

過去の遊び経験尺度作成の予備的検討と構成要素の内容的検討： 女子大学生を対象として

佐藤 那美 (大東文化大学)

本研究は、遊び経験尺度と遊びの副次的経験尺度の2側面を合わせた、過去の遊び経験尺度の作成を試み、その後、尺度の構成内容について論理的検討を行ったものである。関東地方および中部地方の4年制大学289名の女子大学生を対象とし、遊び経験予備尺度および遊びの副次的経験予備尺度を使用し質問紙調査を実施した。有効回答の280名を分析対象とし、遊び経験尺度の因子分析（主因子法プロマックス回転）を行った結果、5因子構造が妥当であると結論づけた。第Ⅰ因子は「自然探索遊び」、第Ⅱ因子は「集団ルール遊び」、第Ⅲ因子は「戯れ合い遊び」、第Ⅳ因子は「静的イメージ遊び」、第Ⅴ因子は「構成遊び」と命名した。また、遊びの副次的経験尺度について、因子分析（主因子法プロマックス回転）を実施した結果、2因子構造が妥当であると結論づけた。第Ⅰ因子は「協調創造性」第Ⅱ因子は「行動の自由性」と命名した。遊び経験尺度および遊びの副次的経験尺度それぞれの特徴と相互の関連について検討するため、各因子間相関を求めた結果、「自然探索遊び」「集団ルール遊び」「戯れ合い遊び」は互いに正の相関があり、また遊びの副次的経験である「協調創造性」「行動の自由性」との正の相関があることがわかった。本尺度の各2側面について内容的妥当性を検討した結果、概ね遊びの種類構成バランスの点、遊びの中で経験する副次的経験の点からも論理的に妥当性を得ることができた。

【キー・ワード】過去の遊び経験尺度、遊び、因子分析、尺度作成

問 題

遊び研究は、現在まで多くの研究により検討され、古くはPiaget (1945/1988) の同化と調節における均衡化理論やVygotsky (1978) の発達最近接領域理論など、各々の理論において遊びが発達を促す契機となることを説明している。

乳幼児期及び児童期における遊びの発達の意義について

遊びの発達の意義については、様々な要因と関連付けながら検討されている。例えば、乳幼児のごっこ遊びが、言語発達の良好さと関連があることや（中原・浅野・山下・土屋, 2015）、家庭での遊び経験と社会

的コンピテンスの協同性に関連があることが報告されている（田中・山根, 2005）。遊び研究では珍しい実験法を用いた中野（1981）によれば、実験前の遊び経験が、実験場面の解決スタイルに違いを発生させ、年齢に依存する部分はあるが、特定の解決手段に固執する傾向を弱めることが明らかになっている。これは、遊び経験が発想やアイデアの広がりを促進する可能性を示唆しており、実際遊びが創造性の発達を促進していると考察している報告もある（Russ, 2003）。

また保育や幼児教育においても、自由遊びの時間が多い園に在籍している子どもは、そうでない園の子どもより語彙や知能が発達しているとの報告もあり（内田ほか, 2014）、それを支持する知見として園で“遊び

込む経験”の多さが「学びに向かう力」に繋がっているとの報告もなされている（無藤ほか, 2016）。

児童期における遊びの発達の意義についてもいくつか検討されている。集団遊びや遊びの頻度が社会的スキルとの関連性を示唆していたり（大島ほか, 2002）、また遊びが、自己効力感のうちの「チャレンジ精神」と関連しているとの報告もある（吉村・後藤・山村, 2020）。さらに遊びを含めた生活の中で起こる「感動体験」という観点から自己肯定意識との関連や（佐伯・新名・服部・三浦, 2006）、抑うつや攻撃性などの精神的健康との関連（大嶽ほか, 2012）、集団遊び経験と友人観との関連（横山, 2004）、また遊び経験と社会的行動との関連についての報告もある（木下・大西・森, 2017）。

このように、乳幼児期から児童期をみても、遊びが子どもの発達において社会性、創造性、自己意識、精神的健康、知的発達など多くの側面において関連があることが示唆されており、遊びは子どもの発達にとって重要であることがわかる。

過去の遊びに関する成長後の影響について

一方、長期的な視点から成長後にどのような側面と関連があり、影響があるのかといった点について詳細に検討していくことは、遊びの生涯発達の影響を検討するうえで意義があるといえる。既に、長期的視点を持つ遊び研究はいくつか散見されている。

成長後の対人関係との関連について、大学生を対象にした研究では、人との関わりを求め楽しむ学生は、自他関係に強い安定感（愛着）を持ち、感情的にも温かく、彼らは子どもの頃に集団あそびという対人的経験を多くしていたと報告されている（金子, 2000）。また、小学5年生時点の遊びにおける「集団主義的行動」と「異年齢行動」が社会的スキルと正の相関を示し、特に男子はスポーツ遊び、女子はおしゃべりなどのコミュニケーション遊びが社会的スキルと正の相関を示していたと報告されている（神藤ほか, 2014）。

