

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——

The positive influence on children in solitaly play:
according to types of the video games

今泉知子・宮崎圭子

要約

本研究では、近年の子どもたちの遊びの形態の変化を受け、①テレビゲームでもゲームソフトの内容によって、「遊び能力」、「社会的スキル」、「コーピング」発達に何らかの有益な影響があるのではないか、②ひとり遊びにおいて、「社会的スキル」、「コーピング」発達に何らかの有益な影響があるのではないか、を検討することを目的とした。小学4、5、6年生を対象に調査研究を行った。まずひとり遊びに関する質問紙を作成し、主因子法、プロマックス回転による因子分析を行い、Ⅰ.『主人公への共感性』、Ⅱ.『ひとり遊びのコントロール能力』、Ⅲ.『ひとり遊びへの新奇性追求』、Ⅳ.『ひとり遊びによるポジティブ効果』、Ⅴ.『ひとり遊びによる非影響力』の5因子を抽出し、ひとり遊び能力尺度を作成した。テレビゲームのタイプ別に分散分析を行い、「共感タイプ」には子どもたちの発達に有益となる特性があることが示唆された。また、遊び能力と社会的スキル、コーピングの因果関係の検討から、「社会的スキル」と「コーピング」の積極的コーピングには、ひとり遊び能力が有益な効果をもたらすということが明らかとなった。

キーワード：ひとり遊び能力、テレビゲーム、社会的スキル、コーピング

Keyword：solitaly play, video games, social skills, coping styles

1. 問題と目的

近年、子どもたちの遊びに大きな変化が生じている。例えば、表(2004)の児童を対象とした調査では、一週間のうち学習塾・習い事に通っている日数は、2日～4日が多く、全体の約6割を占めていた。また、一週間に学習塾・習い事に通う日数と遊ぶ頻度の相関関係を調べた結果、学習塾・習い事に通う日数が多いと、遊ぶ日数が少なくなることが指摘されている。学習塾・習い事が子どもたちの遊びに影響を及ぼしていることがわかる。また、このような子どもの生活の変化により、仲間集団で遊ぶことが少なくなっている。深谷(1990)は、『子どもの遊びは、①戸外で②集団で③身近な道具を利用して④持続的集中的に遊ぶ子ども型の「遊び」から、①室内で②一人で③商品に依存して④軽く熱中せずに遊ぶ大人型の「遊び」へと変換をとげたのだと

思われる。』と述べている。

遊びの重要性が研究されると同時に、遊びの役割についても考えられてきた。白石（1988）では、遊びの機能について、次の5点を挙げている。①一種の気晴らしとしての機能、②心身の過剰なエネルギーを発散し、衝動性などを昇華する機能、③くつろぎを得て、心身の回復をはかる再創造の機能、④抑圧された感情を吐露させる浄化の機能、⑤心の表現となる自己表現の機能である。また、白石は集団活動を通して、集団性や協調性が身に付くことに意義があるとし、集団遊びの重要性を示唆している。

最近では、子どもたちは仲間集団で遊ぶことが少なくなり、一人で遊ぶことが多くなってきている傾向を受け、集団で遊ぶことの重要性を示唆する調査研究が多い（住田、1999；鈴木・庄司、1990；大畠ら、2002）。例えば、大畠ほか（2002）によると、遊び頻度が多くなるほど「積極的・主張的関わりのスキル」が高くなること、その場に適した社会的スキルが望まれているということがわかった。つまり、集団遊びの中で、社会的スキルを獲得するだけでなく、仲間からは適切な社会的スキルを望まれているということが理解できるようになるのである。

このように、遊びの中でスキルを獲得していくだけではなく、遊びの中で出すスキル、遊ぶスキルそのものを身につけていくことが必要である。このような遊び能力についての研究もされている（森ら、1982；渡辺ら、2004；渡辺・佐藤、2005）。

先にもあげたように、テレビゲームは、さまざまな制限を抱えた子ども達にとって、最高の遊び相手であり、テレビゲームに没頭する子ども達も少なくない。しかし、少年事件が多発し、加害少年が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、心身に及ぼす悪影響が問題とされてきた（例えば、森、2002；高橋、2005）。なかでも、テレビゲームと攻撃行動の関連性が懸念されている。しかし、集団で遊ぶ機会が奪われてきている現状において、これまで、ひとり遊びに焦点を当てた研究がなされてこなかった。また、これほどまでに子どもたちの遊びの中心になっているテレビゲームについての影響としてそのプラス面も考えていくことが現実的であると考えられる。なぜなら、ここまで浸透しているテレビゲームを子どもたちの世界から完全になくすことは、およそ現実的な試みではないし、不可能だからである。

以上より、本研究では、ひとり遊びによる子どもの能力発達への影響について検討する。本研究の仮説は、以下のようである。

- ① テレビゲームでもゲームソフトの内容によって、「遊び能力」、「社会的スキル」、「コーピング」発達に何らかの有益な影響があるのではないか。
- ② ひとり遊びそのものが、「社会的スキル」、「コーピング」発達に何らかの有益な影響があるのではないか。

2. 方法

1) 調査対象者：X県A小学校とY県B小学校の4・5・6年生の男女児童349名（有効回答率は88.6%，303名）を対象に質問紙調査を行った。内訳はTable 1に示す。

2) 調査時期・手続き：2006年7月中旬～7月下旬に実施。調査は各学級で一斉配布、一斉回収した。

3) 調査内容：本研究で用いた質問紙は、フェースシートと、テレビゲームに関する質問項目、遊びに関する質問項目、社会的スキル尺度、コーピング尺度で構成された。

(1) フェースシート：被験者の属性（学年、性別）や普段遊んでいるひとり遊びの種類、テレビゲームで遊ぶ頻度を問う質問項目を設定した。質問項目はTable 2に示す。

