

KONAN UNIVERSITY

## 研究手法からみた遊び研究の動向および展望：子どもを対象とした実証的研究に焦点をあてて

著者	木下 雅博
雑誌名	甲南大學紀要. 文学編
号	167
ページ	107-118
発行年	2017-03-30
URL	<a href="http://doi.org/10.14990/00002353">http://doi.org/10.14990/00002353</a>

# 研究手法からみた遊び研究の動向および展望

——子どもを対象とした実証的研究に焦点をあてて——

木 下 雅 博

## I. はじめに

遊びを対象とした研究は、Spencer (1860) や Groos (1898; 1901) に始まり、Huizinga (1938; 高橋訳 1971) や、Caillois (1958; 多田・塚崎訳 1990) など哲学、文化人類学など多領域において発展してきた。遊び研究の初期には遊び行動が発生する理由に関する研究が多く行われていた。例えばシラーによる剰余エネルギー説、ラザルスによる気晴らし・エネルギー再生説、ホールによる発達反復説などがある(高橋・中沢・森上, 1996)。一方、心理学の領域においてFeshbach (1956) がおもちゃの種類によっては不適切な攻撃行動につながる可能性があることを示唆したように、遊びを独立変数とし様々な子どもの特性などへの影響を検討した研究も徐々に行われ始める。その後、遊びを独立変数として扱う研究は1980年代以降に発展、活発化し、多くの知見が得られている。本研究では、心理学領域における子どもを対象とした実証的な研究に重点を置いて、遊びを対象とした研究の動向を各研究手法ごとに整理することを第1目的とする。さらに、現代の日本において遊びの研究を行う際に研究手法上留意すべき事項の考察を行うことを第2目的とする。また、遊びはその包含する範囲が不明瞭であり、定義が困難な現象である。本研究では、遊びを対象とした研究の研究手法について検討することを目的とするため、本論から外れる遊びの定義をめぐる議論の検討は行わない。しかし、考察上遊びの定義は必要であるため、文部科学省(2008)や小川(1998)などいくつかの論文における遊びの定義を参考に現代の日本における遊びを定義した、木下・大西・森(in press)の「(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」を遊びの定義とする。

## II. 遊びを対象とした実証的研究の流れ

### 1. プレイフルネスの研究の動向

過去の研究を振り返ってみると、調査を積み重ね発展した研究としてプレイフルネスに関する研究と遊び能力に関する研究があることがわかる。ここでは、プレイフルネス研究と、遊び能力研究、そしてその他の研究についてこれまでの動向を記述していく。

プレイフルネスという概念の研究はLiebermanによって始まる。Lieberman (1965) は遊びの状況ではなく、遊ぶ子ども自身に焦点を当て、プレイフルネスという概念を提示した。彼女は幼児の遊びの質や遊びのスタイルが遊びの行為に表れているとし、こ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が除かれている。彼女はプレイフルネスは「身体的自発性」、「社会的自発性」、「認知的自発性」、「表現された喜び」、「ユーモアのセンス」の5つの要素から構成されると考え、それに基づいたPlayfulness Scaleを開発した。彼女のプレイフルネスの研究はその後、BarnettやRogersに引き継がれる。BarnettはPlayfulness Scaleを精査し(1985)、新たにChildren's Playfulness Scale(以下CPS)を作成した(1991)。一方、Rogersは、プレイフルネスを遊ぶ特性における個人の違いに関する心理学的構成概念であると定義し、Child Behaviors Inventory of Playfulnessを開発した(Rogers et al., 1991)。その後、Rogersは乳幼児版であるNew Child Behaviors Inventory of Playfulnessを作成している(Rogers・玉置・芦田・岸田・中橋, 1994)。CPSは構成概念妥当性が検証され(Trevlas, Grammatikopoulos, Tsigilis, & Zachopoulou, 2003)、高機能自閉症の鑑別への有用性(長田・正治, 2011)、個人特性や家族特性との関連が検討されている(Rentzou, 2013)。また、観察法においてCPSを応用する研究がある一方で(Boyer, 1997)、観察法専用にプレイフルネスを測定するTest of playfulnessも開発されており(Bundy, 1997; Bundy,

Nelson, Metzger, & Bingaman, 2001; O'Brien & Shirley, 2001), コーピングスキルとの関連が検討されている (Saunders, Sayer, & Goodale, 1998)。プレイフルネスは Lieberman が研究を始めてから50年以上たった現在でも使用することができる概念であるといえよう。

## 2. 遊び能力尺度の動向

森・福井 (1980; 1981) は幼児を対象に上手く遊べる力を遊び能力と定義し、その規定要因を検討した。親の養育態度の影響力が大きいと考えた彼らは、親の養育態度について意識面と行動面から調査を行い、子どもの遊びに対して教育的な関心を抱きながらも、子どもの自主的な活動を受容する態度が遊び能力を高くすることを明らかにした (森・福井, 1980)。さらに、遊び能力を形成する客観的環境要因は家族人数、家族構成、出生順位、居住地域であり、養育意識や養育行動などの養育態度はそれらの規定要因からの影響が強く、養育態度は媒介変数であることが示されている (森・福井, 1981)。その後、遊び能力尺度を開発した森・植田・福井 (1982) は、遊び能力を「内面性」、「社会性」、「認識・操作性」、「創造性」の4領域から構成されると理論的に予測した。しかし、バリマックス回転による因子分析の結果「相互作用能力」、「組織的行動能力」、「創造的能力」の3因子が抽出されている。彼らはこの結果を用い、遊び能力の規定要因をパス解析を使用して検討している。この研究により、保育経験年数、母親による遊び素材の選択など人間関係的要因が強い規定力を持ち、次いで家族の生活構造や親の関与形態といった物理的環境要因が規定力をもっていることが明示された。その後の遊び能力は小学生においても研究が進められ、遊び能力が低い児童はいじめられやすく、学習活動や作業活動においても低い地位に置かれやすいことが示されている (森・植田・西田・湯川, 1986)。また、他者とのコミュニケーションが増加し、社会的スキルや行動が重要視され始める小学生においては、遊び能力の形成に社会的スキル、向社会的行動、肯定感、遊び、遊び仲間、遊び空間が関わっており (渡辺・松崎・佐藤, 2004; 渡辺・佐藤, 2005)、遊び能力が高いほど、社会的スキルも高くなることが明らかにされている (野本・石野, 2015)。このことから、遊び能力と社会的スキルや向社会的行動はお互いに影響を与えており、遊び能力を高めれば、社会的スキルや向社会的行動が高められ、その結果さらに遊び能力が高められることが予測される。

## 3. その他の遊び研究の動向

3- i. 研究の分類 プレイフルネスや遊び能力尺度のような大きな流れを持つ研究以外にも、遊びを対象とした実証研究は数多く存在する。それらの研究を研究手法別に大きく分類すると、尺度を使用した質問紙法 (以下質問紙法 (尺度)), 尺度を使用しない質問紙法 (以下質問紙法 (尺度以外)), 実験条件を設定しない観察法 (以下自然観察法), 実験条件を設定する観察法 (以下実験観察法), 事例などケースをもとに考察する方法 (以下事例研究), いくつかの先行研究や行政が発行している白書などに掲載されているデータをもとに考察を行う方法 (以下データ考察), の6つに分類される。それぞれの研究手法における遊び研究の動向を以下にまとめる。