また、大学生を対象に幼児期に行った「ごっこ遊び」「鬼ごっこ」「かくれんぼ」を、遊びの参加度により類型し、自尊感情に差があるか検討した調査では、これらの遊びをほとんどしなかった「回避型」よりも、集中して遊ぶことができた「満足型」のほうが自尊感情が高いことが明らかになっている（佐々木・井原・讃井・永富, 2017）。

安全認識と安全行動（危険感受性）との関連からみた研究では、児童期に、積極的もしくは肯定的で能動的な日常生活（“いろいろなことに興味をもつこと”“みんなと仲良くあそぶこと”など）を送ることが、成人後の安全認識と安全行動に良い影響があることが示されている（田口・大森・福島・八重樫・田口, 2015）。

また親となった後の影響として、親の幼少期の自然体験と子どもの問題行動との関連について検討している研究がある。親が幼少期に“海や川で貝を採ったり、魚を釣ったりしたこと”“自分でつかまえた昆虫などを世話をしたこと”などの経験が、子どもの「体験の機会づくり」「子どもとの対話」要因を介して、「子どもの問題行動」を減少させることが明らかになっている（宮本・田中・池田, 2015）。

これらの知見からは、幼少期の遊び経験が、成長後においても対人関係や社会的スキルのみならず、自己意識や安全意識、子育て意識など、他者関係と自己の心理的側面など複数の側面において関連がみられており、長期的にみても遊びが人間の発達に何らかの影響を及ぼしている可能性があるといえる。自己意識および社会性の発達に関連する可能性を踏まえると、人生の様々な場面において、心構えや意識・態度などにも直接的ないし間接的に影響を与えていると推測される。特に、女性においては、社会進出の増加における選択の多様性が生まれ、幼少期の遊び経験と成長後の人生の選択などに違いが見られる可能性が考えられる。自己実現等に必要と考えられる動機付けや創造性、忍耐のような心理的諸側面についてはまだ研究が少なく、これらの側面からも詳細に遊びの影響について検討していくことで、生涯発達の影響について明らかにすることができると考えられる。

遊び研究における遊びを測定することについての課題

しかしながら、遊び研究にはいくつかの課題がある。1つ目の課題は、遊び経験とされるものが、特定の経験に偏っている点である。これまでの遊び研究は、遊びの種類、人数、時間等のいずれか、または複数を扱い、それらと様々な変数との関連を検討する方法が多い。特に遊びの種類に関しては、特定の遊びや人気のある遊びのみを取り上げて、その遊びの経験の有無や程度を尋ねることにより、遊びの項目とする場合が多い（例えば；大島ほか, 2002；横山, 2004；佐々木ほか, 2017）。遊びの発達の諸側面への影響や関連を検討する場合、測定する遊び経験項目が、想起可能な限り過去に経験した遊びに基づいている方が、幼少期の生活を反映し、遊びの長期的影響を捉えることができると考えられる。

2つ目の課題として、遊びの中で具体的にどのような経験をしたのかが見過ごされている点である。この点について、佐藤（2020）は、ボール遊びを例に、ボール遊びの中で「身体を使う」ことが影響しているのか、「ゲームのルールを守ること」が影響しているのか、「仲間と相談しながら作戦を立てる」ことが影響しているのか、その影響因子を特定することができないことを指摘し、遊びの中で不随意的に発生する遊びの具体的な要素にも注目する必要があると述べている。

3つ目の課題として、広く遊び経験を捉えた測定方法が定まっていない点である。1つ目の課題と関連しているが、先行研究では特定の遊び経験のみを扱うか、遊びの人数や時間または遊び形態（集団か一人か）の項目を測定するものが多く、尺度として測定されていない。遊びに関する内容を測定するための尺度については、いくつか示されているが、参考にできる尺度として最も遊びを直接測定している木下・森・大西（2017）の遊び体験尺度がある。しかしながら、木下らの遊び体験尺度は、“遊んでいるとスッカリする”“遊んでいるとスカッとする”などの「カタルシス感情」，“遊具で遊ぶ”“鬼ごっこ”などの「在来遊び」，“ゲームで協力して遊ぶ”“ゲームで対戦して遊ぶ”などの「ゲーム機遊び」の3因子構成の中で、遊びの中での感情と遊びの種類が混在しており、さらに「在来遊び」の中にも“ルールを自由に変えて遊ぶ”といった、遊びの過程で体験する遊びの副次的経験が含まれており、どのような遊びの種類を体験したのかを純粋に測定することが困難であるといえる。

また、Barnett（1991）は子どもの遊びのスタイルの違いに注目し、内的人格特性としての「遊び心（Playfulness）」について提案している。そのうえで子どもの遊び心尺度（Children Playfulness Scale: CPS）を作成している。「子どもの遊び心」とは「身体的自発性」「社会的自発性」「認知的自発性」「喜びの表現」「ユーモアセンス」の5因子により構成され、子どもの内的側面から遊びの様子を測定することが可能となっている。しかし、遊びの前提となる子どもの人格的特性については捉えられるが、遊び経験の影響について検討するには、遊び経験の種類および具体的な体験内容も測定したうえで、それらとの前後関係について見ていく必要があるだろう。