①テレビゲーム質問作成の予備調査：児童が普段どのような遊びをしているかを把握することを目的とし、X県A小学校5年生（男子16名、女子17名）を対象に、2006年5月に予備調査を行った。「私は現在、小学生の遊びについて調査を行っています。みなさんがいつもどのような遊びをしているのか、なるべくたくさん書いてください。」という教示文を書き、自由記述式で回答を求めた。回答欄を、「〈みんなと遊ぶとき〉 例)・サッカー、・なわとび など」、「一人で遊ぶと

Table 1 調査対象者

		性別		合計
		男子	女子	
学年	4	41	61	102
	5	41	56	97
	6	60	44	104
合計		142	161	303

Table 2 フェースシート質問項目

※○をつけてください。

学年：(4・5・6)年

性別：男・女

※一人で遊ぶときにいつも遊んでいるものに○をしてね。いくつでも○をしてね。

1. ボール遊び 2. 楽器をひく 3. 音楽をきく 4. 読書 5. マンガを読む 6. ゲーム
7. テレビを見る 8. パソコン 9. お絵かき 10. 工作 11. その他 ()

※いつもゲームはどのくらいしますか？ ちかいものに○をしてね。

- (1) ゲームを一週間のうち、
(毎日する、4～5日する、2～3日する、ほとんどしない)
(2) 1日でゲームをする時間
1日(3時間以上、2～3時間、1～2時間、1時間以内)

Table 3 「みんなと遊ぶとき」結果
(N=33)

遊びの種類	人数
鬼ごっこ	14
野 球	10
通信ゲーム	8
ポコベン	6
トランプ	5
公園で遊ぶ	4
陣 取 り	4
サッカー	3
カードバトル	3
ボール遊び	3
人生ゲーム	2
キャッチボール	2
かくれんぼ (家)	2
ソフトバレーボール	2
バトミントン	2
ペットと遊ぶ	2
友達と家に行き来	1
テレビゲーム	8

(重複回答あり)

Table 4 「一人で遊ぶとき」結果
(N=33)

遊びの種類	人数
テレビゲーム (どうぶつの森)	10
(ナルト)	6
(ドラゴンボール)	5
(マリオ)	3
(脳トレーニング)	3
(ゼルダの伝説)	2
(ボンバーマン)	2
(マリオパーティー)	2
(たいこの達人)	2
(タッチカービー)	2
スポーツの練習	7
楽器の練習	5
テレビアニメ	4
たまごっち	3
お絵かき	2
パソコンゲーム	2
マンガを読む	1
CD を聞く	1
トランプ占い	1
人生ゲーム	1
ペットと遊ぶ	1

(重複回答あり)

き 例)・テレビゲーム (ポケモン)、など」の2つを設けた。Table 3に「みんなと遊ぶとき」の回答を示した。鬼ごっこ、野球、ドッチボールが多かった。また、友達と遊ぶときもテレビゲームをしていることがわかった。Table 4に「一人で遊ぶとき」の回答を示した。テレビゲームが多く、テレビゲームのソフト名で多く上がっていたものは、「どうぶつの森」「ナルト」「ドラゴンボール」であった。

②本調査におけるテレビゲームに関する質問項目：予備調査を踏まえ、Table 5のような質問項目を作成した。予備調査であげられたテレビゲームをもとに、また、ANIME&GAME YAMADAのホームページ (<http://homepage2.nifty.com/PESAN/gamecate.htm>, 2006)を参考にし、人気のあるゲームを計10タイプのジャンル別に分類した。テレビゲームに関する質問項目では、ジャンル名(例：ロールプレイング、アクション etc. . .)、特性の説明、ジャンルのゲーム名を載せ、よくやるゲームのジャンルに○をしてもらった。

Table 5 テレビゲームに関する質問項目（本調査）

※いつもどんなゲームをやっていますか？ 特によく遊ぶものを右の10個の中から2つ選んで○をしてね。

1. 「ポケモンレンジャー」、「ドラゴンクエスト」、「キングダムハーツ」のようなゲーム
(ゲームの主人公になりきり、使命や目的などを果たすゲーム。)
2. 「どうぶつの森」、「パイロットウイングス」、「電車でGO」のようなゲーム
(自分もゲームの中の1人になり、自分の思いどおりに操作できるゲーム。)
3. 「名探偵コナン」、「かまいたちの夜」、「トゥームレイダー」のようなゲーム
(主人公になって、その場面の中でなどをといて事件を解決していくゲーム。)
4. 「スペースインベーダー」、「スターソルジャー」のようなゲーム
(何かを撃って、敵をたおすゲーム。)
5. 「スーパーマリオ」、「ナルト」、「三国無双」のようなゲーム
(跳ぶ、走る、蹴るなどの動きによって、敵をたおし、ボスをたおしていくゲーム。)
6. 「パワフルプロ野球」、「ワールドサッカーウイニングイレブン」、「大人のDSゴルフ」のようなゲーム
(自分が選手や監督になって、スポーツをするゲーム。)
7. 「ボンバーマン」、「テトリス」、「マリオパーティ」のようなゲーム
(ばらばらのものを組み立てたり、迷路やすごろくに似たゲーム。)
8. 「やわらかあたま塾」、「脳を鍛える大人のDSトレーニング」のようなゲーム
(計算やパズルなどの問題を解いていくゲーム。)
9. 「ニンテンドックス」、「牧場物語」、「モンスターファーム」のようなゲーム
(ゲームの中のキャラクターを育てるゲーム。)
10. 「たいこの達人」、「ポップンミュージック」のようなゲーム
(音楽にあわせて、ボタンをたたいたりするゲーム。)

