づいて遊び行動11項目と遊び感情6項目が遊び体験を構成する項目として抽出された。このことから、遊び体験尺度は高い内容的妥当性を持っていると考えられる。また、基準関連妥当性については遊び体験尺度の併存的妥当性を検討するために、遊び体験尺度の各下位尺度とプレイフルネス尺度の各下位尺度との相関係数を算出した (Table 4)。その結果、カタルシス感情は柔軟な態度と楽しむ態度との間で中程度の相関が示され、活発な態度との間において若干弱い相関が示された。また、在来遊びは柔軟な態度との間で

中程度の相関が示された。さらに、在来遊びは活発な態度との間において若干弱い相関が示され、楽しむ態度との間には弱い相関が認められた。一方、ゲーム機遊びに関しては柔軟な態度、活発な態度、楽しむ態度との間に弱い相関が示された。構成概念妥当性については、検証的因子分析を行った。探索的因子分析の結果に基づき作成した遊び体験尺度は、検証的因子分析を用いて構成概念妥当性を検証した結果、十分な適合度指標が得られ、3因子構造の妥当性は確保されていると判断した。項目数の10倍以上の標本数から得られた解析結果として妥当であると考えられる。また、カタルシス感情と柔軟な態度および楽しむ態度との間の中程度の相関係数、在来遊びと柔軟な態度との間の中程度の相関係数から収束的妥当性が示され、ゲーム機遊びと柔軟な態度、活発な態度、楽しむ態度との間の低い相関係数から弁別的妥当性が示された。

遊び行動の種類の子に対する考察 予備調査の際、メインカテゴリ〈遊びの内容〉は「体を動かす遊び」、「創作遊び」、「非コミュニケーション遊び」、「協力的コミュニケーション遊び」、「対決的コミュニケーション遊び」の5つのサブカテゴリに分類されたが、本調査の結果、遊び行動の因子は「在来遊び」と、「ゲーム機遊び」の2因子を採用した。予備調査における分類は大人の認知能力によって分類された結果である。一方、本調査の結果は児童の認識している遊びが反映された結果であると考えられる。また、本研究において採用した2因子構造は、遊びを外遊びと内遊びに分類した従来の研究とは異なる結果であった (遠藤他, 2007)。子どもを対象に開発され定着したテレビゲームは、現在では約8割の児童によって遊ばれており、見逃すことの出来ないおもちゃである (木下・丸山, 2008; 森下・石山, 2003)。本研究の結果でも、児童の遊び認識においてゲーム機遊びの重要度が高いことが示された。今後の遊び研究では、従来の遊びに限定せず、ゲーム機遊びも含んだ遊びを研究対象とする必要がある。

在来遊びとゲーム機遊び 2変量相関分析の結果、カタルシス感情およびプレイフルネス尺度の各因子との相関係数は、ゲーム機遊びよりも在来遊びの方が少し高い傾向があった (Table 4)。この結果は、在来遊びはゲーム機遊びよりもカタルシス効果

や、柔軟な態度や活発な態度から生まれる社会性が高い可能性を示唆している。今後、在来遊びとゲーム機遊びの差について実証的な研究が望まれる。

本研究の限界と今後の課題 本研究において基準関連妥当性のためプレイフルネス尺度を用いたが、プレイフルネス尺度は、Barnett(1991)が開発したChildren's Playfulness Scaleを基に木下他(2017)によって日本の児童用に作成された尺度である。標準化された尺度ではないため、十分な妥当性の検証がなされたとは言い難い。本研究の結果について再テスト法で再現性・安定性の確認も含めて、信頼性と妥当性の検討を再度行うことが重要であろう。