また森・植田・福井（1982）と姜・滝川（2007）は子どもの「遊び能力」に注目しそれぞれ「遊び能力」を測定するための尺度を作成している。「遊び能力」は学校生活における学習、遊び、作業活動をうまく行うことと関係していたり（森・植田・福井・西田，1984）、遊び能力が「自立性」に影響を及ぼしているとしている（姜ほか，2007）。森ら（1982）の遊び能力尺度は、「内面性」「社会性」「認識・操作性」「創造性」の4領域からなり、さらに能力の度合いがレベルにより分類されている。また、姜ら（2007）の基本的遊び能力尺度は「気遣い・公平」「創造性」「自己表出」の3因子構成である。

しかし、遊びの能力はうまく他者と共に活動するために重要な力である一方で、遊びが上手くできているかという視点は、遊び方には正しさがあることを前提としている。なぜ人は遊ぶのかについて人類学的視点から探究した有名なHuizinga（1939/1973）が示している「遊びとはあくまでも楽しいから行うものであ

る」という本質を否定せずに遊びの影響を検討するには、能力としての遊びではなく、経験としての遊びを測定した上で、その他の諸側面への関連を検討する方が妥当だといえる。このように、現在は子どもの遊びの実態に即した遊び経験を測定する尺度がない状況にある。

一方で、日本の子どもたちがよく行う遊びや遊びの成立条件を調べ、遊び環境の整備を行うために環境学的視点から調査をした仙田（1984/2009）の研究がある。仙田は「思い出の遊び」について過去を振り返る形で、108人の成人男女を対象に面接調査を行い、得られた1293個の遊びを、行為に注目し最終的に53個のカテゴリーに分類している。この分類は大分類として「物理的環境内でのあそび」「人的環境内でのあそび」に分かれており、小分類として「a 造形遊び」「b 生物あそび」「c 収集あそび」「d おもちゃあそび」「e 冒険・探索あそび」「f 集団あそび」「g 小集団での個人戦あそび」「h 室内あそび」「i 模倣あそび」「j 伝達あそび」「k 悪戯」「l 行事」「m 身体動作あそび」「n 乗物あそび」「o 水あそび・雪あそび」「p 頭のアソビ」に分類されている。その下位カテゴリーおよび遊びの具体例は、1984年の調査にも関わらず、“鬼ごっこ”“ままごと”“スベリ台”など現在の子どもたちも経験する遊び内容が多く、また“隠れ家作り”“植物収集”など通常の遊び研究では扱わないが、子どもの遊びの実態として多くの子どもが経験している遊びが示されている。そのため過去の遊び経験を尋ねる項目を作成するうえで最もバランスよく遊び経験を捉えており、非常に参考になるといえる。

目 的

以上のことから、本研究では長期的視点から遊びの影響について検討するため、今回は特に、女子大学生に焦点化し、仙田（1984/2009）の遊び分類を参考にしながら、過去にどのような遊びの種類を経験したのかを全体的に把握でき、なおかつ遊びの中で具体的にどのような経験をしたのかについても測定できる尺度とするため、2側面を持つ過去の遊び経験尺度を作成することを目的とする。

遊びの定義に関して、Caillois（1967/1990）はHuizingaの遊び論を踏まえて、次の通りまとめている。それは①自由な活動（遊戯者が強制されない）②隔離された活動（あらかじめ決められた明確な時間と空間の範囲内に制限されている）③未確定の活動（ゲーム展開が決定されていたり、先に結果がわかっていたりしない）④非生産的活動（財産も富もいかなる種類の新要素も作り出さない）⑤規則のある活動（約束ごとに従う活動）⑥虚構の活動（日常生活と対比し、二次的な現実、または明白に非現実であるとい

う特殊な意識を伴う)といった6つの特徴があるというものである(Caillois, 1967/1990)。本研究では、遊びを学校の休憩時間や、保育所等の保育時間に限定しているわけではなく、家庭や降園後、放課後等における遊びも含め遊び経験と捉えていくため、②の隔離された活動の中の“明確な時間”や“明確な空間”という点について厳密に該当しないが、ある程度決まった時間や、ある程度決まっている空間という捉え方をし、Huizingaの提唱した遊びの本質と、このCailloisの定義を参考にしていきたい。そのため本研究では遊びを「生産的な活動を目的としない、自由な、しかし活動の参加者は決められた規則を自ら進んで守ろうとする活動であり、それは虚構という意識を持ちながら楽しさを求める自発的活動」として定義づけることとする。

