

「教育臨床総合研究 14 2015 研究」

## 小学校高学年児童における遊び能力と 社会的スキルの心理学的研究

Psychological research of the relation between play abilities and social skills in fifth and sixth grade elementary school students

野本 浩太郎\*  
Kotaro NOMOTO

石野 陽子\*\*  
Yoko ISHINO

### 要旨

本研究は、教育活動や生活支援の場において、子どもの社会的スキルを伸ばすための関わり方を考える一助となることを目的とし、特に遊び能力と社会的スキルとの関連について検討した。その結果、遊び能力すべての因子と社会的スキルの共感・援助のスキル、積極的・主張的関わりスキルにおいて有意な正の相関が認められた。また、回帰分析の結果より、遊び能力が高くなると社会的スキルも高くなるという因果関係が認められた。

〔キーワード〕 児童、遊び能力、社会的スキル、社会性

### 問題と目的

近頃子どもたちが屋外で元気よく遊んでいる姿をあまり見かけなくなったように感じる。なぜ屋外での遊びを見かけなくなったのだろうか。現代の子どもたちは、どこでどのようにして遊んでいるのだろうか。そこで、児童の遊びに関して調べたところ、次の2つの問題が指摘されている。1つ目は、近年の子どもたちには自由に遊べる時間が少ないということである。文部科学省（2008）は次のようなデータを発表している。第5学年における学校から帰宅後の遊びの時間は、ほとんど遊ばないが14.7%、1時間未満が27.1%、1-2時間くらいが32.3%、2-3時間くらいが17.0%、3時間以上が8.1%となっている。ほとんど遊ばないと1時間未満で4割近くを占めている。また、ベネッセ教育総合研究所（2013）によると、第5学年では83.1%、第6学年では76.7%と約8割の子どもたちが習い事に通っている。これらのデータが示すことから、子どもたちにとっての放課後は、例えば公園に友人と集まり遊ぶことのできる自由な時間が少ないということが考えられる。2つ目は、子どもたちが自由に遊べる空間が少ないということである。このことについて文部科学省（2002）は、都市化や自動車の普及により、空地や生活道路が奪われ、子どもたちの遊び場自体が減っていることに言及している。また、平田（1995）は昔の子ども遊び場と現代の子ども遊び場を比較し、「都市化の進行にともない、あき地であったところに家屋や高層ビルが建ち並び、車社会の発展により道

\*岡山市立福田小学校

\*\*島根大学教育学部初等教育開発講座

路は車であふれるようになった。子どもが遊ぶためのあき地はなくなり、道路は子どもが遊ぶには危険があまりにも多すぎる」と述べている。つまり、あき地の減少により子どもが屋外で遊ぶことが安全でなくなり、子どもたちが家でしか遊べなくなっていることを指摘している。

このように、子どもが自由に遊ぶための時間や空間が少なくなっていくことにより、子どもたちは自由に遊ぶことを制限されている。では、そもそも、子どもたちは遊ぶことにより何かを獲得しているのだろうか。そして、子どもたちが遊べなくなることが、子どもの発達にどのような影響を与えるのだろうか。

遊びは私たちに様々な能力を学習させることは明らかにされているが、ここでは特に子どもたちの社会的スキルを高めることについて焦点を当てたい。本論文では社会的スキルを「人間関係の形成・維持を円滑に行なうための、身に付けることのできる技能」と定義する(相川, 2000)。遊びと社会的スキルとの関係については、先行研究により明らかにされていることがある。大畠・本田・北原・津久井・中山・根本・小林(2002)の児童期における遊びと社会的スキルの関連の研究では次のことが明らかにされた。まず、集団遊びをする男子は、社会的スキルの中の積極的・主張的関わりのスキル(「友達を遊びに誘う」、「友達との約束を守る」といった、他者との関わりにおいて、主に自分が主体的に関わるスキル)が高い。また、遊ぶ頻度においても、よく遊ぶ子どもほど積極的・主張的関わりのスキルが高くなっている。一方で、一人遊びをする男子はネガティブスキル(「友達が困っていてもそのままにしまう」、「友達が失敗すると笑ってしまう」というような、友達との関わりにおいて、相手に不快な感情を与えてしまう関わり)が高い。以上のことから、集団で遊ぶ頻度が高い子どもは遊びの中で友達と遊びのイメージを共有すること、一緒にルールを考えることや時には喧嘩をすることなどを通し、人との良好な関係の築き方を学び、身に付けているということが考えられる。一方で、一人遊びをする子どもは、友達と関わる機会が少ないため、友達と上手に関わるのが難しく、友達に対して否定的な態度をとってしまう傾向にある。これらのことから、集団での遊びには、社会的スキルを高める効果があるということが分かる。

また、金子・横田(1999)の研究は、大学生を対象に、児童期の遊びと青年期の対人態度との関連性について調べている。この研究では、遊びを独自に4つのカテゴリに分類し、それぞれの遊びと対人態度との関連について調査を行なっている。4つのカテゴリは、あやとり、なわとび、バトミントン、絵画などを含む「女の子遊び」、プラモデル、こま・めんこ、虫・小動物捕りなどを含む「男の子遊び」、TVを見る、本・マンガを読むなどを含む「個人遊び」、サバイバルゲーム、バスケットボール、サッカー、ドッチボールなどを含む「チーム遊び」である。この研究においては、次のことが明らかになった。まず、児童期に「チーム遊び」をしていた男性は、他者に対して感情的暖かさ(他者に対して、共感的な感情を持つこと)、人間関係志向性(他者との関係を大切にしたい行動をとること)と正の相関が認められた。一方で、「個人遊び」をしていた男性は感情的暖かさ、人間関係志向性と有意な相関はみられなかった。このことから、児童期に複数で遊んだ体験がある青年ほど、他者に愛着を持ち感情的に暖かく、人間関係を大切にしていることが分かった。