3- ii. 質問紙法 (尺度) 遊びを測定する尺度は数多く存在する。遊びという概念は包含する範囲が広く、定義が困難であるのに対し、尺度はある特定の側面のみを測定する。尺度の測定対象が遊びの特定の側面に限定されるため、研究者が注目した側面ごとに尺度が作成される傾向がある。例えば、遊びの活動を測定する Play Activity Questionnaire (Finegan, Niccols, Zacher, & Hood, 1991), 遊びにおける楽しさを評定する楽しさ評定尺度 (大森・川口, 1992), 遊び中の関係性を測定する Penn Interactive Peer Play Scale (Fantuzzo et al., 1995), 遊ぶスキルを自己評定で測定する self-report play skills questionnaire (Sturgess & Ziviani, 1996), 遊びの種類ごとの頻度を測定する遊び経験尺度 (橋本・西村, 2004), 活発な遊びに対するイメージを測定する Children's Active Play Imagery Questionnaire (Cooke, Munroe-Chandler, Hall, Tobin, & Guerrero, 2014), 実行機能や対人関係、好みや環境的機会から総合的に遊びを測定する My Child's Play Questionnaire (Schneider & Rosenblum, 2014), 遊びにおける社会的行動、非社会的行動を測る Preschool Play Behaviour Scale (以下 PPBS: Coplan & Rubin, 1998) などが存在する。これらを使用した発展研究としては、PPBS と CPS を使用し、遊びの社会的、非社会的タイプはプレイフルネスによって予測されること、社会的、非社会的タイプと行動上の問題および個人特性、家族特性との間の相関が有意であることを明らかにした研究などがある (Rentzou, 2014)。

このように遊びを捉える尺度は数多く存在し、遊びを対象とした研究は散在しており体系化されていない。また、先に述べた遊び能力尺度も、森他 (1982) は3因子構造であったが、渡辺・佐藤 (2005) では1因子、

野本・石野（2015）では4因子構造を採用しており、因子構造が安定していない。遊びは文化と密接に関係しており、文化は国や時代によって変化する。30年前に作成された尺度は30年前の文化を前提として作成されている。そのため測定する概念は国ごと年代ごとに再検討が必要である。また、これまでの遊びを対象とした研究の流れをふまえ、現在の日本の文化に適した遊びを包括的に測定する尺度の開発および発展、体系化が望まれる。

3-iii. 質問紙法（尺度以外） 尺度以外の質問紙法の研究は、遊びの変化による影響に着目した研究（長谷川・豊留，2005；太田・安見・杉原，1989；柴垣・春日，2010）、遊びが仲間や周囲とのコミュニケーションに与える影響の研究（遠藤・星山・安田・斉藤，2007；原田・日下，2009；久木山，2008；大島他，2002；横山，2004）、遊びと子どもの精神的健康との関連の研究（権上・岡村・重本・河野・杉山，2005；窪・井狩・野田，2005；2006；大嶽他，2014；重本・岡本・河野・権上・杉山，2005）、遊びを含めた生活に関する研究（今野，2006；夏秋・有働，1997；表，2004）、遊び環境に関する研究（川端・熊澤・栗原・桜井，2011；野間，2001；猿渡，2008）の5つに概ね分類される。研究の流れと考えられるものはなく、2000年代に入ってから研究が多く見受けられた。

3-iv. 自然観察法 自然観察法を用いた研究の数は多くはなく、遊びと社会性の関連（伊藤，2006；伊藤・丸山・山崎，1999；大内・櫻井，2008）や、遊び場面での仲間との関係（畠山・山崎，2002；松井，2001；松井・無藤・門山，2001）などが存在する。他にも、中野（1984）は遊びの型、遊び相手、やり取りの型の組み合わせから、幼児の遊びの構造を検討している。北島（1985）は遊びの世代間比較を行った。彼は3世代にインタビュー調査を行い、その後子どもの遊びの実態を調査するために9か所で観察を行った。さらに、自己制御の効力感と遊びの中の相互作用との間に関連があることを示唆した研究（伊藤，2000）や、「気になる」子どもを観察し、遊びの種類によって遊びの共有のしやすさに差があること、遊びを共有する方法に「気になる」子どもの特徴が表れることを明らかにした研究（飯島，2008）が存在する。自然観察法では、対象者に影響を与えず、遊びの全体像を観察する必要がある。研究の数の少なさが、遊びの自然な状態を観察することの難しさを物語っているのではないだろうか。

3-v. 実験観察法 実験観察法の研究は海外において

発展してきた。Feshbach（1956）は5歳～8歳の子どもを対象に研究を行い、攻撃的なおもちゃが、中立的なおもちゃよりも不適当な攻撃性を多く引き出すことを明らかにした。また、攻撃性の低い男児において統制群と実験群（攻撃的なおもちゃ群+中立的なおもちゃ群）の間で教室での攻撃に有意な差が示された。近年においてはUren & Stagnitti（2009）が5～7歳児を対象として、ふり遊びと社会的コンピテンスとの関連を検討している。彼らによってふり遊びにおける従事する能力が社会的コンピテンスと関連があることが示唆された。実験観察法の研究においての大きな流れにAffect in Play Scaleの研究が存在する。Russ（1987，1993）は遊びでのふり遊びを測定するためAffect in Play Scale（以下APS）を作成した。APSは小学生のふり遊びを対象に、ビデオテープを用いて評定する。その後、APSを用い、よく遊べる子どもは認知的対処方略の種類が豊富であり、苦悩が少ないことや、遊びの認知的スキルが感情のプロセスに影響を与えることなどが明らかにされている（Christiano & Russ，1996；Moore & Russ，2008）。一方、APSにはビデオテープが必要であり、幅広い訓練が必要であった。そのため、Cordiano, Russ, & Short（2008）は、ビデオテープを必要としないAffect in Play Scale – Brief Rating Versionを作成した。また、対象者の年齢の範囲を広げるためAPSの幼児版であるAffect in Play Scale – Preschoolやその簡易版であるAffect in Play Scale – Preschool – Brief Rating（以下APS-P-BR）も開発されており（Kaugars & Russ，2009；Fehr & Russ，2014）、その後の研究において確認的因子分析を用いて構成概念妥当性も検討されている（Chessa，2011）。このように実験観察法においてはAPSに関する研究が現在も発展している。

一方、日本においては、象徴遊び（星・栗山・蓮見・日笠，1988；石橋・中峰，1979；中峰，1979）や、遊びの中での模倣による学習（内藤，1972；牛山，1969）、遊び場面での仲間関係の発達（阿南，1989；藤崎・無藤，1985；倉持，1994；田丸，1991）などの研究が行われてきた。しかし、近年では実験観察法での研究は減少傾向にある。それは、子どもへの負担のみならず、幼稚園・小学校側の負担、さらには保護者への配慮などの重要性が増加したため、実験条件を受諾する学校が減少したことが影響していると予測される。