方 法

調査対象

関東地方および中部地方の4年制大学における289名の女子大学生を対象とした。

調査期間

調査期間は2019年9月～11月であった。

調査内容

手続き 調査への協力承諾が得られた大学の教員に質問紙を送付し、学生への配布および回収を依頼した。加えて事前に本調査の趣旨、回答の倫理的配慮事項、結果の公表方法について用紙にまとめたものを送付し、調査実施の直前に対象者に向けて説明するよう依頼を行った。回収後に確認された回答不備の9名を分析対象から除外し、最終的には280名を分析対象とした(平均年齢19.62歳;年齢幅18歳-23歳; $SD=1.13$;回収率100%;有効回答率96.9%)。得られた回答についての分析は、SPSS Statistics 19において行った。

倫理的配慮 調査協力者に対し、研究の趣旨について、質問紙への回答をもって研究へ同意した事とみなすこと、また回答は自由意志に基づいて行われるものであり、辞退した場合でも本人が不利益を受けることはないことなどを事前に説明している。また加えて、得られた結果は論文等における公表を行うことも説明している。

質問紙の構成

遊び経験予備尺度 仙田(1984/2009)の遊びの分類を参考に予備尺度作成を試みた。作成過程において、行事や厳密には遊びと呼びづらい項目(おやつごっこ・買い物遊び等)、また他の項目とまとめられる項目(バドミントンや卓球等“ボールを打ち返す遊

び”は、サッカーやバスケットボール等の“ボールを使った遊び”として一つにまとめる等)、現在ではあまり行われていないだろう遊び(弓矢等)を除外した。さらに、現在子どもが一人で操作できる機器の増加に考慮し(高岡・田村・荒牧, 2016)、「ゲーム遊び」についていくつかの形態(携帯アプリゲーム、オンラインゲーム等)を加えるなどの再検討を行い、最終的に53項目の構成とした。回答は「1. 一度もなかった, 2. ほとんどなかった, 3. ときどきあった, 4. よくあった」の4件法で求めた。

遊びの副次的経験予備尺度 中村・深田(1993)が示した20項目の「遊びの中の要素」を参考に、項目を精査したものを採用した。「遊びの中の要素」とは、ままごとやブロック遊びといった遊びの種類ではなく、“自分で道具をつくった”“年の違う子もいっしょに大勢で遊んだ”といった項目からもわかる通り、遊びを通して発生する具体的な経験要素といえるが、主軸経験に次ぐ付随的経験ともいえるため、ここでは「遊びの副次的経験」と呼ぶこととする。その中で、遊びの種類に該当し、遊び経験予備尺度の質問と重複していると考えられた項目、また“遊びの中で中心となる人がいた”といった回答者自身のことを尋ねていない項目等を削除し、最終的に13項目の構成とした。回答は「1. 一度もなかった, 2. ほとんどなかった, 3. ときどきあった, 4. よくあった」とし、中村・深田(1993)と同様の4件法で求めた。

フェイスシート 「遊び経験予備尺度」「遊びの副次的経験予備尺度」の他に、年齢、性別についても尋ねている。

結果と考察

遊び経験尺度の探索的因子分析

まず回答の偏りを調べるために度数分布を確認した。本研究において「ままごとをして遊んだ」「スベリ台、ブランコ、シーソーなど固定遊具で遊んだ」などは多くの対象者が過去に遊んだ項目である。歪度を確認すると-1.98を示しており、度数分布を確認しても偏りが見られたが、遊び経験尺度において多くの人が遊んだ遊びを除外することは遊びの実態に即していないと考えられたため、除外せず分析に用いることとした。一方で多くの方が遊んでこなかった遊びで、特に女子大学生において遊びの経験が少ない項目については除外することとした。具体的には度数分布や平均値からみても床効果があると考えられる「電車や新幹線などを見て楽しむ遊びをした」「オンラインゲームで複数の人とつながって遊んだ」「携帯アプリなどのゲームで遊んだ」の3項目を削除し、最終的に50項目で分析を行った。残った遊び経験尺度の50項目を主成分法プロマックス回転による因子分析を行った結果、固