次に、児童期に「個人遊び」をしていた女性においても人間関係志向性において正の相関が

みられた。女性にとっては、「個人遊び」が他者への愛着を強めている。これは複数で遊ぶことで他者への愛着をもつことや人間関係を大切にしている男性とは異なる結果となった。女性にとっての遊びと男性にとっての遊びはどのような意義があるのかを明確にすることが課題となった。

この2本の研究から明らかになったことをまとめると、児童期において、集団で遊んだ体験が多い人ほど、他者への愛着が高く、人間関係を形成・維持する能力が高い。男子においては、「チーム遊び」など仲間を必要とする遊びで、特にそれらの力が高められると考えられる。一方、女子においては、仲間を必要としない「個人遊び」において人間関係を大切にしようとするスキルが高まっている。

また、遊びと社会性が関係していることはParten (1932) の遊びの分類からも分かる。Parten は遊びを分類する際に、子どもどうしの関係に注目した。遊びの始まりは、はっきりとした遊びのテーマがなく、物や自分の体をいじったり、ぼんやりしたりした状態から、他の子どもの遊びをずっと眺めている傍観へと変わり、一人遊びへと移る。ここまでの段階においては、遊びの中に他者が含まれていない（確かに傍観遊びには他者の存在があるが関わっているわけではない）が、その後、平行遊び、連合的遊び、協同的遊びへと発展していく。平行遊びとは、友達のそばで同じような活動をしているが、お互いの交流はない遊びである。連合的遊びとは、友達といっしょに遊んでいるが、各自のイメージ世界で遊んでいるだけで、はっきりしたルールや役割分担がない遊びである。協同的遊びとは、集団を通じてはっきりした遊びのテーマや役割分担がある遊びである (Parten, 1932)。こうした遊びの発展の中で子どもたちの仲間関係が発達していくのである。この仲間関係の発達こそが社会性の発達であると考えられる。例えば、協同的遊びをするためには、子どもどうしでお互いのイメージの共有が必要となる。イメージを読み取り共有するということは、相手の事を気遣うこと、自分の意見を主張するなど人と関係を築くことが必要となってくる。こういったことを繰り返し何度も行なうことにより子どもたちは人間関係を形成・維持しようとしていると考えられる。

そこで本研究では、遊び能力と社会的スキルとの関連について検討する。先にも述べたとおり、先行研究において遊びの種類と社会的スキルには関連があるということが明らかにされているが、本研究では遊び能力と社会的スキルとの関連を明らかにしたい。

以上のことを明らかにし、学校現場での教育活動や生活支援の場において、子どもの社会的スキルを伸ばすための関わり方を考えることの一助となることを目的とする。

## 方法

### 1. 調査対象者

岡山県内の公立小学校、第5－6学年に在籍する男女児童、214名であった。配布部数は214部、回収部数208部、回収率97.65%、有効調査部数197部となった。有効調査部数における、性別の内訳は、男児91名、女児106名であった。また、平均年齢は11.08歳となった。

### 2. 調査手続き

2014年11月14日にクラスの人数分に分けた質問紙をダンボールで実施校へ郵送した。実

施期間は、同年 11 月 17 日－12 月 3 日に実施した。実施を行なうにあたり、次の 2 点を担任教諭に留意させた。1 つ目は、調査を実施する際に、はじめに鑑の部分を見聞に向け読ませた。2 つ目は、見聞が回答している際に、友達と相談せず一人で集中してできるような環境に整えさせた。教室で一斉実施、その場で回収させた。質問紙は、段ボールで返送させた。

### 3. 調査内容と質問項目

#### (1) 遊び能力尺度

森・植田・福井(1982)の遊び能力の評価を参考に、見聞向けに修正し作成したものを使用した。この遊び能力尺度は、「内面性」、「社会性」、「認識・操作性」、「創造性」の 4 因子、14 項目、よくあてあまる(5点)、どちらかと言えばあてはまる(4点)、どちらでもない(3点)、あまりあてはまらない(2点)、全くあてはまらない(1点)の 5 件法で構成した。

「内面性」とは、喜悦度、熱中度、自力度の 3 つの項目から成っている。喜悦度とは、遊んでいる際にどの程度楽しいと感じているのかを測る。熱中度とは、どの程度遊びに熱中しているかを測る。自力度とは、遊んでいる際に困難な事が起きた時どの程度自分の力で解決するかを測る。

「社会性」とは、能動性、応答力、指導力、協力度、役割遂行度、規則遵守度の 6 つの項目から成っている。能動性とは、自分から他者へどの程度働きかけるかを測る。応答力とは、他者からの働きかけに対してどの程度受け答えができるかを測る。指導力とは、遊んでいる際にリーダーになれるかを測る。協力度とは、遊んでいる際にどの程度友達に協力するかを測る。規則遵守度とは、遊びのルールを守れるかを測る。