(2) 遊び能力に関する質問項目

①**集団遊び能力尺度**：集団遊びの能力についての質問項目としては、先に挙げた、渡辺ら(2004)が開発した遊び能力尺度において因子分析された2下位尺度、各3項目、計6項目を採用した(Table 6、No. 1, 2, 3, 4, 7, 8)。第I因子は「遊びの内容をよりよくし、集団遊びをより楽しく豊かにするための能力」(以下、「集団I」と表記)、第II因子は「どんな友達も受け入れられる寛容さやトラブル発生時の素早い対応ら集団遊びを円滑にしていく一つの能力」(以下、「集団II」と表記)である。

②**ひとり遊びの能力測定項目**：ひとり遊びの能力についての質問項目としては、森ら(1982)の遊び能力の評価項目(喜悦度、熱中度、自力度、関心度、理解力、技巧度、発想力、工夫力)8

Table 6 遊び能力に関する質問項目

1	ともだちと遊んでいるとき、もめごとが起きたら、自分が解決することができる。
2	ともだちと遊んでいるとき、他のともだちが「仲間に入れて」と言ってきたら、すぐに仲間に入れてあげる。
3	ともだちと遊ぶとき、遊び方などを決めるなど、リーダーになる。
4	ともだちと遊ぶとき、ルールを守る。
5	一人で遊ぶとき、たのしいと感じる。
6	一人で遊ぶとき、時間がすぎるのは早いと感じる。
7	ともだちと遊ぶとき、遊びのルールなどの話し合いでせっきよくてきに意見を言う。
8	ともだちと遊ぶとき、遊びをよりみんなが楽しく遊べるよう工夫をすることができる。
9	一人で遊んでいるとき、その遊びがうまくいかなかったら、何とかして解決しようとする。
10	一人で遊ぶとき、その遊びにきょうみをもって遊ぶことができる。
11	一人で遊ぶとき、その遊びを理解して遊べる。
12	一人で遊ぶとき、体や道具など器用に使って、上手に遊ぶことができる。
13	一人で遊ぶとき、よくアイデアを出して遊ぶことができる。
14	一人で遊ぶとき、より楽しく遊べるように工夫することができる。
15	一人で遊ぶとき、新しい遊びにチャレンジするのがすきである。
16	一人で遊ぶとき、新しい遊びやめずらしい遊びをするのがすきである。
17	わたしはいろいろな一人で遊ぶ遊びを知りたいと思う。
18	なれない一人で遊ぶ遊びをするのはすきではない。
19	新しい一人で遊ぶ遊びをはじめるのはめんどくさい。
20	一人で遊ぶとき、自分の感情をコントロールできるほうだ。
21	気持ちがおちつかないとき、一人で遊ぶとおちついてくる。
22	一人で遊ぶときは、いつもおちついていられる。
23	ねばり強く一人で遊んでいられるほうである。
24	気持ちがおちつかないとき、一人で遊んでもなかなか気分がかわらない。
25	つらい出来事があったときでも、一人で遊ぶとがまんできる。
26	その日の気分によって、一人で遊ぶ遊びがたのしかったり、たのしくなかったりすることが多い。
27	一人で遊んでいるときでも、すぐにあきてしまう。
28	おこっているときに、一人で遊んでも、おこった気分をおさえられない。
29	一人で遊ぶとき、遊びのながれをよみとって遊べる。
30	一人で遊ぶとき、遊びのながれをよみとって、それをこわさないように遊べる。
31	一人で遊ぶとき、自分がどんな気持ちでいるのかよくわかっている。
32	一人で遊んでいるとき、自分の気持ちの変化をよく感じることができる。
33	本やゲームの主人公の考えやほんとうの気持ちに注目できる。
34	本やゲームの主人公の気持ちにきょうみをもって遊べる。
35	本やゲームの主人公の立場に立ち、同じような気持ちになって遊ぶことができる。
36	本やゲームの主人公の立場に立ってみようとする。
37	どのようなものであれ、本やゲームの主人公の気持ちがよくわかる。
38	どのようなものであれ、本やゲームの主人公の気持ちをよくわかろうとする。
39	本やゲームの主人公のちょっとした気分のへんかでもすぐ感じてしまう。
40	本やゲームの主人公のちょっとした表情のへんかでもよく見て遊んでる。
41	本やゲームの主人公のたいどや表情をきをつけて見るようにして遊んでいる。
42	本やゲームの主人公の考えをいつもわかろうとしている。
43	本やゲームの主人公の言葉や行動をいつも注意することができる。
44	本やゲームの主人公の心の動きをいつもぶんせきしている。

項目、小塚（2005）の内的他者意識尺度の第Ⅰ因子の「内的他者・非言語サイン読みとり」3項目と第Ⅱ因子の「内的他者・思考読みとり」3項目の計6項目、九木山（2002）の情動コンピテンス尺度の「状況の読み取り」因子5項目のうち2項目と「自分の情動の覚知」因子5項目のうち2項目、「他者の情動への関心」因子4項目のうち2項目、「共感性」因子4項目のうち4項目の計10項目、小塩ら（2002）の精神回復力尺度の「新奇性追求」因子7項目のうち5項目と、「感情調整」因子9項目の計14項目をそれぞれひとり遊びについて問う文章表現に修正し、適切であると思われたものを採用した。今回、質問項目を採用するに当たって、臨床心理学専攻の大学教員1名と臨床心理学専攻の大学院生2名とで質問項目の内容的妥当性を検討し、適切だと思われる44項目が採用された（Table 6）。そう思う（1点）～まったく思わない（4点）の4件法で評定を求めた。

（3）社会的スキル尺度：これまで、集団遊びをすることで社会的スキルが向上するということが言われてきた。今回は、ひとり遊びの能力と社会的スキルの関係をみるために、渡辺・佐藤（2005）が因子分析した結果から、「積極的・主張的関わりのスキル」因子7項目、「協調性スキル」因子3項目、「対話スキル」因子4項目、計14項目を採用した（Table 7）。よくする（1点）～まったくしない（4点）の4件法で評定を求めた。