Table 1 遊び経験尺度の因子分析結果（主因子法プロマックス回転）

	回転後の因子負荷量					共通性
	I	II	III	IV	V	
F I 自然探索遊び ($\alpha = .84$)						
6 植物を収集して遊んだ	.78	-.04	-.10	.10	.04	.56
8 草笛、笹船、松葉ずもうなど植物を使用して遊んだ	.73	.01	-.15	.07	-.04	.44
5 昆虫や動物（野生の動物、魚等）を捕獲して遊んだ	.64	.00	-.02	-.14	-.04	.40
7 動物（飼育されている動物、野生の動物、魚等）と遊んだ	.54	-.11	.02	.04	.01	.27
39 木登りや竹登りなど、登ることを楽しむ遊びをした	.50	.09	.18	-.23	-.01	.45
10 化石や石、ガラス等何かを発掘して遊んだ	.48	-.09	.12	.18	-.03	.29
15 山登りや散歩など散策する遊びをした	.46	.13	.16	.02	.03	.41
11 バチンコや凧揚げ、竹とんぼなど飛ばすおもちゃを使用し遊んだ	.45	.13	.01	.15	.11	.37
41 土手すべりなどをして遊んだ	.40	.02	.30	-.06	-.04	.35
F II 集団ルール遊び ($\alpha = .81$)						
21 鬼ごっこや、缶けり、隠れんぼうなど鬼がいる遊びで遊んだ	.03	.89	-.13	.08	-.14	.72
22 集団でルールのあるゲーム遊びをした	-.10	.83	-.07	.13	-.10	.63
20 野球、サッカー、ドッジボールなどボールを使用した遊びをした	-.03	.63	.10	-.17	.13	.47
36 かけっこやリレーなど走ることをして遊んだ	-.10	.53	.33	-.22	.09	.48
12 縄跳びやお手玉など繰り返し継続する遊びをした	.07	.47	-.13	.09	.18	.32
24 小集団（2～3人）や個人戦としてルールのあるゲーム遊びをした	.01	.44	.28	.01	-.03	.38
27 グリコや花いちもんめなどじゃんけんを使用したゲームで遊んだ	.14	.42	-.06	.27	-.02	.33
F III 戯れ合い遊び ($\alpha = .77$)						
33 有名人や知り合いのものまねをして遊んだ	-.11	-.06	.70	.33	-.07	.58
34 怪談話や昔話などのお話をして遊んだ	-.10	.01	.69	.27	-.01	.58
35 落とし穴やおどかしっこ等いたずらをして遊んだ	.13	-.03	.65	.02	-.02	.50
51 肝試しなどをして遊んだ	.11	-.03	.57	-.05	.05	.38
F IV 静的イメージ遊び ($\alpha = .59$)						
30 ままごとをして遊んだ	.00	.03	.00	.57	.07	.37
29 映画やTV、マンガやアニメ、絵本などを観て楽しむ遊びをした	.08	.02	.18	.49	-.01	.33
32 歌を歌って遊んだ	.02	.06	.23	.46	.03	.35
F V 構成遊び ($\alpha = .64$)						
2 積み木やブロック、折り紙など物を組み合わせる遊びをした	.05	.05	-.05	-.04	.61	.39
3 絵を描いたり、塗ったりして遊んだ	-.19	.05	-.06	.23	.60	.46
1 粘土や模型、色水等を使用し物を作る遊びをした。	.11	-.14	.08	-.01	.60	.40
因子間相関	I	-	.38	.45	-.00	.34
	II		-	.46	.25	.26
	III			-	.20	.22
	IV				-	.29

有値の減衰傾向を確認し3～5因子構造を前提に検討した。検討の結果、解釈可能性の観点から因子数5が妥当であると判断し再度因子分析を行った（主因子法、プロマックス回転）。負荷量が.40より下を基準に十分な負荷量を示さなかった項目および、複数の因子に高い負荷量を示す項目の削除を3回繰り返し、最終的に24項目の削除となった。最終的に得られた因子パターンをTable 1に示す。なお、回転前の5因子で26項目の全分散を説明する割合は53.60%であった。

第I因子は、“植物を収集して遊んだ”“昆虫や動物（野生の動物、魚等）を捕獲して遊んだ”“山登りや散歩など散策する遊びをした”など自然の中で植物や動物と関わって遊んだり、気ままに自然の中で遊ぶ内容の項目に高い負荷量を示したことから、「自然探索遊び」因子と命名した。

第II因子は、“鬼ごっこや、缶けり、隠れんぼうなど鬼がいる遊びで遊んだ”“集団でルールのあるゲーム遊びをした”など集団であることと、ルールのある遊びに関する項目に高い負荷量を示したことから「集団ルール遊び」因子と命名した。

第III因子は、“有名人や知り合いのものまねをして遊んだ”“落とし穴やおどかしっこ等いたずらをして遊んだ”などのふざけ合ったりする遊びの項目に高い負荷量を示したことから「戯れ合い遊び」因子と命名した。

第IV因子は、“ままごとをして遊んだ”“映画やTV、マンガやアニメ、絵本などを観て楽しむ遊びをした”と活発な様子の第1因子と相関が低く、活動が静かでイメージを膨らます遊びの項目に高い負荷量を示したことから「静的イメージ遊び」因子と命名した。

第V因子は、“積み木やブロック、折り紙などの物を組み合わせる遊びをした”“絵を描いたり、塗ったりして遊んだ”など何かを構成することに関する項目に高い負荷量を示したことから「構成遊び」因子と命名した。

各因子の内的整合性を検討するために α 係数を算出したところ、「自然探索遊び」で $\alpha = .84$ 、「集団ルール遊び」で $\alpha = .81$ 、「戯れ合い遊び」で $\alpha = .77$ 、「静的イメージ遊び」で $\alpha = .59$ 、「構成遊び」で $\alpha = .64$ であった。「静的イメージ遊び」「構成遊び」の α 係数が

Tabel 2 遊びの副次的経験尺度の因子分析結果 (主因子法プロマックス回転)