「認識・操作性」とは、関心度、理解力、技巧度の 3 つの項目から成っている。関心度とは、遊んでいる際にどの程度他者や他者の遊び方に関心をもつかを測る。理解力とは、遊び方やルールをどの程度理解できるかを測る。技巧度とは、手先の器用さを測る。

「想像性」とは、発想力と工夫力の 2 つの項目から成っている。発想力とは、遊び方やルールなど活動内容をよりよくしていくためのアイデアをどの程度出せるかを測る。工夫力とは、活動で使用する道具などをどの程度工夫することができるかを測る。

#### (2) 見聞生徒用社会的スキル尺度

庄司(1991)が作成した見聞・生徒用社会的スキル尺度(以下、「社会的スキル尺度」)に、大畠ら(2002)の研究を参考に作成したものを使用した。この尺度は「共感・援助のスキル」(項目例:わたしは、友達が困っている時、手助けをする)、「ネガティブスキル」(項目例:私は友達が一緒に帰ろうとさそってきたとき、ことわる)、「積極的・主張的関わりのスキル」(項目例:私は友達を遊びにさそう)の 3 因子、20 項目、よくあてあまる(5点)、どちらかと言えばあてはまる(4点)、どちらでもない(3点)、あまりあてはまらない(2点)、全くあてはまらない(1点)の 5 件法で構成した。

#### (3) 遊びに関する質問

大畠ら(2001)が作成した遊びに関する質問を参考に作成した。見聞の遊びの頻度・種類・遊びのルールを学校での場面と学校以外での場面を想定し回答を求めた。また、学校以外で遊ぶ場面においては、一人で遊ぶとき・友達と遊ぶときの 2 場面に分けて、自由記述で回答を求めた。

## 結 果

### 1. 因子項目の平均と標準偏差

遊び能力尺度の各因子の項目の平均値と標準偏差を TABLE1 に、社会的スキル尺度の各因子の項目の平均値と標準偏差の結果を TABLE2 に示す。

TABLE1 遊び能力尺度の各因子の項目の平均値と標準偏差

	平均値	標準偏差
内面性	4.36	(0.56)
01 遊んでいるときに、よく笑顔になる。	4.70	(0.66)
02 遊びに夢中になる。	4.65	(0.64)
03 遊んでいて、何か困ったことが起きたとき自分の力で解決する。	3.74	(1.02)
社会性	3.95	(0.66)
04 よく他の人を誘って遊ぶ。	3.89	(1.21)
05 友達から遊びに誘われたときに、すぐに返事をする。	4.45	(0.85)
06 友達と遊ぶとき、遊び方などを決めるリーダーになる。	2.71	(1.24)
07 遊んでいるときに、友達に積極的に協力する。	4.06	(1.04)
08 遊びの中で役割が決まったら、その役割を行なうことができる。	4.21	(1.06)
09 遊んでいるときに、ルールを守れる。	4.41	(0.92)
認識・操作性	4.03	(0.76)
10 遊んでいるときに、友達が何をしているのかやどうやって遊ぶのか知ろうとする。	3.96	(1.15)
11 遊びのルールや遊び方をすぐに理解できる。	4.41	(0.85)
12 ものを作ったり、直したりすることが得意である。	3.73	(1.24)
創造性	3.56	(1.18)
13 遊びをよりおもしろくするために工夫したり、アイデアを出す。	3.64	(1.26)
14 遊びをよりおもしろくするために、遊んでいる物を工夫したり、アイデアをだす。	3.48	(1.24)

TABLE1 より、調査対象者はおおむね高い遊び能力をもっていることが明らかとなった。しかし、創造性については能力にばらつきがあることが認められた。

TABLE2 社会的スキル尺度の各因子の項目の平均値と標準偏差

	平均値	標準偏差
共感・援助のスキル	3.96	(0.54)
01. 私は、友だちが困っているとき、手助けをする。	4.35	(0.78)
03. 私は、友だちが一人でさびしそうときは声をかける。	3.97	(1.06)
05. 私は、友だちが上手に何かしたとき、ほめる。	4.32	(0.99)
08. 私は、友だちが失敗したとき、はげましたり、なぐさめたりする。	4.04	(1.01)
12. 私は、友だちからなにかを頼まれたとき、ことわる。	2.30	(1.17)
16. 私は、友だちに「ありがとう」などと言って、感謝の気持ちを伝える。	4.42	(0.84)
17. 私は、友だちからたのまれたとき、それに応じる。	4.13	(0.97)
ネガティブスキル	2.33	(0.12)
02. 私は、友だちが失敗すると、笑ってしまう。	2.84	(1.26)
04. 私は、友だちがいっしょに帰ろうときそってきたとき、ことわる。	1.66	(1.04)
06. 私は、面白いことがあれば、友だちが本を読んでいるときでも、つついさわいでじゃまをしてしまう。	2.83	(1.38)
09. 私は、友だちとの約束を守らない。	1.86	(1.10)
10. 私は、ほかの友だちがいるところでなかのよい友だちとないしょ話をする。	2.47	(1.38)
11. 私は、友だちが困っていても、ついそのまま見すごしてしまう。	2.36	(1.24)
15. 私は、友だちを「ばか」などとけなす。	2.38	(1.31)
積極的・主張的関わりのスキル	4.28	(0.62)
07. 私は、友だちがいっしょに帰ろうときそってきたとき、いっしょに帰る。	4.71	(0.71)
13. 私は、友だちに会うと、自分から声をかける。	4.00	(1.12)
14. 私は、友だちと話をしているとき、じょうだんなどを言って、話がはずむようにする。	3.73	(1.31)
18. 私は、友だちといっしょにいる。	4.43	(0.95)
19. 私は、友だちとの約束を守る。	4.44	(0.80)
20. 私は、友だちを遊びにさそう。	4.38	(1.04)