3-vi. 事例研究 事例研究とは事例をもとに考察を行った研究である（例：加用，2010；吉川，2012）。岩崎（2002）は遊びの中での育ちを捉える際に、幼児の興



味の対象の違いから生じる体験内容と、対象に関係なく遊びの中で幼児の心的状況の変化による育ちの両側面に着目する必要性を述べた。そして、各側面について4事例をもとに考察し夢中になって遊ぶ体験の重要性を説いている。また、横山(2003)は幼児における健康とは何かを、子どもの現状をふまえながら考察し、4つの遊びの事例を用いて健康と遊びの質との関係を検討している。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検討している。著者が見た光景について述べた研究は数多く見受けられるが、事例として考察している研究は少なく、主に臨床心理学領域におけるプレイセラピーの研究などで用いられている。

3-vii. データ考察 データ考察とは望月(1995)や横山(2011)にみられるような政府や先行研究のデータを基に考察を行った研究である。他にも林(1998)は児童における遊びの役割を検討する際に株式会社タカラによる「3世代少女文化調査」や厚生労働省の統計を引用し自身の考察を裏付けている。また、花井(2008)は子どもの遊び空間や時間の変化を先行研究のデータを用いて示し、その上で遊びの変化によって社会性の低下が生じていると提議した。これらは先行研究をメタ的に研究している。統計を用いたメタ分析は現在も発展中であり、今後より多くの研究をもとにしたメタ分析が行われることが予測される。

3-viii. 総合的動向 以上のように実証的研究を振り返ってみると、年代ごとの特徴が浮かび上がってくる。1980年代以降、遊び場の減少や、ゲーム機が登場したことにより、遊びの減衰、変化が注目され、世代間における遊びの比較検討が行われ始める(夏秋・有働, 1997; 北島, 1985; 野間, 2001; 太田他, 1989; 柴垣・春日, 2010)。1990年代は遊びを測定する方法に焦点が当たった時代であった。遊びの活動を測定する Play Activity Questionnaire (Finegan et al., 1991)、遊びにおける楽しさを評定する楽しさ評定尺度(大森・川口, 1992)、子どもの感情と認知を人形遊びを用いて評定する Affective in Play Scale (Russ, 1985; 1993)、遊び中の関係性を測定する Penn Interactive Peer Play Scale (Fantuzzo et al., 1995)、遊ぶスキルを自己評定で測定する self-report play skills questionnaire (Sturgess & Ziviani, 1996) など、先に述べたプレイフルネスを測定する尺度以外にも多くの尺度が開発された。2000年以降は遊びを含む生活全体に注目した研究(今野, 2006; 表, 2004)、遊び仲間とのコミュニケーションに焦点を当てた研究(遠藤他, 2007; 原田・日下, 2009; 久木山, 2008; 大島他, 2002)、遊び空間の調

査(猿渡, 2001; 川端他, 2011)など遊びを外的環境との関連の中で捉える研究が進んでいるようだ。

### III. 理論的研究

#### 1. 本研究における理論的研究の扱い

本研究は、現代の日本において遊びの研究を行う際に研究手法上留意すべき事項を検討するため、遊びを対象とした実証的な研究の動向について述べてきた。しかし実証的研究以外にも研究方法があり、その中でも遊びの研究にとって重要な研究が数多く存在する。本研究は実証的研究に重点を置いているため、多くは触れないが、実証的データではなく、先行研究の理論に基づき考察する研究を本研究では理論的研究と呼称し、その動向を概括的に記述する。

#### 2. 理論的研究の動向

2-i. 遊びの分類に関する研究の動向 理論的研究にも種類が多くあるが、遊びの分類に関する研究と遊びの役割に関する研究が大きな研究領域であると考えられる。遊びは様々な要素を内包しており、多くの研究者が分類を試みてきた。彼らの研究の多くはビューラーやピアジェなどの分類をもとに、独自の視点から分類を試みている。松田(1971)は心身の発達および社会学の視点から分類を行い、宮寺(1979)は「機能遊び」と「ごっこ遊び」に着目し遊びの整理を試みた。一方、Smith, Takhvar, & Vollstedt (1985)は定義の難しさや分類の問題、そして測定の困難さについて考察している。そして、菅原(1998)は遊びを分類した後、遊びと関連する発達を知能、知性および行為によって分類した。

2-ii. 遊びの役割に関する研究 遊びの役割についてこれまでに、剰余エネルギー説、気晴らし・エネルギー再生説、発達反復説など様々なものが論じられてきた。しかし、近年の研究では、遊びが存在する理由の探索という方向ではなく、遊びが存在することによる教育的な意義(西田, 2014; 大豆生田, 1994)や、発達のメリット(渡辺, 2001)という方向で遊びの役割の研究が行なわれているようである。

### IV. ゲーム機遊びの研究

#### 1. ゲーム機遊びの現状

上述してきた研究の大部分が鬼ごっこやかくれんぼ、ボール遊びなどの昔から存在する遊びに関する研究であり、近年流行しているゲーム機での遊びは含まれて

いない。子どもを対象に開発され定着したゲーム機は、現在では8割の児童が所有しており、見逃すことができないおもちゃとなっている（木下・丸山，2008；森下・石山，2003）。1972年から発売されているゲーム機であるが、1983年に任天堂株式会社から発売されたファミリーコンピュータは人気を博し、その後もスーパーファミコンやプレイステーションなどの据え置き機、ゲームボーイやプレイステーションポータブルなどの携帯機が発売された。また近年においてはスマートフォンの流行に伴いパズル & ドラゴンやポケモンGOなどのソーシャルゲームが流行し、よりゲームが身近なものとなっている。現代の遊びを研究する上でゲーム機での遊びは無視できないものとなっているが、これまでのゲーム機での遊びの研究は、遊びを対象とした研究としては独立した位置にある。そのため、本研究においても上記の分類とは別に動向をまとめる。

## 2. ゲーム機遊びの研究の動向

ゲームに関する研究の多くが、ゲーム機を用いて遊ぶ日数や時間などゲーム機の使用時間に焦点を当てている（例：Hamlen, 2009；中村他，2012；山本他，1988）。ゲーム機が発展するに従い、ゲームのジャンルもバリエーションが増え、プレイ人数も多様化してきた。それに伴いゲームのジャンルによる影響の差に着目した研究も増え始めている。清水・村村（2000）はゲーム機で遊ぶ頻度とともにゲームソフトの種類や好みのジャンルを質問し、テレビゲームが子どもに与える心理的影響を検討している。彼らによると、ゲーム自体は優れたリラクゼーション効果を持つが、残酷な暴力的内容のゲームは使用後に抑うつや怒りを高める傾向がある。一方、社会的な側面においては、井堀・坂元・渋谷・湯川（2008）がゲーム機の使用頻度と併せて、ゲームで遊んでいる際の暴力シーンや向社会的シーンとの接触度合、好みのゲームのジャンルなどを測定している。結果、男子において向社会的シーンへの接触が多いほど、そして非暴力ゲーム嗜好が強いほど向社会的行動が促進され、暴力ゲーム嗜好が強いほど向社会的行動が抑制されることが明示された。