（4）コーピング尺度：遊びの1つの機能として、ストレス解消が考えられる。このように、「遊び」はコーピングの機能を持っているということは多くの研究で指摘されている（例えば、三川、1988；松原、1989；嶋田ら、1996；宮崎、2001；大竹ら、2001）。今回は遊び能力とコーピングの

Table 7 社会的スキル尺度質問項目（渡辺・佐藤、2005）

「積極的・主張的関わりのスキル」
友達がよくないことをしたら注意する。 友達が迷惑なことをしたとき、やめるように言う。 相手と意見が違って、自分の意見を言う。 友達に「ありがとう」と感謝の気持ちを表す。 友達が困っていたら助ける。 自分にも悪いところがあると思ったら、「ごめんね。」などあやまる。 友達が失敗すると、励ましたり慰めたりする。
「協調性スキル」
あまり親しくない友達と話をするときには相手に話を合わせる。 自分の意見が違っていてもみんなが決めたことには従う。 話したいことがあっても、友達の話を終わりまで聞いてから話す。
「対話スキル」
友達と話をしているときは、冗談を言って話が弾むようにする。 自分から友達を遊びに誘う。 友達と話すときは、話したいことがたくさんある。 友達と話しをしたいとき、自分から声をかける。

Table 8 コーピング尺度質問項目 (大竹ら、2001)

「問題解決」
自分をかえようと、どりよくする。 何がそのげんいんかを、みつける。
「サポート希求」
人に問題の解決に協力してくれるように頼む。 だれかに、どうしたらよいかをきく。
「情動的回避」
ひとりになる。 ひとりで泣く。
「気分転換」
友達と遊ぶ。 ゲームをする。
「行動的回避」
大声を上げて怒鳴る。 だれかに言いつける。
「認知的回避」
そのことを、あまり考えないようにする。 どうしようもないので、あきらめる。

関係性をみるために、大竹ら (2001) が作成した小学生のコーピング尺度短縮版 (「問題解決」因子 2 項目、「サポート希求」因子 2 項目、「情動的回避」因子 2 項目、「気分転換」因子 2 項目、「行動的回避」因子 2 項目、「認知的回避」因子 2 項目、計 12 項目) を採用した (Table 8)。よくする (1 点) ~ まったくしない (4 点) の 4 件法で評定を求めた。

3. 結果

1) 使用するテレビゲームの分類

テレビゲームに関する質問項目については、さらにその特性を考慮して、ANIME & GAME YAMADA のホームページ (<http://homepage2.nifty.com/PESAN/gamecate.htm>, 2006) を参考に「攻撃タイプ」、「共感タイプ」、「体操タイプ」の 3 つに分類した (Table 9)。

2) テレビゲーム・タイプ別の整理

被験者には、10 種類の下位タイプから 2 種類を選択してもらった (Table 5)。分析に際しては、この 3 つのタイプを組み合わせ、攻撃タイプの下位タイプのうち 2 つを選択した場合を「攻撃タイプのみ」、共感タイプの下位タイプのうち 2 つを選択した場合を「共感タイプのみ」、体操タイプの下位タイプのうち 2 つを選択した場合を「体操タイプのみ」、共感タイプの下位タイプのうち 1 つと攻撃タイプの下位タイプのうち 1 つを選択した場合を「共感タイプ & 攻撃タイプ」、共感タ

Table 9 テレビゲームのタイプ別

分類	ジャンル（分類の説明）
攻撃タイプ	アドベンチャー、シューティング、アクション （内容に戦闘や格闘などの攻撃的な要素を含むもの）
共感タイプ	RPG、シミュレーション、育成 （登場人物への共感性を必要とされる要素が強いもの）
体操タイプ	スポーツ、ボード・パズル、脳トレーニング、音楽 （頭の体操や体を使って遊ぶ要素を含んだもの）

タイプの下位タイプのうち1つと体操タイプの下位タイプのうち1つを選択した場合を「共感タイプ&体操タイプ」、攻撃タイプの下位タイプのうち1つと体操タイプの下位タイプのうち1つを選択した場合を「攻撃タイプ&体操タイプ」の6通りに分類した。選択したものが1つであった場合、もしくは3つ以上であった場合は「その他」とした。

3) ひとり遊びの能力の因子分析

ひとり遊びの能力の測定項目である38項目（Table 6、No. 5, 6, 9～44）について、因子分析を行った。38項目の中の逆転項目を処理し、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1.00以上を示す因子が8個見出されたので、因子数を減少させながら因子の抽出を行った。5因子解での結果が最も統一した解釈が可能であったので、この5因子解を採用した。なお、この5因子による累積寄与率は45.632%であった。また、各因子の解釈にあたっては、因子負荷量の絶対値が0.340以上の項目を採用した。各因子の項目内容と因子負荷量は、Table 10に示した。第I因子の因子負荷量の上位項目は、「42. 本やゲームの主人公の考えをいつも分かるようにしている。」、「41. 本やゲームの主人公のたいどや表情をきをつけて見るようにして遊んでいる。」、「39. 本やゲームの主人公のちょっとした気分のへんかでもよく見て遊んでいる。」「40. 本やゲームの主人公のちょっとした表情のへんかでもよく見て遊んでいる。」、など、本やテレビゲームの主人公の感情を理解する内容が多いため、『主人公への共感性』因子と命名した。第II因子の因子負荷量の上位項目は、「29. 一人で遊ぶとき、遊びのながれをよみとって遊べる。」、「30. 一人で遊ぶとき、遊びのながれをよみとって、それをこわさないように遊べる。」、「31. 一人で遊ぶとき、自分がどんな気持ちでいるのかよくわかっている。」など、ひとり遊びをうまく管理したり、ひとりで遊ぶときの自分の感情をうまく捉え、コントロールできているなど、ひとり遊びをする際の能力を示す内容になったため、『ひとり遊びのコントロール能力』因子と命名した。第III因子の因子負荷量の上位項目は、「15. 一人で遊ぶとき、新しい遊びにチャレンジするのがすきである。」、「16. 一人で遊ぶとき、新しい遊びやめずらしい遊びをするのがすきである。」、「17. わたしはいろいろな一人で遊ぶ遊びを知りたいと思う。」など新しいひとり遊びを追求する内容にな