TABLE2 より、「共感・援助のスキル」、「積極的・主張的関わりのスキル」はおおむね高く保持しており、ネガティブスキルは低いことが示された。

## 2. 遊びの種類

児童の遊びの種類を、学校での遊び、学校以外での1人遊び、学校以外での複数人遊びの3つのカテゴリに分け、遊びをする人数、割合を算出した。

学校での遊びでは次の結果が得られた。よく行なわれている遊び第1位は「おにごっこ」となった。休み時間「おにごっこ」をすると回答した児童は79人(25.16%)となり、全体の4分の1の児童が「おにごっこ」をしているという結果が得られた。第2位は「ドッチボール」となった(52人, 16.56%)。第3位は「遊具」となった(43人, 13.69%)。第4位は「バスケ」となった(25人, 7.96%)。第5位は「けいどろ」となった(22人, 7.01%)。それ以下でも、「グリコ」や「だるまさんが転んだ」などの遊びもみられた。また、休み時間に行なうには珍しく思える遊びとして「人間知恵の輪」や「障害物競争」、「物取り(物をとって相手をとれるまでやる。)」がみられた。

学校以外での一人遊びでは次の結果が得られた。よく行なわれている遊び第1位は「ゲーム」となった。「ゲーム」をすると回答した児童は83人, 29.12%と比較的高い割合を示した。第2位は「読書」となった(47人, 16.49%)。第3位は「サッカー」となった(20人, 7.02%)。第4位は「テレビ」となった(18人, 6.32%)。第5位は「絵」となった(13人, 4.56%)。その他にも、独特な遊びとしては、「コップに水をぎりぎりまで(コップの中にぎりぎりまで

水を入れるという遊び)」や「ブレイブ (敵に攻撃する)」などが見られた。

学校以外での複数人遊びでは次の結果が得られた。よく行なわれている遊び第1位は「ゲーム」となった (49人, 19.60%)。第2位は「おにごっこ」となった (38人, 15.20%)。第3位は「サッカー」となった (37人, 14.80%)。第4位は「バスケ」となった (24人, 9.60%)。第5位は「遊具」となった (21人, 8.40%)。その他、「リップスティック」や「Jボード」といった現代的な遊びから「花札」や「木登り」といった昔ながらの遊びなど、幅広く遊びの種類がみられた。その他にも「嘘の薬品作り」や「歌のさくらべ (パソコンを使い, 歌 (同じ歌) で対決する。)」といった独特な遊びもみられた。

### 3. 遊び能力尺度と社会的スキル尺度

遊び能力尺度と社会的スキル尺度との関連を検討するため、2変量の相関分析を行なった。分析は、対象者全体、男児、女児、第6学年、第5学年それぞれで行なった。結果をTABLE3に示す。

TABLE3 遊び能力と社会的スキルの相関係数

		社会的スキル尺度			
		共感・援助のスキル	ネガティブスキル	積極的・主張的関わりのスキル	
遊 び 能 力 尺 度	全体	内面性	.41**	-.11	.42**
		社会性	.52**	-.17*	.55**
		認識・操作性	.40**	-.12	.39**
		創造性	.33**	-.01	.37**
	男児	内面性	.39**	.01	.43**
		社会性	.48**	-.15	.58**
		認識・操作性	.22**	.03	.27*
		創造性	.33**	.08	.34**
	女児	内面性	.46**	-.25*	.42**
		社会性	.60**	-.24*	.53**
		認識・操作性	.60**	-.30**	.49**
		創造性	.37**	-.13	.36**
	第6学年	内面性	.47**	-.18	.56**
		社会性	.61**	-.22*	.61**
		認識・操作性	.42**	-.09	.42**
		創造性	.37**	.26	.48**
	第5学年	内面性	.36**	-.04	.30**
		社会性	.39**	-.11	.49**
		認識・操作性	.38**	-.15	.35**
		創造性	.30**	-.04	.26*

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

全体では次の因子間で相関がみられた。「内面性」と「共感・援助のスキル」( $r = .41, p < .01$ ), 「内面性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .42, p < .01$ ), 「社会性」と「共感・援助のスキル」( $r = .52, p < .01$ ), 「社会性」と「ネガティブスキル」( $r = -.17, p < .05$ ), 「社会性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .55, p < .01$ ), 「認識・操作性」と「共感・援助のスキル」( $r = .40, p < .01$ ), 「認識・操作性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .39, p < .01$ ), 「創造性」と「共感・援助のスキル」( $r = .33,$