子どもたちの遊びは、ゲーム機以外の遊び（在来遊び）のみを行うことや、ゲーム機を使用した遊び（ゲーム機遊び）のみを行うことはなく、日によって遊びの種類が違ふことが推測される。子どもによって在来遊びとゲーム機遊びの比重は様々であると考えられるが、子どもたちの遊びの実態を解明するためには、その比重を含めて総合的に遊びを捉える方法の開発が必要である。

## V. 研究手法に関する考察

### 1. 客観性と対象者への負担

以上のように数多くの研究により、遊びの様々な側面が明らかにされてきた。これらの研究を概観してみると、多種多様な角度から調査が行われ、その研究手法も様々であることがわかる。研究手法にはそれぞれ特徴があり、長所と短所がある。研究においては客観性が求められ、その一方で対象者への負担を可能な限り軽減させることが倫理上望まれる。遊びなど子どもを対象とする研究においては、子どもの集中力や、保護者や学校教諭の子どもへの心配を考慮し、より負担を軽減させることが必要とされる。この点から、まず現代の日本における遊びの研究にとって重要とされる客観性と子どもなどの対象者への負担について重点を置き考察する。

まず、質問紙法（尺度）であるが、尺度には項目数が一定以上必要であり、そのため既に述べたように実施に際し対象者への負担をかける場合がある。集中して問題項目の意味を読み取り、内省を行い自分が当てはまる選択肢を選ぶことは、回答者に精神的負荷が発生する。遊びの研究における主な対象者である子どもにとって回答可能な項目数を考えなくてはならない。また項目数が増加するほど質問紙の回答に要する時間も増加する。現代の日本の学校現場では、科目ごとに1年間に教える量が定まっているため、時間的余裕が少ない。そのため、質問紙調査を実施することが大きな負担となる可能性がある。しかし、妥当性や信頼性が確保されている尺度であれば、他の研究者が使用した際に、比較検討ができ、統計的処理にも優れている。一方、質問紙法（尺度以外）では、少量の質問で必要な情報を得ることが可能である。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良いだろう。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。

観察法とは実際に子どもが遊ぶ姿を見て評定することや、子どもが遊ぶ姿をビデオなどに録画し、後にその映像をもとに評定することを指す。観察法は観察者が実際に子どもの遊びを観察することで、客観的なデータを用い実証的な検討が可能である。複数人の観察者による評定のマッチングが行なわれることによって、より客観性が上がると推測される。質問紙法のように大勢の対象者に対して一斉に行うことは困難であり、

観察，評定する時間が必要なことから，比較的時間を要する研究法である。観察法には，条件を設けず，対象者の自然な状態を観察する自然観察法と，条件を統制して行われる実験観察法が存在する。自然観察法においては対象者への負担は少ないが，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。そのため，教育現場に対し研究協力を依頼する際は，質問紙法以上に学校側の負担を考慮する必要があるだろう。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。負担を最小限にとどめるように条件を考慮することのみならず，対象者である子ども本人および保護者や担当教諭などに実験内容を説明し，不安などの精神的負担を軽減することも重要であろう。

一方，事例研究では，実際に立ち会い観察したことや，書籍に掲載されていた事例を基に考察を重ねていくため，実際のデータを必要としない理論的研究より客観性は少し上がるだろう。分析を複数人で行えばさらに客観性は上がると考えられる。また，研究のために子どもたちに課題を行なわせるわけではないため，対象者への負担は少ないと予測される。

データ考察の研究では，多数の地域や，いくつかの年代を包括，比較した考察が可能になる。複数の客観的データに基づく研究を対象として分析を行うため，客観性は高いことが予測される。また，先行研究などを対象とするため対象者は存在せず，対象者への負担もないといえる。

そして，理論的研究では，従来定説となってきた遊びという概念を分類，あるいは現代社会における問題と関連付けて考察されていることが多い。実証的にデータを入手するわけではなく，論文執筆者が考察を重ねるため，主観的に偏る可能性がある。その一方で，対象者が必要ではないため，当然対象者への負担はない。

以上の質問紙法（尺度），質問紙法（尺度以外），自然観察法，実験観察法，事例研究，データ考察，理論的研究における客観性と対象者への負担についてまとめたものを Figure 1 に示す。対象者への負担は，実験参加のための時間的，身体的，精神的負担を考慮すると実験観察法が最も大きいと予測される。次いで負担が大きいのは質問項目が多い質問紙法（尺度）であろう。質問項目が少ない分，質問紙法（尺度以外）の負担は尺度を使用するよりも軽減される。また，自然観察法や事例研究は対象者に対し研究のために特別な行動を要求しない。その点では理論的研究やデータ考

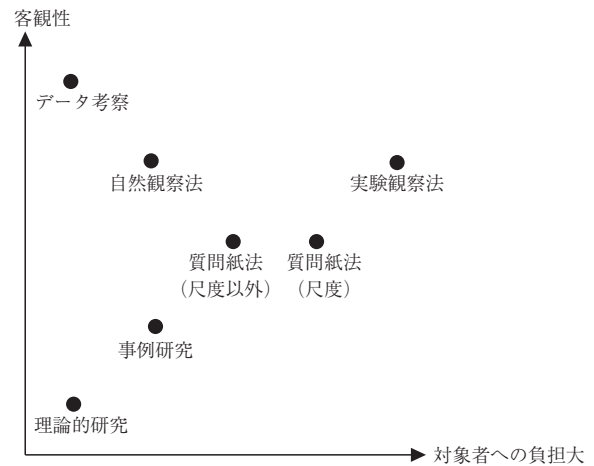


Figure 1. 各研究手法における客観性と対象者への負担

と同じであるが，自然観察法も事例研究も対象者の付近に研究者，あるいはその代わりとなるものが存在しなければ考察の対象となるデータを入手することができない。遊ぶ子どもの付近に研究者などが存在するのであれば，その影響が皆無であるとは言えないだろう。多少なりとも対象者に心理的な負担を与えていると考えられる。客観性は複数の研究を基に分析を行うデータ考察が最も高いと推測される。次いで，複数の評定者によるマッチングを行うことが前提ではあるが，自然観察法，実験観察法の客観性が高いと考えられる。評定する際に評定者の認知的バイアスを介するが，複数の評定者による評定結果のマッチングによって個人の認知的バイアスは減少するであろう。質問紙法（尺度），質問紙法（尺度以外）は，大量の数量化データを統計的に分析するため研究者の認知的バイアスが介入せず客観性が高い。しかし，対象者による評定の際に意識的・無意識的な歪曲が発生する可能性がある。そのため，自然観察法，実験観察法よりも客観性は少し低いと予測される。事例研究と理論的研究は，どちらも研究者の主観的考察を重ねる点において共通しているが，事例研究は事例というデータを基にする分，客観性が高いと考えられる。