Table 10 遊び能力尺度の因子分析結果 (N=303) (プロマックス回転)

	I	II	III	IV	V	共通性
42 本やゲームの主人公の考えをいつもわかろうとしている。	.912	-.003	-.068	-.055	.011	.739
41 本やゲームの主人公のたいどや表情をきをつけて見るようにして遊んでいる。	.848	-.062	-.108	.021	-.044	.583
39 本やゲームの主人公のちょっとした気分のへんかでもすぐ感じてしまう。	.791	-.011	-.067	-.024	.024	.556
40 本やゲームの主人公のちょっとした表情のへんかでもよく見て遊んでる。	.779	.035	.020	-.025	-.111	.635
44 本やゲームの主人公の心の動きをいつもぶんせきしている。	.771	.013	-.148	-.043	.067	.496
38 どのようなものであれ、本やゲームの主人公の気持ちをよくわかろうとする。	.754	-.031	.115	-.005	.004	.646
43 本やゲームの主人公の言葉や行動をいつも注意することができる。	.726	.031	-.071	-.034	-.040	.482
37 どのようなものであれ、本やゲームの主人公の気持ちがよくわかる。	.722	.029	.043	.027	.026	.606
35 本やゲームの主人公の立場に立ち、同じような気持ちになって遊ぶことができる。	.708	-.006	.028	.121	-.058	.577
34 本やゲームの主人公の気持ちにきょうみをもって遊べる。	.668	.096	-.010	.054	-.018	.549
36 本やゲームの主人公の立場に立ってみようとする。	.667	-.162	.216	.126	-.029	.577
33 本やゲームの主人公の考えやほんとうの気持ちに注目できる。	.625	.188	.010	-.044	.047	.560
32 一人で遊んでいるとき、自分の気持ちの変化をよく感じることができる。	.368	.312	.018	.050	-.054	.398
29 一人で遊ぶとき、遊びのながれをよみとって遊べる。	.085	.795	-.067	-.106	.030	.602
30 一人で遊ぶとき、遊びのながれをよみとって、それをこわさないように遊べる。	.092	.645	-.067	-.041	.087	.446
31 一人で遊ぶとき、自分がどんな気持ちでいるのかよくわかっている。	.213	.534	.000	.054	-.115	.479
11 一人で遊ぶとき、その遊びを理解して遊べる。	.042	.510	.101	.056	.089	.419
20 一人で遊ぶとき、自分の感情をコントロールできるほうだ。	-.136	.505	.127	.083	-.049	.294
12 一人で遊ぶとき、体や道具など器用に使って、上手に遊ぶことができる。	.023	.499	.224	-.132	-.034	.374
15 一人で遊ぶとき、新しい遊びにチャレンジするのがすきである。	-.120	.074	.814	-.038	-.089	.600
16 一人で遊ぶとき、新しい遊びやめずらしい遊びをするのがすきである。	-.077	.059	.688	.031	-.086	.465
17 わたしはいろいろな一人で遊ぶ遊びを知りたいと思う。	.051	-.081	.464	.251	.075	.367
13 一人で遊ぶとき、よくアイデアを出して遊ぶことができる。	.200	.221	.399	-.122	.114	.456
14 一人で遊ぶとき、より楽しく遊べるように工夫することができる。	.128	.349	.376	-.036	.095	.535
9 一人で遊んでいるとき、その遊びがうまくいかなかったら、何とかして解決しようとする。	.114	.199	.347	-.007	.011	.316
21 気持ちがおちつかないとき、一人で遊ぶとおちついてくる。	-.039	.149	-.006	.640	.000	.489
22 一人で遊ぶときは、いつもおちついていられる。	-.082	.289	-.086	.604	-.055	.475
5 一人で遊ぶとき、たのしいと感じる。	.019	-.172	.071	.477	.237	.343
6 一人で遊ぶとき、時間がすぎるのは早いと感じる。	.136	-.288	.060	.439	.003	.191
23 ねばり強く一人で遊んでいられるほうである。	.033	.255	-.043	.411	.141	.397
27 一人で遊んでいるときでも、すぐにあきてしまう。	.026	.068	-.106	.121	.693	.565
28 おこっているときに、一人で遊んでも、おこった気分をおさえられない。	-.189	.098	.058	-.067	.527	.275
24 気持ちがおちつかないとき、一人で遊んでもなかなか気分がかわらない。	-.089	.156	-.186	.063	.489	.287
19 新しい一人で遊ぶ遊びをはじめるのはめんどうくさい。	.042	-.153	.328	-.008	.437	.302
26 その日の気分によって、一人で遊ぶ遊びがたのしかったり、たのしくなかったりすることが多い。	.091	-.166	-.079	-.278	.378	.186
18 なれない一人で遊ぶ遊びをするのはすきではない。	.071	-.113	-.009	.085	.361	.159
寄与率	29.593	6.602	4.439	2.744	2.254	
累計寄与率	29.593	36.195	40.635	43.378	45.632	
因子間相関						
I	—	.580	.553	.324	.131	
II		—	.539	.431	.158	
III			—	.333	.156	
IV				—	.392	
V					—	