$p < .01$ ), 「創造性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .37, p < .01$ )であった。男児では次の因子間で相関がみられた。「内面性」と「共感・援助のスキル」( $r = .39, p < .01$ ), 「内面性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .43, p < .01$ ), 「社会性」と「共感・援助のスキル」( $r = .48, p < .01$ ), 「社会性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .58, p < .01$ ), 「認識・操作性」と「共感・援助のスキル」( $r = .22, p < .01$ ), 「認識・操作性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .27, p < .05$ ), 「創造性」と「共感・援助のスキル」( $r = .33, p < .01$ ), 「創造性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .34, p < .01$ )であった。女児では次の因子間で相関がみられた。「内面性」と「共感・援助のスキル」( $r = .46, p < .01$ ), 「内面性」と「ネガティブスキル」( $r = -.25, p < .05$ ), 「内面性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .42, p < .01$ ), 「社会性」と「共感・援助のスキル」( $r = .60, p < .01$ ), 「社会性」と「ネガティブスキル」( $r = -.24, p < .05$ ), 「社会性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .53, p < .01$ ), 「認識・操作性」と「共感・援助のスキル」( $r = .60, p < .01$ ), 「認識・操作性」と「ネガティブスキル」( $r = -.30, p < .01$ ), 「認識・操作性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .49, p < .01$ ), 「創造性」と「共感・援助のスキル」( $r = .37, p < .01$ ), 「創造性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .36, p < .01$ )であった。第6学年では次の因子間で相関がみられた。「内面性」と「共感・援助のスキル」( $r = .47, p < .01$ ), 「内面性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .56, p < .01$ ), 「社会性」と「共感・援助のスキル」( $r = .61, p < .01$ ), 「社会性」と「ネガティブスキル」( $r = -.22, p < .05$ ), 「社会性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .61, p < .01$ ), 「認識・操作性」と「共感・援助のスキル」( $r = .42, p < .01$ ), 「認識・操作性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .42, p < .01$ ), 「創造性」と「共感・援助のスキル」( $r = .37, p < .01$ ), 「創造性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .48, p < .01$ )であった。第5学年では次の因子間で相関がみられた。「内面性」と「共感・援助のスキル」( $r = .36, p < .01$ ), 「内面性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .30, p < .01$ ), 「社会性」と「共感・援助のスキル」( $r = .39, p < .01$ ), 「社会性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .49, p < .01$ ), 「認識・操作性」と「共感・援助のスキル」( $r = .38, p < .01$ ), 「認識・操作性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .26, p < .05$ )であった。高群では次の因子間で相関がみられた。「内面性」と「共感・援助のスキル」( $r = .24, p < .01$ ) 「内面性」と「ネガティブスキル」( $r = -.19, p < .01$ ), 「内面性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .45, p < .01$ ), 「社会性」と「共感・援助のスキル」( $r = .45, p < .01$ ) 「社会性」と「ネガティブスキル」( $r = .45, p < .01$ ), 「社会性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .37, p < .01$ ), 「認識・操作性」と「共感・援助のスキル」( $r = .39, p < .01$ ), 「認識・操作性」と「ネガティブスキル」( $r = -.28, p < .01$ ), 「認識・操作性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .37, p < .01$ ), 「創造性」と「共感・援助のスキル」( $r = .25, p < .01$ ) 「創造性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .40, p < .01$ )であった。低群では次の因子間で相関がみられた。「内面性」と「共感・援助のスキル」( $r = .42, p < .01$ ), 「内面性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .49, p < .01$ ), 「社会性」と「共感・援助のスキル」( $r = .63, p < .01$ ), 「社会性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .66, p < .01$ ), 「認識・操作性」と「共感・援助のスキル」( $r = .43, p < .01$ ), 「認識・操作性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .53, p < .01$ ), 「創造性」と「共感・援助のスキル」( $r = .03, p < .05$ ), 「創造性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .37, p < .01$ )であった。

また、遊びの頻度との関連を検討するために、一人遊びをする頻度の高群、低群、複数人遊びをする頻度の高群、低群においても、遊び能力スキル尺度と社会的スキル尺度の関連を検討するため、2変量の相関分析を行なった。なお、一人遊びをする頻度は、中央値3を境に、0-2回を低群、4-7回を高群の2群に分けた。また、複数人遊びをする頻度も同様に、低群と高群の2群に分けた。結果をそれぞれ、TABLE4、TABLE5に示す。

TABLE4 一人遊びの頻度別、遊び能力と社会的スキルの相関係数

			社会的スキル尺度		
			共感・援助のスキル	ネガティブスキル	積極的・主張的スキル
一人遊び 頻度 高群	遊 び 能 力	内面性	.35**	-.02	.48**
		社会性	.46**	-.06	.61**
		認識・操作性	.27*	-.13	.32*
		創造性	.36**	-.01	.41**
一人遊び 頻度 低群	遊 び 能 力	内面性	.37**	.00	.28*
		社会性	.53**	.09	.62**
		認識・操作性	.49**	-.03	.48**
		創造性	.30*	-.01	.35**

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

TABLE5 複数人遊びの頻度別、遊び能力と社会的スキルの相関係数

			社会的スキル尺度		
			共感・援助のスキル	ネガティブスキル	積極的・主張的スキル
複数人遊び 頻度 高群	遊 び 能 力	内面性	.34**	-.04	.34**
		社会性	.57**	.20	.33*
		認識・操作性	.54**	-.09	.21
		創造性	.44**	-.09	.35**
複数人遊び 頻度 低群	遊 び 能 力	内面性	.40**	-.08	.48**
		社会性	.38**	.05	.55**
		認識・操作性	.31**	.00	.43**
		創造性	.27*	.13	.34**