## 2. 遊びを測定する研究手法と対象年齢

各研究手法の客観性と対象者への負担について考察した結果，質問紙法と観察法は対象者への負担が大きくなる場合があり，対象者への配慮の重要性が明らかとなった。これまで遊びを対象とした研究について整理を行ってきたが，その中には測定対象としての遊びを扱う研究（例：増田・中野，1981）と，場や状況としての遊びを扱う研究（例：中野，1981）が存在した。その2つの研究のうち，遊びを測定する研究において，遊びを測定する際，対象者の年齢に注意を払う必要が



でてくる。対象者が同じ子どもというくりであって、幼児と小学校高学年生では遊びの特徴や発達の側面が大きく異なることが予測される。そこで、遊びを測定対象とした研究をもとに、対象者の年齢的特徴をふまえて、観察法、質問紙法、その他の研究手法の特徴について検討する。

2-i. 質問紙法 質問紙法には遊ぶ子どもの保護者や担当教諭が評定者である場合と、遊ぶ子ども自身が評定者である場合がある。質問紙法はその特性上、遊ぶ時の状況や感情を回想しながら回答する必要がある。また、その自分の回想した内容の程度を判断し、自分の認知バイアスを確認した上で回答を行う必要がある。そのため、質問紙法の評定者にはある一定以上の回想力とメタ認知機能が必要とされる。森他（1982）や、Barnett（1991）など、研究対象が乳児・幼児であった研究では、保護者や幼稚園教諭が普段関わっている乳児・幼児の遊びについて評定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の測定が可能になり、対象者の主観による認知バイアスを排することも可能となった。しかし、年齢が上がると別の問題が発生する。それは遊ぶ場所の拡大である。乳児・幼児の場合、遊ぶ際は保護者もしくは幼稚園教諭が同じ場にいることが多い。しかし児童の場合、学年が上がるにつれ保護者や小学校教諭がいない状況での遊びが増加する。その為、児童の遊びについては、保護者、教諭による評定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、保護者や教諭など他者による評定には、もう一つ大きな問題がある。それは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ことだ。例えば、Children's Playfulness Scale（Barnett, 1991）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。これらのことから、小学生の遊びを対象として研究を行う際は、対象者の年齢における回想力、メタ認知機能、測定の範囲などを考慮し、保護者や教諭などによる他者評定か、子ども自身による自己評定かを選択する必要があるだろう。質問紙法を用いた研究のうち、主たるものを Table 1 に示す。

2-ii. 観察法 ある特定の状況における対象者の行動をある程度客観的に評定できることが観察法の長所である。しかし、対象者ごとに観察を繰り返すため、比較的多くの時間が必要とされる。また、評定者間の評

定能力を均等にするため、評定のトレーニングが必要である。子どもは年齢が上がり発達が進むにつれて、遊びの幅も広がっていく。そのため、ある特定の状況を設定した観察法では限定的になるため、遊びを総合的に測定する研究の際は、対象年齢の遊びの種類の範囲を確認した上で、慎重に条件を設定する必要があるだろう。観察法を用いた研究のうち、主たるものを Table 2 に示す。

2-iii. その他の研究手法 子どもの遊びを対象とした質問紙法には、保護者や教諭による他者評定や子ども自身による自己評定以外に、大学生や成人が自身の子ども時代を振り返り評定する方法がある。柴垣・春日（2010）は小学生とともにその保護者を対象として遊び場所や、頻度、時間などの調査を行い、世代間での比較検討を行った。その結果、遊び時間や人数など多くの項目で有意な差があることが示唆された。また、増田（2013）は、大学生を対象に小学生時代の遊びに関する頻度や人数、場所などを調査し、遊びの好みや、男女差などの検討を行っている。成人が子ども時代を振り返る場合、時間の経過による記憶の欠落や変化の影響が大きくなることが予測される。また、仮に20歳の人が小学生時代を振り返る場合、約10年前の小学生の状態を明らかにすることになる。時間の経過による文化の変化を考慮に入れると、その結果をそのまま現在の子どもの当てはめの際には注意が必要になるだろう。

2-iv. 考察 このように整理してみると、やはり年齢の低い子どもを対象とする際は、大人によって評定される研究手法が適しているかもしれない。質問紙法、観察法の選択は、研究の対象となる事象がある一定時間のみで観察が可能か、それとも日常的な状態を評価する方が良い事象なのかという基準や、あるいは質問紙法に必要な対象者数、観察法に必要な時間などを基準に考慮することになるだろう。これらをふまえ、研究の目的に沿った研究手法を選択する必要がある。

## VI. 今後の課題

本論文では、遊び研究の歴史を概観し、整理した。また、研究手法と対象年齢に焦点を当てて遊びを対象とした研究の研究手法を考察することを試みた。具体的には、客観性と対象者への負担に焦点を当て研究法の特徴を考察した。次に、対象者の年齢をふまえて観察法と質問紙調査との比較検討を行った。研究法の整理により遊び研究の特徴と課題が明確になった。ひと



Table 1 質問紙法を用いた実証的研究

手法	研究	対象者数	対象者の年齢 (平均)	評定者	指標
質問紙法 (尺度)	Cooke, L., Munroe-Chandler, K., Hall, C., Tobin, D., & Guerrero, M. (2014)	302人	7~14歳 (10.0歳)	自己評定	Children's Active Play Imagery Questionnaire
	Coplan, R. J., & Rubin, K. H. (1998)	337人 (研究2)	2.8~5.7歳 (4.3歳)	他者評定 (教師)	Preschool Play Behavior Scale
	Fantuzzo, J., Sutton-Smith, B., Coolahan, K. C., Manz, P. H., Canning, S., & Debnam, D. (1995)	312人	3.2~5.3歳 (4.4歳)	他者評定 (教師)	Penn Interactive Peer Play Scale
	Pinegan, J. K., Niccols, G. A., Zacher, J. E., & Hood, J. E. (1991)	203人 (研究2)	4~12歳 (研究2)	他者評定 (親)	Play Activity Questionnaire
	橋本巖・西村千絵 (2004)	389人	中学校1年生	自己評定	遊び経験質問紙
	大森洋子・川口政宏 (1992)	57人	幼稚園年中児 (4歳児)	他者評定 (教師)	楽しさ評定尺度
	Rentzou, K. (2014)	128人	1.3~4.6歳 (3.5歳)	他者評価 (世話人)	Preschool Play Behavior Scale, Children's Playfulness Scale
	Schneider, E., & Rosenblum, S. (2014)	334人	3~9歳 (5.4歳)	他者評価 (親)	My Child's Play
	Sturgess, J., & Ziviani, J. (1996)	72人	4.8~7.5歳	自己評定 他者評定 (親, 教師)	Self-report Play Skills Questionnaire
質問紙法 (尺度以外)	遠藤俊郎・星山謙治・安田貢・斉藤由美 (2007)	2205人	小学校1~6年生	自己評定	遊ぶ場所, 遊び場までの距離, 遊びの種類, 遊び相手, 人数
	長谷川雅康・豊留由美 (2005)	1538人	小学校1~6年生	自己評定	友だちと遊ぶ程度, テレビの視聴時間, 遊びの種類
	今野洋子 (2006)	1215人	小学校1~6年生	自己評定	遊びの意味, 遊びの種類, 遊ぶ相手の見つけ方
	夏秋英房・有働玲子 (1997)	1503人	3歳児~小学校4年生	他者評定 (保護者)	遊ぶ場所, 遊びの内容
	窪龍子・井狩芳子・野田耕 (2006)	308人	3~6歳	他者評定 (保護者)	自宅での遊び時間, 遊びの種類, 遊びたい友だちの人数
	野間むつみ (2001)	106人	小学校4・5年生	自己評定	遊ぶ場所, 遊びの内容, 遊び時間, 遊び人数
	表真美 (2004)	789人	小学校3~6年生	他者評定 (保護者)	遊ぶ頻度, 遊ぶ友だち, 遊ぶ場所, 遊びの内容
	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)	240人	小学校4~6年生	自己評定	遊びの種類, 1週間の遊ぶ頻度
	大嶽さと子・伊藤大幸・野田航・中島俊思・望月直人・大西将史・高柳伸哉・辻井正次 (2014)	5185人	小学校4年生~中学校3年生	自己評定	各遊びの種類について 毎日行う時間
	横山卓 (2004)	2642人	小学校4年生~中学校2年生	自己評定	遊びの種類