	因子負荷量		共通性
	I	II	
F I 協調創造性 ($\alpha = .85$)			
10 友達とちからを合わせながら遊んだ	.79	-.10	.54
11 遊びながら自分の考えや意見をいった	.71	.04	.53
8 遊びの中でうまくできなかったことが、がんばってできるようになった	.64	.03	.44
12 遊びや遊び道具のつくりかたを教えたり、教わったりした	.64	-.04	.38
9 遊びながら「ハラハラ」「ドキドキ」した	.61	.07	.42
7 新しい遊びを考えだした	.60	.06	.40
6 遊んでいて困ったことがおきたので、ルールをかえた	.52	.22	.45
F II 行動の自由性 ($\alpha = .66$)			
5 みちくさをしながらかえった	-.13	.92	.73
2 暗くなるまで夢中で遊んだ	.14	.50	.35
4 転んだりつまづいたりして、すり傷をつくった	.13	.40	.23
	因子間相関	I	-.56
		II	-

Tbale 3 過去の遊び経験尺度の尺度間相関結果

	遊び経験					遊びの副次的経験	
	自然探索遊び	集団ルール遊び	戯れ合い遊び	静的イメージ遊び	構成遊び	協調創造性	行動の自由性
自然探索遊び	-	.40**	.42**	.21**	.23**	.45**	.46**
集団ルール遊び		-	.43**	.34**	.22**	.54**	.34**
戯れ合い遊び			-	.44**	.18**	.42**	.31**
静的イメージ遊び				-	.29**	.35**	.18**
構成遊び					-	.15*	.11
協調創造性						-	.50**
行動の自由性							-

n=280

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

比較的低いものの、「自然探索遊び」「集団ルール遊び」は十分な値が得られ、「戯れ合い遊び」は概ね十分な値が確認された。

遊びの副次的経験尺度の探索的因子分析

遊び経験尺度と同様に偏りを調べるために度数分布を確認した後、除外項目はなしと判断し、そのまま13項目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。スクリープロットおよび固有値の減衰傾向を確認し、2因子構造が妥当と判断し因子分析を再度行った(主因子法, プロマックス回転)。その結果負荷量.40を基準として、負荷量が十分ではない項目3項目を除外した。最終的に得られた因子パターンをTabel 2に示す。なお、回転前の2因子で10項目の全分散を説明する割合は54.87%であった。

第I因子は、「友達とちからを合わせながら遊んだ」「遊びながら自分の考えや意見をいった」など遊びの中で協力関係を築く、互いに意見を出し合うといった協調性が感じられる内容や、新しい発想や柔軟性が必要な経験の内容から「協調創造性」因子と命名した。第II因子は、「みちくさをしながらかえった」「暗くなるまで夢中で遊んだ」などあまり行動の制限が少なく、自由に気ままな状態の経験内容から「行動の自由性」と命名した。

各因子の内的整合性を検討するために α 係数の算出をしたところ、「協調創造性」で $\alpha = .85$ 、「行動の自由性」で $\alpha = .66$ であった。「行動の自由性」に関しては少し低い値を示したものの、「協調創造性」においては十分な内的整合性が得られた。

遊び経験尺度と遊びの副次的経験尺度に関する因子間相関

遊び経験尺度と遊びの副次的経験尺度との関連性と特徴を検討するために、各因子間の相関を求めた(Table 3)。「自然探索遊び」は、「集団ルール遊び」との間に $r = .40$ ($p < .01$)の相関が、「戯れ合い遊び」との間に $r = .42$ ($p < .01$)の相関が、「静的イメージ遊び」との間に $r = .21$ ($p < .01$)の相関が、「構成遊び」との間に $r = .23$ ($p < .01$)の相関、「協調創造性」との間に $r = .45$ ($p < .01$)の相関が、「行動の自由性」との間に $r = .46$ ($p < .01$)の相関が認められ、またすべてにおいて正の相関であった。

「集団ルール遊び」は、「戯れ合い遊び」との間に $r = .43$ ($p < .01$)の相関が、「静的イメージ遊び」との間には $r = .34$ ($p < .01$)の相関が、「構成遊び」との間に $r = .22$ ($p < .01$)の相関が、「協調創造性」との間に $r = .54$ ($p < .01$)の相関が、「行動の自由性」との間に $r = .34$ ($p < .01$)の相関が認められ、またすべてにおい

て正の相関であった。

「戯れ合い遊び」は「静的イメージ遊び」との間に $r=.44$ ($p<.01$) の相関が、「構成遊び」との間に $r=.18$ ($p<.01$) の相関が、「協調創造性」との間に $r=.42$ ($p<.01$) の相関が、「行動の自由性」との間に $r=.31$ ($p<.01$) の相関が認められ、またすべてにおいて正の相関であった。

「静的イメージ遊び」は「構成遊び」との間に $r=.29$ ($p<.01$) の相関が、「協調創造性」との間に $r=.35$ ($p<.01$) の相関が、「行動の自由性」との間に $r=.18$ ($p<.01$) の相関が認められ、またすべて正の相関であった。

「構成遊び」は「協調創造性」との間に $r=.15$ ($p<.05$) の正の相関が認められた。また「協調創造性」と「行動の自由性」は $r=.50$ ($p<.01$) の正の相関が認められた。