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

まず、一人遊びの高群では次の因子間で相関がみられた。「内面性」と「共感・援助のスキル」( $r = .35, p < .01$ ), 「内面性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .48, p < .01$ ), 「社会性」と「共感・援助のスキル」( $r = .46, p < .01$ ), 「社会性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .46, p < .01$ ), 「認識・操作性」と「共感・援助のスキル」( $r = .27, p < .05$ ), 「認識・操作性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .32, p < .05$ ), 「創造性」と「共感・援助のスキル」( $r = .36, p < .01$ ), 「創造性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .41, p < .01$ )であった。低群では、次の因子間で相関がみられた。「内面性」と「共感・援助のスキル」( $r = .37, p < .01$ ), 「内面性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .28, p < .05$ ), 「社会性」と「共感・援助のスキル」( $r = .53, p < .01$ ), 「社会性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .62, p < .01$ ), 「認識・操作性」と「共感・援助のスキル」( $r = .49, p < .01$ ), 「認識・操作性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .48, p < .01$ ), 「創造性」と「共感・援助のスキル」( $r = .03, p < .05$ ), 「創造性」と「積極的・主張的スキル」( $r = .35, p < .01$ )であった。

次に複数人遊びでの高群では次の因子間で相関がみられた。「内面性」と「共感・援助のスキル」

( $r=.34, p<.01$ ), 「内面性」と「積極的・主張的スキル」( $r=.34, p<.05$ ), 「社会性」と「共感・援助のスキル」( $r=.57, p<.01$ ), 「社会性」と「積極的・主張的スキル」( $r=.33, p<.05$ ), 「認識・操作性」と「共感・援助のスキル」( $r=.54, p<.01$ ), 「創造性」と「共感・援助のスキル」( $r=.44, p<.01$ ), 「創造性」と「積極的・主張的スキル」( $r=.35, p<.01$ )であった。低群では次の因子間で相関がみられた。「内面性」と「共感・援助のスキル」( $r=.40, p<.01$ ), 「内面性」と「積極的・主張的スキル」( $r=.48, p<.01$ ), 「社会性」と「共感・援助のスキル」( $r=.38, p<.01$ ), 「社会性」と「積極的・主張的スキル」( $r=.55, p<.01$ ), 「認識・操作性」と「共感・援助のスキル」( $r=.31, p<.05$ ), 「認識・操作性」と「積極的・主張的スキル」( $r=.43, p<.01$ ), 「創造性」と「共感・援助のスキル」( $r=.27, p<.05$ ), 「創造性」と「積極的・主張的スキル」( $r=.34, p<.01$ )であった。

#### 4. 遊び能力と社会的スキルの因果関係

また、遊び能力と社会的スキルの因果関係を検討するため、単回帰分析を行なった。分析は対象者全体で行なった。

共感・援助のスキルを従属変数 ( $y$ ), 内面性を説明変数 ( $x$ ) として回帰分析を行なったところ次の結果が得られた。回帰式は,  $y=14.43+1.11x$ , と得られた。決定係数は0.17となり当てはまりは悪い回帰式が得られた。また  $P$  値は0.00となり内面性は説明力のある変数といえる。社会性を説明変数 ( $x$ ) として回帰分析を行なったところ次の結果が得られた。回帰式は,  $y=14.91+0.59x$ , と得られた。決定係数は0.27となり当てはまりは悪い回帰式が得られた。また  $P$  値は0.00となり社会性は説明力のある変数といえる。認識・操作性を説明変数 ( $x$ ) として回帰分析を行なったところ次の結果が得られた。回帰式は,  $y=19.43+0.79x$ , と得られた。決定係数は0.16と当てはまりは悪い回帰式が得られた。また  $P$  値は0.00となり認識・操作性は説明力のある変数といえる。創造性を説明変数 ( $x$ ) として回帰分析を行なったところ次の結果が得られた。回帰式は,  $y=24.41+0.64x$ , と得られた。決定係数は0.11となり当てはまりは悪い回帰式が得られた。また  $P$  値は0.00となり創造性は説明力のある変数といえる。ネガティブスキルを従属変数 ( $y$ ), 社会性を説明変数 ( $x$ ) として回帰分析を行なったところ次の結果が得られた。回帰式は,  $y=22.20-0.25x$ , と得られた。決定係数は0.03となり当てはまりは悪い回帰式が得られた。また  $P$  値は0.00となり社会性は説明力のある変数といえる。積極的・主張的スキルを従属変数 ( $y$ ), 内面性を説明変数 ( $x$ ) として回帰分析を行なったところ次の結果が得られた。回帰式は,  $y=13.38+0.94x$ , と得られた。決定係数は0.18と当てはまりは悪い回帰式が得られた。また  $P$  値0.00となり内面性は説明力のある変数といえる。認識・操作性を説明変数 ( $x$ ) として回帰分析を行なったところ次の結果が得られた。回帰式は,  $y=18.02+0.63x$ , と得られた。決定係数は0.15となり当てはまりは悪い回帰式が得られた。また  $P$  値は0.00となり認識・操作性は説明力のある変数といえる。創造性を説明変数 ( $x$ ) として回帰分析を行なったところ次の結果が得られた。回帰式は,  $y=21.60+0.57x$ , と得られた。また  $P$  値は0.00となり創造性は説明力のある変数といえる。

以上のように、遊び能力と社会的スキルの因子間で相関がみられた因果関係において、原因は遊び能力、結果は社会的スキルとなった。しかしながら、社会性と積極的・主張的スキルの