Table 2 観察法を用いた実証的研究

手法	研究	対象者数	対象者の年齢 (平均)	指標
自然観察法	Bundy, A. C., Nelson, L., Metzger, M., & Bingaman, K. (2001)	124人 (研究2)	1.3~9.8歳 (4.6歳) (研究2)	Test of Playfulness
	伊藤順子 (2006)	34人	5歳児	遊びの種類
	北島茂樹 (1985)	9ヶ所において複数の子どもを観察 (研究2)		遊び特性
	松井愛奈 (2001)	17人	3~5歳の3年間	遊びの種類
	中野茂 (1984)	25人	5~6歳 (5.4歳)	遊び相手, 遊びのスタイル, 他者との関わり
	O'Brien, J. C., & Shirley, R. J. (2001)	5人	1回目: 2~9.8歳 (6.7歳), 2回目: 5.9~13.8歳 (10.7歳)	Test of Playfulness
	大内晶子・櫻井茂男 (2008)	85人	幼稚園年少児 (4.7歳)	Play Observation Scale
	Saunders, I., Sayer M., & Goodale, A. (1999)	19人	3.0~5.3歳	Test of Playfulness
	Boyer, W. A. R. (1997)	105人	3.3~5.3歳	Children's Playfulness Scale
	実験観察法	Chessa, D., Riso, D. D., Delvecchio, E., Salcuni, S., & Lis, A. (2011)	519人	6~10歳 (7.96歳)
Christiano, B. A., & Russ, S. W. (1996)		37人	7~9歳 (8.1歳)	Affect in Play Scale
Cordiano, T. J. S., Russ, S. W., & Short, E. J. (2008)		46人	小学校1~2年生	Affect in Play Scale-Brief Rating
Fehr, K. K., & Russ, A. W. (2014)		107人	4~5歳 (4.8歳)	Affect in Play Scale-Preschool, Affect in Play Scale-Preschool-Brief Rating
Feshbach, S (1956)		61人	5~8歳	各おもちゃの使用回数
石橋由美・中峰朝子 (1979)		40人	4~6歳児 (5.2歳)	象徴遊びの生起率
Kaugars, A. S., & Russ, S. W. (2009)		33人	4~5.7歳 (4.6歳)	Affect in Play Scale-Preschool
増田公男・中尾忍 (1981)		80人	4~5歳児 (5.7歳)	玩具に対する行動
Moore, M., & Russ, S. W. (2008)		45人	6~8歳	Affect in Play Scale
Uren, N., & Stagnitti, K. (2009)		41人	5.3~7.9歳 (6.3歳)	Child-Initiated Pretend Play Assessment, Penn Interactive Peer Play Scale

つは、遊びを対象とした研究は体系化されておらず、遊びを総合的に捉える尺度の開発、発展研究が必要な点であり、もうひとつは、研究手法の特徴と対象者の年齢的特徴を考慮して研究手法を選択する必要がある点が挙げられよう。また、遊びは文化と密接に関係しているため、現代の日本社会に適した尺度の開発が望まれることも述べてきた。本論文では日本国内で行われた研究と海外で行われた研究を総合して扱っているが、文化差を考慮すれば、海外の結果を日本の子どもたちに当てはめることには慎重にならねばならないだろう。

本研究は遊びを対象とした研究の動向の整理と、遊びを対象とした研究の研究手法の考察を目的とした。そのため、遊びの定義や、遊びの分類などは考察していないため、遊び特有の研究上の問題を明らかにできていない。遊びは包含する範囲が広く、定義付けが困難である。今後、遊びの定義の整理、それに伴う遊び特有の研究上の問題を考察する必要があるだろう。

遠藤他(2007)や、大嶽他(2014)など尺度以外の質問を使用し遊びの外的側面である環境を測定する研究によって、遊びの概観については明らかになりつつある。一方、遊ぶ子ども自身に着目した Children's Playfulness Scale (Barnett, 1991) や、遊び能力尺度(森・植田・福井, 1982)などを使用した研究によって遊びの内的側面も検討が重ねられている。遊びは遊び自体を自発的に楽しむ行為の総体であり、遊ぶ子どもにも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(岩崎, 2002)。今後は遊びの外的側面と内的側面の両側面から検討する総合的な研究が求められる。