ったため、『ひとり遊びへの新奇性追求』因子と命名した。第Ⅳ因子の因子負荷量の上位項目は、「21. 気持ちがおちつかないとき、一人で遊ぶとおちついてくる。」、「22. 一人で遊ぶときは、いつもおちついていられる。」、「5 一人で遊ぶとき、たのしいと感じる。」、などひとり遊びが心理的に肯定的な効果をもたらしている内容になったため、『ひとり遊びによるポジティブ効果』因子と命名した。第Ⅴ因子の因子負荷量の上位項目は、「27. 一人で遊んでいるときでも、すぐにあきてしまう。」、「28. おこっているときに、一人で遊んでも、おこった気分をおさえられない。」、「24. 気持ちがおちつかないとき、一人で遊んでもなかなか気分がかわらない。」などひとり遊びによる効果あまり見られない内容になったため、『ひとり遊びによる非影響力』因子と命名した。

また、各因子ごとの内的整合性を検討するために、クロンバックの α 係数を算出した。その結果、Ⅰ. 『主人公への共感性』因子 ($\alpha = .939$)、Ⅱ. 『ひとり遊びのコントロール能力』因子 ($\alpha = .807$)、Ⅲ. 『ひとり遊びへの新奇性追求』因子 ($\alpha = .767$)、Ⅳ. 『ひとり遊びによるポジティブ効果』因子 ($\alpha = .696$)、Ⅴ. 『ひとり遊びによる非影響力』因子 ($\alpha = .616$)であった。第Ⅰ因子、第Ⅱ因子、第Ⅲ因子、は0.7以上となり、十分に内的整合性が認められた。第Ⅳ因子、第Ⅴ因子は α 係数がやや低めだが、Ⅳ. 因子は『ひとり遊びによるポジティブ効果』、Ⅴ. 因子は『ひ

Table 11 テレビゲームタイプ別結果

		分散分析の結果				
		平均値	SD	F値	多重比較	
ひとり遊び能力	共感のみ	2.848	.481	2.406 *	共感のみ > 体操のみ	*
	体操のみ	2.494	.596		共感&攻撃 > 体操のみ	*
	共感&攻撃	2.834	.458		共感&体操 > 体操のみ	*
	共感&体操	2.823	.448			
ひとり遊びによる ポジティブ効果	共感のみ	2.643	.649	3.097 **	共感のみ > 体操のみ	*
	体操のみ	2.104	.739		共感&攻撃 > 体操のみ	*
	共感&攻撃	2.653	.665		共感&体操 > 体操のみ	**
	共感&体操	2.736	.764			
コーピング	共感のみ	2.738	.319	2.724 *	共感のみ > 攻撃&体操	*
	攻撃&体操	2.502	.378			
サポート希求	共感のみ	2.988	.685	2.280 *	共感のみ > 攻撃のみ	*
	攻撃のみ	1.900	.894			
情動的回避	ゲームをしない	2.618	.574	2.669 *	ゲームをしない > 攻撃&体操	*
	攻撃&体操	1.886	.829			
気分転換	共感のみ	3.548	.661	2.999 **	共感のみ > ゲームをしない	**
	ゲームをしない	2.794	.639			
行動的回避	共感&体操	2.180	.809	2.640 *	共感&体操 > 共感&攻撃	*
	共感&攻撃	1.750	.697			

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

n=303

とり遊びによる非影響力』と、子どもへのひとり遊びによる影響を意味する内容であり、ひとり遊びの特質を考える上で重要な要素である。また、本研究の「目的」から考えて重要な因子である。さらに、本研究は探索的手法を用いた研究であるため、第Ⅳ因子、第Ⅴ因子も分析の対象とした。

また、各下位尺度毎に各項目得点を合計し、項目数で除し、その値を下位尺度得点とした。

4) テレビゲームのタイプによる遊び能力の差の検定

テレビゲームのタイプに関してひとり遊びの能力、社会的スキル、コーピングとその下位尺度、集団遊びの能力を従属変数として、一元配置の分散分析を行った。今回はテレビゲームのタイプを「攻撃タイプのみ」、「共感タイプのみ」、「体操タイプのみ」、「共感タイプ&攻撃タイプ」、「共感タイプ&体操タイプ」、「攻撃タイプ&体操タイプ」の6通りに分類し、「ゲームをやらない」グループも混ぜて検討した。「その他」のグループは、さまざまな要素を含んでいるため、分析上不必要と考え、除外した。「ひとり遊び能力」「ひとり遊びによるポジティブ効果」「コーピング」「サポート希求」「情動的回避」「気分転換」「行動的回避」を従属変数とした一元配置の分散分析で有意な差が見られた。結果は、Table 11 に示す。

5) 遊び能力と社会的スキル・コーピングの因果関係の検討

遊び能力が「社会的スキル」「コーピング」とそれぞれの下位尺度に与える影響を検討するため、重回帰分析を行った。従属変数に「社会的スキル」「コーピング」とそれぞれの下位尺度、独立変数に「ひとり遊び能力」の下位尺度と「集団遊びの能力」の下位尺度を設定した。また、結果はTable 12 に示す。

4. 結論と考察

1) 仮説①『テレビゲームでもゲームソフトの内容によって、「遊び能力」、「社会的スキル」、「コーピング」発達に何らかの有益な影響があるのではないか』について

(1) 「遊び能力」において

テレビゲームのタイプによる分散分析をみると、ひとり遊び能力では、「体操タイプのみ」よりも「共感タイプのみ」、「共感タイプ&攻撃タイプ」、「共感タイプ&体操タイプ」のほうがひとり遊び能力の得点が有意に高かった。

「ひとり遊びによるポジティブ効果」では、「体操タイプのみ」よりも「共感タイプのみ」、「共感タイプ&攻撃タイプ」、「共感タイプ&体操タイプ」のほうが「ひとり遊びによるポジティブ効果」の得点が有意に高かった。共感性を伴うテレビゲームで遊んでいる小学生は、体操的要素を含んだテレビゲームで遊んでいる小学生よりも、ひとり遊び能力やひとり遊びによるポジティブ