「自然探索遊び」「集団ルール遊び」「戯れ合い遊び」は互いに相関があり、また遊びの副次的経験である「協調創造性」「行動の自由性」に関しても相関があることから、それぞれ複数の子どもが群れて自由に遊んでいる内容と認識することができる。また、「静的イメージ遊び」と「戯れ合い遊び」も相関があることから、「静的イメージ遊び」が個人が静かに室内で遊ぶというよりも、屋外で集団で遊んでいる子どもが室内でも複数で遊び、その延長線で「戯れ合い遊び」にもつながっていくなど、相互に関連があるといえる。

また、遊びの副次的経験尺度における「協調創造性」と「行動の自由性」は相互に相関があり、屋外において集団で活発に遊ぶことは、行動の自由さにもつながっており、相互に補完し合っている関係であるといえる。一方で、「構成遊び」は「協調創造性」とかなり弱い相関、「行動の自由性」とは相関がないことから、尺度における「構成遊び」は他者と協力せず、自由性の少ないものであるといえる。既存のおも

ちゃの使用や決められた枠内での遊びを個人で行うという特徴があると推測される。

過去の遊び経験尺度の内容的妥当性の検討

本研究では、構成概念妥当性および基準関連妥当性検討のための調査を実施しなかったため、過去の遊び経験尺度の遊び経験尺度と遊びの副次的経験尺度2側面それぞれについて内容的な面に注目し妥当性の検討を行った。

遊び経験尺度の表面的妥当性について 過去の遊び経験尺度の表面的妥当性について確認するため、棚橋(2002)の1930年代から2000年代まで子どもの遊びの変遷と遊び経験尺度を比較検討した。棚橋の報告によれば、抽出されている遊び内容は、お手玉、折り紙、ままごとなどの屋内の「昔からの遊び」、まんがやテレビなどの「観る遊び」、プラモデルなどの「高価おもちゃ」での遊び、かんけりやかくれんぼう、陣取りなど屋外の「昔からの遊び」、魚釣りや虫取り、木登りなどの「自然遊び」、ドッジボール、サッカーなどの「ボール遊び」、ブランコや鉄棒などの「遊具遊び」などに分類されている。また1985年からは、テレビゲームやパソコンなどの「テレビゲーム」遊びが登場してくることが報告されている(棚橋, 2002)。男子を分析に含めていないため、ゲーム遊びは尺度の中にはないが、それ以外の遊びの種類については、概ね尺度に含まれているため、表面的にも妥当性を得たといえる。棚橋(2002)によると時代により屋内遊びと屋外遊びの割合の変化やゲーム遊びの登場という変化はあっても、時代によって遊び自体は大きな変化がないとされており、以上を踏まえると、比較的広範囲の年齢層に適応できるものと考えられる。

遊び経験尺度の論理的妥当性について 遊びの論理的妥当性に関して、遊びを経験要素から分類しているCaillois (1967/1990)の遊び論を参考に検討していく。

	アゴン (競争)	アレア (運/偶然)	ミミクリ (模倣)	イリンクス (眩暈)
↑ パイディア (遊戯) 騒ぎ はしゃぎ ばか笑い 凧あげ 穴送りゲーム トランプ一人占 クロスワード ↓ ルドウス (競技)	競争 取っ組み あいなど 運動競技 ボクシング 玉突き フェンシング チェッカー サッカー チェス スポーツ競技全般	鬼を決めるじゃんけん 裏か表か遊び 賭け ルーレット 単式富くじ 複式 〃 繰越式 〃	子供の物真似 空想の遊び 人形、おもちゃの武器 仮面 仮装服 演劇 見世物全般	子どもの「ぐるぐるまい」 メリ・ゴー・ラウンド ぶらんこ ワルツ ヴォラドレス 緑日の乗物機械 スキー 登山 サークス

注 Caillois (1967/1990)『遊びと人間』(多田道太郎, 監訳・塚崎幹夫, 訳)より一部改変して掲載

Figure 1 Cailloisの遊びの分類

Cailloisは、遊び要素の観点から4つに分類しており、具体的には①競争（アゴン；Agon）②運/偶然（アレア；Alea）③模擬（ミミクリ；Mimicry）④めまい（イリンクス；Ilinx）としている（Table 4）。Cailloisは、この分類について次のように説明している。①競争とは、ただ一つの特徴（速さ、忍耐力、体力、記憶力、技、器用など）にかかわる競争で、それは個人、チーム、不特定多数の競技は問わないもの。②運/偶然は、遊技者は完全に受動的であり、遊技者の力の及ばない独立の決定の上に成り立つとする。遊びの典型は、サイコロ、ルーレット、裏か表か、バカラなどである。③模擬は、彼（遊戯者）自身が架空の人物となり、それにふさわしく行動する。人が自分以外の何かであると信じたり、自分に信じこませたり、あるいは他人に信じさせたりして遊ぶもの。最後の④めまいは、身体をさまざまに翻弄することで、眩暈（一時的に知覚の安定を破壊し、意識のいわば官能的なパニック状態）を引き起こすこと。空間へ身を投げ出すこと、あるいは墜落、急速な回転、滑走、スピード、直線運動の加速、あるいはこれと旋回運動との組み合わせなどである。