【付記】本論文は、2名の文学部教員(研究指導教員を除く)による査読を経た後に人文科学研究科委員会で掲載を決定したものである。

#### 引用文献

- 阿南文(1989). 遊び場面におけるこどものルール共有過程 教育心理学研究, 37, 218-224.
- Barnett L. A. (1985). A child by any other name ... a comparison of the playfulness of gifted and nongifted children. *Gifted Child Quarterly*, 29, 61-66.
- Barnett, L. A. (1991). The playful child: Measurement of a disposition to play. *Play & Culture*, 4, 51-74.
- Boyer, W.A.R. (1997). Enhancing Playfulness with sensorial Stimulation. *Journal of Research in Childhood Education*, 12, 78-87.
- Bundy, A. C. (1997). Play and playfulness: What to look for. In L. D. Parham & L. S. Fazio (Eds), *Play in occupational therapy for children*. STL: Mosby. pp. 56-62.
- Bundy, A. C., Nelson, L., Metzger, M., & Bingaman, K. (2001). Validity and reliability of a Test of Playfulness. *The Occupational Therapy Journal of Research*, 21, 276-293.
- Caillois, R. (1967). *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*. Édition revue et augmentée. Gallimard.  
(カイヨワ・ロジェ 多田道太郎・塚崎幹夫(訳) (1990). 遊びと人間 講談社)
- Chessa, D. (2011). The affect in play scale: confirmatory factor analysis in elementary school children. *Psychological Reports*, 109, 759-774.
- Christiano, B. A., & Russ S. W. (1996). Play as a predictor of coping and distress in children during an invasive dental procedure. *Journal of Clinical Child Psychology*, 25, 130-138.
- Cooke, L., Munroe-Chandler, K., Hall, C., Tobin, D., & Guerrero, M. (2014). Development of the children's active play imagery questionnaire. *Journal of Sports Sciences*, 32, 860-869.
- Coplan, R. J., & Rubin, K. H. (1998). Exploring and assessing nonsocial play in the preschool: The development and validation of the Preschool Play Behavior Scale. *Social Development*, 7, 72-91.
- Cordiano, T. J., Russ, S. W., & Short E. J. (2008). Development and validation of the Affect in Play Scale-Brief Rating version (APS-BR). *Journal of personality Assessment*, 90, 52-60.
- 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.
- Fehr, K. K., & Russ, S. W. (2014). Assessment of pretend play in preschool-aged children: validation and factor analysis of the Affect in Play Scale-Preschool version. *Journal of Personality Assessment*, 96, 350-357.
- Fantuzzo, J., Sutton-Smith, B., Coolahan, K. C., Manz, P. H., Canning, S., & Debnam, D. (1995). Assessment of preschool play interaction behaviors in young low-income children: Penn Interactive Peer Play Scale. *Early Childhood Research Quarterly*, 10, 105-120.
- Feshbach, S. (1956). The catharsis hypothesis and some consequences of interaction with aggressive and neutral play objects. *Journal of Personality*, 24, 449-462.
- 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.
- 藤崎春代・無藤隆(1985). 幼児の共同遊びの構造—積み木遊びの場合— 教育心理学研究, 33, 33-42.
- 権上慎・岡村寿代・重本百合子・河野さやか・杉山雅彦(2005). 昼休み時間を利用した集団遊びへの介入(2)—高機能自閉症児の遊びの変容— 日本行動療法学会第31回大会発表論文集, 284-285.

- Groos, K. (1898). *The play of animals*. NY: Appleton.
- Groos, K. (1901). *The play of man*. NY: Appleton
- Hamlen, K. R. (2009). Relationships between computer and video game play and creativity among upper elementary school students. *Journal of Educational Computing Research*, 40, 1-21.
- 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.
- 原田大志・日下裕弘 (2009). 遊びのコミュニケーション機能: T小学校における「学遊」を事例に 茨城大学教育学部紀要, 58, 353-367.
- 長谷川雅康・豊留由美 (2011). 子どもの遊びの変化とその意欲への影響に関する研究 鹿児島大学教育学部教育実践研究紀要, 15, 181-195.
- 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(2), 1-16.
- 畠山美穂・山崎晃 (2002). 自由遊び場面における幼児の攻撃行動の観察研究: 攻撃のタイプと性・仲間グループ内地位との関連 発達心理学研究, 13, 252-260.
- 林俊光 (1998). 児童の健全育成と遊びの役割 社会学部論集, 31, 123-137.
- 星三和子・栗山容子・蓮見元子・日笠摩子 (1988). 物を扱う遊びにおける象徴機能の発達水準 教育心理学研究, 36, 345-351.
- Huizinga, J. (1938). *HOMO LODENS*. MA: Beacon Press. (ホイジンガ・ヨハン 高橋英夫 (訳) (1971). ホモ・ルーデンス 人類文化と遊戯 中央公論社).
- 井堀宣子・坂元章・渋谷明子・湯川進太郎 (2008). テレビゲームが子どもの攻撃行動および向社会的行動に及ぼす影響—小学生を対象にしたパネル研究— デジタルゲーム学研究, 2, 34-43.
- 飯島典子 (2008). 「気になる」子どもの遊びの共有と社会性の発達—遊びタイプの分類— 発達研究, 22, 151-162.
- 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市の子どもの対象とした調査より— 生涯学習研究と実践: 浅井学園大学生涯学習研究所研究紀要, 9, 121-134.
- 石橋由美・中峰朝子 (1979). 幼児の遊びにおよぼす情報の効果 教育心理学研究, 27, 287-290.
- 伊藤順子 (2000). 幼児の自己制御機能に関する効力感 は向社会的行動に影響を与えるか—遊びにおける仲間との相互作用の観点から— 日本保健学会第53回大会研究論文集, 730-731.
- 伊藤順子 (2006). 幼児の向社会的性についての認知と向社会的行動との関連: 遊び場面の観察を通して 発達心理学研究, 17, 241-251.
- 伊藤順子・丸山愛子・山崎晃 (1999). 幼児の自己制御認知タイプと向社会的行動との関連 教育心理学研究, 47, 160-169.
- 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.
- 夏秋英房・有働玲子 (1997). 子どもの遊びの変化とその要因についての一考察—「子どもの遊びと生活」調査の基礎集計をもとにして— 聖徳大学研究紀要, 短期大学部, 30, 107-113.
- Kaugars, A., & Russ, S. (2009). Assessing preschool children's pretend play: Preliminary validation of the Affect in Play Scale-Preschool version. *Early Education Development*, 20, 733-755.
- 加用文男 (2010). 遊びにおける感情の耕し 発達, 31(122), 2-9.
- 川端翠・熊澤栄二・栗原知子・桜井康宏 (2011). イメージマップによる「子どもの遊び」と「遊び空間」に関する研究—津幡町太白台小学校をケーススタディとして— 日本建築学会北陸支部研究報告集, 54, 371-374.
- 木下雅博・大西彩子・森茂起 (in press). 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 応用心理学研究.
- 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.
- 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.
- 窪龍子・井狩芳子・野田耕 (2005). 幼児の心身の健康に関する研究—幼稚園児と保育園児の遊びの調査 (1)— 実践女子大学人間社会学部紀要, 1, 87-112.
- 窪龍子・井狩芳子・野田耕 (2006). 幼児の心身の健康に関する研究—幼稚園児と保育園児の遊びの調査 (2)— 実践女子大学人間社会学部紀要, 2, 149-174.
- 久木山健一 (2008). 仲間との遊びからの学びと社会的スキル, 自尊感情, 仮想的有能感の関連 九州産業大学国際文化学部紀要, 40, 127-135.
- 倉持清美 (1994). 就学前児の遊び集団への仲間入り過程 発達心理学研究, 5, 137-144.
- 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 (2) 「子どもが好む遊びとそのおもしろさ その2 ~本学スポーツ文化コース学生のアンケート調査から考える~」比較文化論叢: 札幌大学文化学部紀要, 29, 1-23.
- 松田岩男 (1971). 遊びの系統と分類 体育の科学, 21, 310-314.
- 松井愛奈 (2001). 幼児の仲間への働きかけと遊び場面との関連 教育心理学研究, 49, 285-294.
- 松井愛奈・無藤隆・門山睦 (2001). 幼児の仲間との相互作用のきっかけ: 幼稚園における自由遊び場面の検討 発達心理学研究, 12, 195-205.
- 宮寺晃夫 (1979). 「子どもの遊び」研究ノート—「機能遊び」・「ごっこ遊び」をめぐる諸論の整理— 宮崎大学教育学部紀要, 45, 49-56.
- 望月重信 (1995). 現代の子どもの遊び環境と遊びの変