ひとり遊びにおける子どもへのポジティブな影響

Table12 遊び能力と社会的スキル、コーピングの重回帰分析結果

従属変数	独立変数	β		R^2	
社会的スキル	主人公への共感性	.162	**	.599	***
	ひとり遊びのコントロール能力	.198	***		
	ひとり遊びへの新奇性追究	.144	**		
	集団 I	.158	**		
	集団 II	.340	***		
	ひとり遊びによるポジティブ効果	-.118	**		
	ひとり遊びによる非影響力	-.098	*		
積極的・主張的関 わりのスキル	主人公への共感性	.190	***	.575	***
	ひとり遊びのコントロール能力	.199	***		
	集団 I	.199	**		
	集団 II	.349	***		
協調性スキル	ひとり遊びのコントロール能力	.186	*	.269	***
対話スキル	ひとり遊びへの新奇性追求	.169	*	.390	***
	集団 I	.269	***		
	集団 II	.123	*		
	ひとり遊びによるポジティブ効果	-.128	*		
	ひとり遊びによる非影響力	-.169	**		
問題解決	主人公への共感性	.144	*	.316	***
	ひとり遊びのコントロール能力	.141	*		
	集団 I	.246	***		
サポート希求	ひとり遊びへの新奇性追求	.145	*	.206	***
	集団 II	.216	**		
	ひとり遊びによる非影響力	-.146	**		
情動的回避	主人公への共感性	.284	***	.126	***
	ひとり遊びによるポジティブ効果	.235	***		
	ひとり遊びのコントロール能力	-.197	*		
	集団 I	-.182	***		
気分転換	ひとり遊びによる非影響力	-.219	***	0.55	*
行動的回避	ひとり遊びによる非影響力	-.328	***	.131	***
	集団 II	-.238	**		
認知的回避	ひとり遊びによるポジティブ効果	.185	**	.062	**
	ひとり遊びへの新奇性追求	-.206	*		
	ひとり遊びによる非影響力	-.160	**		

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

n = 303

効果が高いことが明らかとなった。

「体操タイプ」は、感情を伴うことが無く、機械的に問題をこなしたり、ゲームの中にストーリーがないという特性が考えられる。また、木村・坂元（2001）では、小学生男子のパズルゲーム使用が級友関係に悪影響を及ぼしていることを指摘している。その理由は、「パズルゲームは単純なゲームであるため、協力して進めていくといった遊び方がされにくく、したがって、単独で遊んでいる時のみならず、複数で遊んでいるときでもゲーム中の会話が少ないことや、級友等との情報交換といったコミュニケーションの媒体にもなりにくい」としている。この理由は、パズルゲームの特性を十分に説明できていると考えられるが、本研究では、「共感性の要素の重要性」という新たな視点を提供できた。テレビゲームにおける共感性の要素が、ひとり遊び能力と「ひとり遊びのポジティブ効果」を高めていると考えられるだろう。

（2）「コーピング」

テレビゲームのタイプによる分散分析をみると、コーピングでは、「攻撃タイプ&体操タイプ」よりも「共感タイプのみ」のほうがコーピングの得点が有意に高かった。

「サポート希求」では、「攻撃タイプのみ」よりも「共感タイプのみ」のほうが「サポート希求」の得点が有意に高かった。「情動的回避」では、「攻撃タイプ&体操タイプ」よりも「ゲームをしない」のほうが「情動的回避」の得点が有意に高かった。「気分転換」では、「ゲームをしない」よりも「共感タイプのみ」のほうが「気分転換」の得点が有意に高かった。「行動的回避」では、「共感タイプ&攻撃タイプ」よりも「共感タイプ&体操タイプ」のほうが「行動的回避」の得点が有意に高かった。

テレビゲームの「共感タイプ」で多く遊ぶ子どもは「気分転換」や「サポート希求」の能力が高いことが明らかとなった。また、「コーピング」の得点も高かったことから、テレビゲームの「共感タイプ」で多く遊ぶ子どもは「コーピング」も獲得していて、その中でも積極的なコーピングを獲得しているということが明らかとなった。

テレビゲームの「攻撃タイプ」で多く遊ぶ子どもは、テレビゲームの「共感タイプ」で多く遊ぶ子どもより「サポート希求」において低い得点が出ている。これは、テレビゲームの攻略法などについて情報交換しやすい「共感タイプ」に比べ、テレビゲームのテクニックの上達がゲーム内容の進行を左右する「攻撃タイプ」は、周囲に情報を求めるよりも、自分で練習を重ねて上達し、問題に対処していく傾向があると思われる。

「ゲームをしない」子どもたちは、ひとりで泣いたり、ひとりになったりなどの行動で問題を対処する傾向があり、「気分転換」は上手くできないようである。これについては、「ゲームをしない」子どもたちの遊び方、日常生活の暮らしぶりを吟味する必要があるだろう。これは今後の課題である。

(3) 仮説①の検証(まとめ)

1)、2)より、仮説①は支持された。ひとり遊び能力が高く、ひとり遊びによる肯定的心理効果が得やすいのは、共感タイプのテレビゲームであった。一般的に、テレビゲームは「ゲーム脳」などと、一刀両断に批判的にされることが多い。しかし、テレビゲームのタイプ(「共感タイプ」)によっては、子どもたちの発達に有益となる特性を保持していることが検証された。

2) 仮説②『ひとり遊びにおいて、「社会的スキル」、「コーピング」発達に何らかの有益な影響があるのではないか』について

(1) ひとり遊び能力と「社会的スキル」

重回帰分析の結果より、「社会的スキル」には、「主人公への共感性」、「ひとり遊びのコントロール能力」、「ひとり遊びへの新奇性追求」が直接的に正の影響を与えている。下位因子ごとに見ると、「積極的・主張的関わりスキル」には「主人公への共感性」、「ひとり遊びのコントロール能力」が、「協調性スキル」には「ひとり遊びのコントロール能力」が、「対話スキル」には「ひとり遊びへの新奇性追求」が直接的に正の影響を与えている。