み因果関係が異なった。社会性を従属変数 (y), 積極的・主張的スキルを説明変数 (x) として回帰分析を行なったところ次の結果が得られた。回帰式は,  $y=8.80+0.58x$ , と得られた。決定係数は 0.30 と当てはまりは悪い回帰式が得られた。また P 値は 0.00 となり積極的・主張的スキルは説明力のある変数といえる。

## 考 察

全体の結果から、遊び能力と社会的スキルには高い正の相関が認められた。ただし、「ネガティブスキル」においては、「社会性」を除く全ての遊び能力因子と相関は認められなかった。また、主に女兒の「社会性」においてのみ「ネガティブスキル」と負の相関が認められた。

遊び能力と社会的スキルに高い正の相関が認められたことから、遊びと社会的スキルには、密接な正の関係があると言える。遊び能力には、自分がより楽しく遊ぶためや集団で円滑に活動するため、または道具を使いこなす能力など多様な側面がある。そして、それらの能力は遊び場面にとどまらず、広く人間関係を築く上でも必要であるということである。児童の回答でもあったように、子どもたちはおにごっこやドッチボールなど昔ながらの遊びから J ボードやリップスティックなど現代的な遊び、嘘の薬品作りやブレイブ（敵に攻撃する）といった独特な遊びなど多様な遊びを行なっている。遊び能力はこれらの遊びを通して培われていると考えられる。例えば、おにごっこであれば次のような遊び能力を高めていると考えられる。おにごっこと言ってもそのルールは多様にある。タッチされたら固まり、仲間にタッチされたら動けるという氷鬼や、鬼が指定した色の物を触るまで追いかけられるという色鬼などがその例である。このように子どもたちは「おにごっこ」という遊びに、多様なルールを自分たちでつくり遊んでいる。これは遊び能力の「創造性」に当たる。他にも、おにごっこを楽しく円滑に行なうためには、参加している者がタッチされたら鬼になることや鬼にタッチされてすぐにタッチし返す、当て返しと呼ばれている行動をしない、というようなルールを守ることが求められる。これは遊び能力の「社会性」に当たる。このように、子どもたちは遊びながら自然と遊び能力を高めていると考えられる。そして、そのような遊びの中で友達との関わりを持つことにより社会的スキルが身に付いていると考えられる。渡辺 (1976) は、子どもたちが集団遊びから学ぶこととして「自己の主張を通そうとするだけではだめで、相手の意見との調節が必要である」という対人的技術の第一歩から学習する」と述べているように、遊びを通して人間関係を築くためのスキルを身に付けているのである。

子どもたちは、遊ぶ事により遊び能力を高め、遊びの中で社会的スキルを身に付けているため、遊び能力と社会的スキルに高い正の相関がみられたと考えられる。

「社会性」と「ネガティブスキル」において負の相関が認められた理由としては次のように考えることができよう。遊び能力の因子である「社会性」は、尺度説明の際にも記述したように、主に他者との関わりについて測定している。この「社会性」が高い児童は、友達と遊んでいる際に、遊びのルールを破ることや遊び内での役割を演じないなど、友達に対して不快なことを与える行動をとらず、遊びの中心的な存在となり、遊びを円滑に行なう能力が高いと考えられることができる。そのため、相手の自尊感情を低くさせるような「ネガティブスキル」とは負の相関がみられたと推察される。

まず、女兒と「ネガティブスキル」に負の相関がみられた理由として次のことが考えられる。一番の要因は、男児と女兒では友人関係の築き方に差があることだということである。國枝・古橋（2006）の研究によると、「男子は学年が上がるにつれて友達との関係性が深まっていくのに対して、女子では2年生から4年生にかけて友達との関係性が深まり、友達の仲良しグループのような、特定の友達とのより親密な付き合いが見られるようになる」ということが明らかになった。このことから、女兒は2年生から4年生にかけて深まった、特定の友達とのより親密な付き合いを大切にしようとするため、一緒に遊んでいる相手の自尊感情を下げるような「ネガティブスキル」を取る可能性が低いと考えられる。また、親密な付き合いをする友達とは遊ぶ頻度も高く、当然親密になるための技能が習得されていることが推察されるため、遊び能力も高いと考えられる。よって、遊び能力が高いほど「ネガティブスキル」を行なわないという結果となったと考えられる。

また、回帰分析の結果より遊び能力が高いほど、社会的スキルが高くなるということが明らかになった。児童たちは遊びの中で、友達との協力や自分の意見の主張、時にはけんかなどを乗り越えていくことで社会的スキルを高めていると推察できる。第5学年、第6学年はギャング・エイジに当たり、徒党を組んでいると考えられる。ギャング集団は、同年齢・同性・相似した性格と同じ欲求を持つ同輩の閉鎖的集団であり、成員は集団への協力と忠誠を誓うという特徴がみられる。このようなギャング集団内で遊ぶことにより、仲間との人間関係の形成・維持を円滑に行なうための技能である、社会的スキルを身に付けていると推察できる。

ただし、遊び能力の「社会性」と社会的スキルの「積極的・主張的関わりスキル」のみ因果関係が異なり、「積極的・主張的関わりスキル」が高いと「社会性」が高くなるという結果が得られたことから、次のことが考えられる。「積極的・主張的関わりスキル」が高いということは、率先して友達を遊びに誘うこと、声をかけることや自分の考えや意見をはっきりと述べる事が出来るということである。この「積極的・主張的関わりスキル」が高いということは、友達を遊びに誘い、何をして遊ぶのかを決めるなど集団を引っ張っていく中心的な存在になる可能性が高いと思われる。遊びの中でリーダーになることで、集団の意見をまとめる役や規則遵守の意識が高くなり、結果として「社会性」が高まると推察できる。