引用文献

- Barnett, L. A. 1991 The playful child: Measurement of a disposition to Play. *Play & Culture*, 4, 51-74.
- 遠藤俊郎・星山謙治・安田 貢・齊藤由美 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.
- Finegan, J. K., Niccols, G. A., Zacher, J. E., & Hood, J. E. 1991 The Play activity questionnaire: A parent report measure of children's play preferences. *Archives of Sexual Behavior*, 20, 393-408.
- 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, 151-154.
- 橋本 巖・西村千絵 2004 学業ストレスとの関連で見た中学生の遊びとその自己調整 愛媛大学教育学部紀要, 50, 1-16.
- 波多野義郎 1998 子どものストレスと遊び・運動 児童心理, 52, 73-79.
- 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, 55-59.
- 柏倉弘和 2007 現代の子どもたちと遊び(その2)—昭和40年代との比較を通して— 羽陽学園短期大学紀要, 8, 123-133.
- 片山美由紀 2007 「遊び」概念の各言語系表現にみる遊びの内包感情—『ホモ・ルーデンス』を手がかりとして— 東洋大学人間科学総合研究所紀要, 7, 277-287.
- 木下雅博・大西彩子・森 茂起 2017 遊びが子どもの社会行動に与える影響: プレイフルネスと衝動性コントロールに着目して 応用心理学研究, 42, 209-219.
- 木下佳香・丸山総一郎 2008 小学生におけるテレビゲーム使用時間とライフスタイル・Quality of Life(QOL)の関係 神戸親和女子大学大学院研究紀要, 4, 39-46.
- 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.
- 増田 敦 2013 子どもの遊びを考える(1)「子どもが好む遊びとそのおもしろさ その1 ~レジャー・レクリエーション論受講学生のレポートから考える~」比較文化論叢: 札幌大学文化学部紀要, 28, 49-66.
- 松尾直博 2013 子どもの発達と仲間づくり 児童心理, 67, 17-22.
- 森 楸・植田ひとみ・福井敏雄 1982 幼児の遊び能力形成要因の多変量解析 教育社会学研究, 37, 95-105.
- 森 楸・植田ひとみ・西田忠男 1986 子どもの学校生活における遊びの役割 幼年教育研究年報, 11, 25-32.
- 森下みさ子・石山幸三 2003 TVゲームの「遊び方」に関する一考察—遊びの2種類型をめぐって— 日本人形玩具学会誌, 14, 69-73.
- 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) (2015年12月10日)
- 内閣府 2011 青少年のゲーム機等の利用環境実態調査 (<http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h22/game-jittai/html/index.html>) (2015年12月10日)
- 中野 茂 1981 幼児の問題解決行動に及ぼす遊び経験の効果 教育心理学研究, 29, 188-198.
- 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, 20-25.
- 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附属教育実践総合センター研究紀要, 26, 111-126.
- 大森洋子・川口政宏 1992 遊びにおける子どもの楽しさの研究(2)—楽しさ評定尺度による分析を通して— 山口大学教育学部研究論叢, 42, 243-252.
- 大嶽さと子・伊藤大幸・野田 航・中島俊史・望月直人・大西将史・高柳伸哉・辻井正次 2014 遊び・余暇活動と子どもの精神的健康との関連 小児の精神と神経, 54, 209-219.
- 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.
- 清水美智子 1983 遊びの発達と教育的意義 三宅和夫・村井潤一・波多野誼余夫・高橋恵子(編) 児童心理学ハンドブック 金子書房 pp. 495-519.
- 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.

- Staempfli M. B. 2007 Adolescent playfulness, stress perception, coping and well being. *Journal of Leisure Research*, **39**, 393-412.
- 馬居政幸 2012 子どもの遊びを大切にする—遊びの条件の再構築 児童心理, **66**, 79-82.
- 浦島充佳・鈴木邦明 2003 コンピュータ・ゲームが子どもの行動に及ぼす影響小児保健研究, **62**, 50-56.
- Uren, N., & Stagnitti, K. 2009 Pretend play, social competence and involvement in children aged 5-7 years: The concurrent validity of the Child-Initiated Pretend Play Assessment. *Australian Occupational Therapy Journal*, **56**, 33-40.
- 山本信弘・光藤雅康・須藤勝見・上延富久治・近藤雄二・山下節義 1988 「ファミコン」などのテレビゲーム遊びの実態と保健上の問題点 大阪教育大学紀要 III 自然科学, **37**, 287-297.
- 横山文樹 2003 幼児期の「健康」に関する考察—健康の「意味」と機能的遊びとの関係— 学苑・初等教育学科紀要, **754**, 43-56.
- 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**, 61-78.
- 渡辺弘純 2001 遊びの発達の役割 学童保育研究, **2**, 18-29.

(受稿: 2016.7.28; 受理: 2017.2.1)