ひとり遊びにおいて培われている次の能力、①他者への共感、②自己の感情を把握し、コントロールする能力、③状況を把握し、コントロールする能力、④新しいものを取り入れようとする態度が「社会的スキル」を向上させるのに有効であることが検証された。

また、「ひとり遊びによるポジティブ効果」と「ひとり遊びによる非影響力」が「社会的スキル」の一つ「対話スキル」に直接的に負に影響を与えていた。

「社会的スキル」にはひとり遊び能力が様々に影響していると考えられる。ひとり遊びの中で、主人公や遊びの流れに感情移入したり、さまざまなものに関心を持ち、取り入れようとするなど、積極的な態度が、社会的スキルの向上に繋がるとということが明らかとなった。

(2) ひとり遊び能力と「コーピング」

重回帰分析の結果より、「主人公への共感性」と「ひとり遊びのコントロール能力」が「問題解決」に、「ひとり遊びへの新奇性追求」が「サポート希求」に正の影響をすることがわかった。

「問題解決」には、他者への共感、自己の把握とコントロール、状況の把握とコントロールがポジティブに影響していることが明らかとなった。「サポート希求」への影響については、説明率が若干低いものの、積極的なコーピングにひとり遊び能力がポジティブに影響しているということが明らかとなった。

消極的なコーピングとして、ひとり遊びを行うことで心的な安定を取り戻し、気晴らしを行うことが関係あるようである。積極的なコーピングについては、ひとり遊び能力がプラスにもマイナスにも影響していることが明らかになった。

(3) 仮説②の検証(まとめ)

以上より、仮説②は検証された。ただし、ひとり遊びに満たされてしまったり、ひとり遊びから良い心理影響が無いために興味をなくしてしまったりということは、「社会的スキル」を低める結果となってしまう。ひとり遊びの中での、さまざまなものに関心を持ち、取り入れようとするなど、積極的な態度が、「社会的スキル」と「コーピング」の向上に繋がると言ってよいだろう。

一般的に、子どもの発達において、ひとり遊びにおけるマイナスの影響ばかりが注目され論議される風潮があるが、ひとり遊びにおいても、発達への有益な影響力があることが実証されたことは、育児において重要な示唆を与えると考える。

多くの賢人たちが、幼少期に充実した豊かな「ひとりの時間」を持っていることを回想していることはよくあることである。本研究で、「ひとり遊び」の重要性を明らかにできたことは意義深い。しかしながら、社会的スキルに対して「集団Ⅱ」が相当の影響力を持っていることも先述したとおりである。この結果から、おそらくそのバランスが重要なのだろうと考えられる。バランスをどのようにとっていくのか、また、どのようなバランスであれば子ども達の健全な発達を促進しうるのかは、今後の課題である。

【謝辞】

本論文を作成するに当たり、調査に協力していただきました小学校の先生方と児童の皆様にご心より感謝申し上げます。ありがとうございました。

引用文献

- ANIME&GAME YAMADA 2006 <http://homepage2.nifty.com/PESAN/gamecate.htm>
- 深谷和子 1990 遊びの心理学(深谷昌志・深谷和子 編著 子ども世界の遊びと流行)大日本図書株式会社、133-154
- 深谷昌志 1990 子どもの遊び・昔と今(深谷昌志・深谷和子 編著 子ども世界の遊びと流行)大日本図書株式会社1-29
- 小塚千絵 2005 アレキシサイミアと共感性欠如 一内的他者意識と表情認識に着目して一 カウンセリング研究, 38, 44-50.
- 九木山健一 2002 情動コンピテンスと社会的情報処理の関連 一アサーション行動を対象として一 カウンセリング研究 35, 66-75.
- 松原達哉 1989 大学生のストレス解消法 カウンセリング研究, 21, 58-63.
- Parten, M. B. 1932 Social participation among pre-school children. *Journal of Abnormal & Social Psychology* 27 (3), 243-269.
- 三川俊樹 1988 青年期における生活ストレスと対処行動に関する研究 カウンセリング研究, 21, 1-13.
- 宮崎圭子 2001 ある商業実務系専門学校生のストレスの分析一大学生を比較対象として一 立正大学哲学心理学会紀要, 27, 122-132.
- 森昭雄 2002 ゲーム脳の恐怖 NHK 出版
- 森稜・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.
- 表真美 2004 小学生の放課後、休日の生活 一塾・習い事、遊び、家族コミュニケーションを中心に一 自然科学論叢, 36, 55-61.

- 大畠みどり・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.
- 大竹恵子・島井哲志・曾我祥子 2001 小学生のコーピング尺度短縮版の作成 ヒューマンサイエンス, 4, 1-5.
- 小塩真司・中谷素之・金子一史・長峰伸治 2002 ネガティブな出来事からの立ち直りを導く心理的特性 ―精神的回復力尺度の作成― カウンセリング研究, 35, 57-65.
- 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.
- 住田正樹 1999 子どもは仲間集団によって育つ (日本子ども社会学会 編 いま、子ども社会に何がおこっているか) 北大路書房 37-54.
- 鈴木聡志・庄司一子 1990 子どもの社会的スキルの内容について 教育相談研究, 28, 24-32.
- 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.
- 高橋ひとみ 2005 子どもの就寝時刻に関する一考察 (Ⅲ) ―「テレビゲーム・携帯ゲーム・テレビ視聴」時間と「集中力」「根気」「性格」との関連― 桃山学院大学総合研究所紀要, 31 (2), 27-49.
- 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.