## まとめ

本研究は遊び能力と社会的スキルとの関連について検討することを目的として行なった。分析の結果、次の2点のことが明らかになった。1点目は、遊び能力すべての因子と社会的スキルの共感・援助のスキル、積極的・主張的関わりスキルでは、すべての分析対象において正の相関が認められたため、遊び能力と社会的スキルには関連があるということである。2点目は、回帰分析の結果より、遊び能力が高くなると社会的スキルも高くなるという因果関係が認められた。

遊び能力が共感・援助のスキル、積極的・主張的スキルと高い正の相関が認められた理由としては、遊びの中で他者との関わり方を学んでいるためだと考えられる。江口（1996）は、他者との関わり方と遊びについて、「自分の欲求を満たしたいのであれば、否応なしに相手とのかわり方の技術を身につけていかなければならない」と述べている。また、他者とのかわ

り方とは「相手の主張を聞き、相手の気持ちをくむこと」、また、「自分の気持ち、主張をうまく相手に伝えること」と説明している。これは共感・援助のスキルと積極的・主張的スキルに当たる。

以上の結果から、子どもたちの社会的スキルを高めるために重要となってくるのは、遊び能力を高めることであると言える。特に、遊び能力の中でも「社会性」を高めることが重要であると考えられる。その理由として、全体での遊び能力と社会的スキルの相関を比べた際、「社会性」のみ全ての社会的スキルの因子と相関がみられたためである。共感・援助のスキルと積極的・主張的スキルとは正の相関がみられ、ネガティブスキルとは負の相関がみられた。つまり、「社会性」が高いほど共感・援助のスキルは高くなり、ネガティブスキルは低くなる。

共感・援助のスキルの項目は「友だちが困っている時、手助けをする。」や「友だちに『ありがとう』などと言って、感謝の気持ちを伝える。」などで構成されており、他者を気遣い、大切にしようとする行動ととれる。また、ネガティブスキルの項目は「友だちとの約束を守らない。」や「友だちが困っていても、ついそのまま見過ごしてしまう。」などで構成されており、他者に不快感情を与える行動や傷つける行動ととれる。人間関係の形成・維持を円滑に行なうためには、共感・援助のスキルが高く、ネガティブスキルは低いことが望ましいと考えられる。そして、共感・援助のスキルを高め、ネガティブスキルを低下させるには、「社会性」を高めることにより可能となる。そして、その「社会性」を高めるのは「積極的・援助のスキル」である。このことは、回帰分析の結果より「積極的・主張的関わりのスキル」が高いと「社会性」が高くなるという因果関係が得られたことにより言える。

ここまでの結果をまとめると次のようになる。子どもの社会的スキルには遊び能力と関連があり、遊び能力の中でも「社会性」は人間関係の形成・維持を円滑に行なうため重要である共感・援助のスキルを高め、ネガティブスキルを低下させる。そして、その「社会性」を高めるためには「積極的・主張的関わりのスキル」を高めることが重要であることが明らかになった。「積極的・主張的スキル」の項目をみると、「友だちに会うと、自分から声をかける。」や「友だちを遊びにさそう。」などから構成されている。つまり、子どもを遊びや活動の主体とし、その遊びに仲間を誘い入れることのできるような集団的で開放的な遊びを提供することが子どもの発達を支え促す大人の役割となると考えられる。

## 謝辞

本論文の作成に当たり、本研究の調査の実施に協力して下さった倉敷市立連島小学校の小郷義弘先生をはじめとする、公立小学校の先生方、児童の皆様は厚くお礼申し上げます。

## 引用文献

- 相川 充 (2000) 人づきあいの技術—社会的スキルの心理学— サイエンス社  
 ベネッセ教育総合研究所 (2013) 第2回放課後の生活時間調査—子どもたちの時間の使い方 [意識と実態] 速報版—  
 江口克彦 (1996) 子どもの心の発達と遊び (財)中山隼雄科学技術文化財団「子どもと遊び研究会」 図書印刷株式会社 190

- 平田慶子 (1995) 子どもの生活と心の発達—発達心理学入門— 学文社 47 - 48
- 金子智栄子・横田まどか (1999) 児童期の遊びと青年期の対人態度との関連性—児童期の遊びの種類と大学生の共感性, 他者への愛着, 対人的志向性について— 日本教育心理学会第41回総会発表論文集, 349
- 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, 105 - 118
- 文部科学省 (2002) 「子どもの体力向上のための総合的な方策」(答申)
- 文部科学省 (2008) 子どもの育ちをめぐる現状等に関するデータ 77
- 森 懋・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 教育社会学研究第37集 97 - 98
- 大畠みどり・本田千尋・北原麻里子・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
- Parten, M, B. (1932) Social participation among preschool children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 243 - 269
- 庄司一子 (1991) 社会的スキルの尺度検討—信頼性・妥当性について— 教育相談研究 29, 18 - 25
- 渡辺秀敏 (1976) 遊びと学習 柱 広介 子どもの遊び—児童心理選集 金子書房 31