- 化 児童心理, 49, 1330-1336.
- Moore, M., & Russ, S. W. (2008). Follow-up of a Pretend Play Intervention: Effects on Play, Creativity, and Emotional Processes in Children. *Creativity Research Journal*, 20, 427-436.
- 森森・福井敏雄 (1980). 幼児の遊び能力の規定要因—養育態度のパターン分析— 広島大学教育学部紀要, 29, 177-187.
- 森森・福井敏雄 (1981). 幼児の遊び能力形成要因とその規定力 広島大学教育学部紀要, 30, 153-162.
- 森森・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.
- 森森・植田ひとみ・西田忠男・湯川秀樹 (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種類をめぐって— 日本人形玩具学会誌, 14, 69-73.
- 長田洋和・正治幸恵 (2011). 高機能自閉症および定型発達児の鑑別尺度としての遊びの質問票 (Japanese version of Children's Playfulness Scale: JCPS) の有効性に関する予備的研究 専修人間科学論集, 心理学編, 1, 47-51.
- 内藤明子 (1972). 幼児における模倣効果と遊びによる訓練 教育心理学研究, 20, 69-80.
- 中村晴信・沖田善光・甲田勝康・藤田裕規・西尾信宏・間瀬知紀・宮脇千恵美・桑原恵介・小原久未子 (2012). 小学生におけるゲームの使用とゲームに対する意識との関連 小児保健研究, 71, 405-413.
- 中峰朝子 (1979). 幼児の象徴遊びに及ぼす玩具特性の効果 教育心理学研究, 27, 62-66.
- 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.
- 中野茂 (1984). 幼児の遊びの次元間の相互関係の検討 教育心理学研究, 32, 164-173.
- 西田忠男 (2014). 子どもの遊びと道徳教育 (1) 島根大学教育臨床総合研究, 13, 87-96.
- 野間むつみ (2001). 子どもの遊び空間の3世代変化—茨城県内原町鯉淵小学区を事例に— 茨城地理, 2, 25-40.
- 野本浩太郎・石野陽子 (2015). 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 島根大学教育臨床総合研究, 14, 75-88.
- O'Brien J. C. and Shirley R. J. (2001). Does playfulness change over time? A preliminary look using the Test of Playfulness. *The Occupational Therapy Journal of Research*, 21, 132-139.
- 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— 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.
- 大豆生田千夏 (1994). 遊びの教育学的意義に関する試論的考察—三つの類型を中心として— 青山学院大学教育学会紀要「教育研究」, 38, 13-25.
- 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.
- 太田恵美子・安見光太郎・杉原隆 (1989). 子どもの遊びの時代変化と運動能力の発達に関する研究 日本保育学会第42回大会研究論文集, 560-561.
- 大嶽さと子・伊藤大幸・野田航・中島俊思・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.
- 大内晶子・櫻井茂男 (2008). 幼児の非社会的遊びと社会的スキル・問題行動に関する縦断的検討 教育心理学研究, 56, 376-388.
- Rentzou, K. (2013). Greek preschool children's playful behavior: assessment and correlation with personal and family characteristics. *Early Child Development and Care*, 183, 1733-1745.
- Rentzou, K. (2014). Preschool children's social and nonsocial play behaviours. Measurement and correlations with children's playfulness, behaviour problems and demographic characteristics *Early Child Development and Care*, 184, 633-647.
- Roger, C. S., Impara, J. C., Frary, R. B., Harris, T., Meeks, A., Semanic-Lauth, S., & Reynolds, M. R. (1991). Measuring playfulness: Development of the Child Behaviors Inventory of playfulness. *Play and Culture Studies*, 1, 121-135.
- Rogers, C. S.・玉置哲淳・芦田宏・岸田百合子・中橋美穂 (1994). 乳幼児の遊び研究の新しいアプローチの試み—Playfulnessの研究を手掛かりに— 大阪教育大学幼児教育学研究, 14, 1-20.
- Russ, S. (1987). Assessment of cognitive affective interaction in children: Creativity, fantasy, and play research. In J. Butcher & C. Spielberger (Eds.), *Advances in personality assessment* (Vol. 6, pp. 141-155). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Russ, S. (1993). Affect and creativity: *The role of affect and play in the creative process*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- 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.
- Saunders, I., Sayer, M., and Goodale, A. (1999). The Relationship Between Playfulness and Coping in Preschool Children: A Pilot Study. *The American Journal of Occupational Therapy*, 53, 221-226.
- Schneider, E., & Rosenblum, S. (2014). Development, reliability, and validity of the My Child's Play (MCP) Questionnaire. *The American Journal of Occupational Therapy*, 68, 277-285.



- 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.
- 重本百合子・岡村寿代・河野さやか・権上慎・杉山雅彦 (2005). 昼休み時間を利用した集団遊びへの介入 (1) - 児童のストレス, 自尊心に及ぼす影響 - 日本行動療法学会第31回大会発表論文集, 282-283.
- 清水圭介・梶村憲之 (2000). テレビゲームが子供たちに与える心理的影響 教育実践学研究, 6, 101-111.
- Smith P. K., Takhvar M., Gore N. and Vollstedt R. (1985). Play in young children: Problems of definition, categorisation and measurement. *Early Child Development and Care*, 19, 25-41.
- Spencer, H. (1860). The physiology of laughter, *Macmillan's Magazine*, 1, 395-400.
- Staempfli M. B. (2007). Adolescent playfulness, stress perception, coping and well being. *Journal of Leisure Research*, 39, 393-412.
- Strurgess, J., & Ziviani, J. (1996). A self-report play skills questionnaire: Technical development. *Australian Occupational Therapy Journal*, 43, 142-154.
- 菅原創 (1998). 遊びの分類に関する試案 北陸学院短期大学紀要, 30, 57-65.
- 高橋たまき・中沢和子・森上史朗 (編) (1996). 遊びの発達心理学 基礎編 培風館.
- 田丸尚美 (1991). 幼児の遊びにおける役割関係の理解 - 鬼ごっこ場面の発達の検討 - 教育心理学研究, 39, 341-347.
- Trevlas, E., Grammatikopoulos, V., Tsigilis, N., & Zachopoulou, E. (2003). Evaluating playfulness: Construct validity of the Children's Playfulness Scale. *Early Childhood Education Journal*, 31, 33-39.
- 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.
- 牛山聡子 (1969). 幼児の社会的行動の模倣学習 教育心理学研究, 17, 203-213.
- 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.
- 横山正幸 (2011). いじめや不登校の子をなくすために - 遊びの役割を見直す - 小児保健研究, 70(2), 151-155.
- 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, 20, 139-151.
- 吉川修司 (2012). 不登校適応指導教室における「遊び」の意味とその効果 遊戯療法学研究, 11, 57-67.
- 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, 61-78.
- 渡辺弘純 (2001). 遊びの発達の役割 学童保育研究, 2, 18-29.