Cailloisの遊びの分類を要約すると、誰かと競う遊び、偶然を楽しむ遊び、ふりやなりきって遊ぶ遊び、スリルや興奮につながる遊びがあるとしている。本研究における遊び経験尺度は、「自然探索遊び」「集団ルール遊び」「戯れ合い遊び」「静的イメージ遊び」「構成遊び」の5因子構成である。各因子の中に含まれている項目それぞれに注目すると、競う遊びは「集団ルール遊び」の中でも“野球、サッカー、ドッジボールなどボールを使用した遊びをした”“かけっこやリレーなど走ることをして遊んだ”などに該当するといえる。「自然探索遊び」の中の“パチンコや凧あげ、竹トンボなど飛ばすおもちゃを使用し遊んだ”なども技を競い合うことに該当する。また、遊び方によっては“土手すべりなどをして遊んだ”ということも、競争を取り入れて遊ぶ場合も推測される。

また偶然を楽しむ遊びは、「集団ルール遊び」因子の中の“グリコや花いちもんめなどじゃんけんを使用したゲームで遊んだ”などが該当するといえる。ふりをしたり、なりきって遊ぶ遊びは、「静的イメージ遊び」の“ままごとをして遊んだ”が最も当てはまるし、“有名人や知り合いのものまねをして遊んだ”という経験も、他人になりきるという意味では同様と考えられる。

スリルや興奮につながる遊びについては、「自然探索遊び」の“土手すべりなどをして遊んだ”という経験は、滑走によりスリルを楽しむ遊びということが出来る。また同因子の“木登りや竹登りなど、登ることを楽しむ遊びをした”という経験も、高さに眩暈を感じたり、降りる際に滑り落ちるような行動をとれば、落

下の感覚を覚えることもあるため、当てはまるといえる。「戯れ合い遊び」の“肝試しをして遊んだ”なども、足がすくむ感覚を楽しんでいると推測され、この分類に該当するといえる。

一方で、「自然探索遊び」の“植物を収集して遊んだ”“昆虫や動物（野生の動物、魚等）を捕獲して遊んだ”“動物（飼育されている動物、野生の動物、魚等）と遊んだ”“山登りや散歩など散策する遊びをした”という項目、「集団ルール遊び」では“縄跳びやお手玉など繰り返し継続する遊びをした”という項目、「静的イメージ遊び」の“映画やTV、マンガやアニメ、絵本などを観て楽しむ遊びをした”“歌を歌って遊んだ”という項目、「構成遊び」全体の項目などに該当するものが見いだせなかった。

そこで、青柳（1977）がCaillois（1967/1990）の分類を参考に、再構成した分類をもとに未該当の項目を検討した。青柳は、おもしろさの構成要素として遊びを次の通り分類し、具体的には、①勝敗（勝ち負けを競うもの）②表現（Cailloisの模倣だけではなく、絵画、創作、ダンス、歌、積木、砂遊びも含む）③偶然（Cailloisの運/偶然と同様）④熟達（体力、智力、技能などすべての能力が上達することが興味の中心）⑤安楽さ（安らぎ。心的、肉体的疲労や緊張からの解放）⑥めまい（Cailloisのめまいに同じ）⑦創意（作り出す喜び）⑧緊張（心理的緊張状態。肉体的、精神的緊張両方）としている。遊び経験尺度の項目における、動物と遊んだりすることは⑤の安らぎに該当するし、動物との関りが不慣れな場合は、⑧の心理的緊張状態に該当する場合もある。また散策する遊び等は目的もなく、心の赴くままにぶらぶらしている状態であるため、ある種の安らぎに含まれるといえる。縄跳びやお手玉のような繰り返しの遊びは技の上達を目的としているため、青柳の分類の④熟達に該当するといえる。また、映画やTVやマンガ等を観て楽しむ遊びも、リラックスして楽しむことから⑤の安らぎに含めることができる。歌を歌うことは、Cailloisの模倣には含められなかったが、青柳の②表現であれば含めることができる。さらに「構成遊び」全般については、⑦の創意に該当するといえる。

植物を収集したり、化石や石を発掘する遊びはCailloisおよび青柳どちらの分類にも該当しなかった。しかし、久保・岩本（2014）の遊びの面白さの視点から分類したものによれば、植物や昆虫を含めた「探す遊び」も抽出されおり、それは「見つける」と「捕まえる」に分類される。このことから、本研究における遊び経験尺度は内容的に遊び全般を測定する尺度として妥当性を得たといえる。

遊びの副次的経験尺度の論理的妥当性 遊びの副次的経験尺度における内容的妥当性に関しては、遊びの副次的な部分の経験を扱った尺度がないため、ここでは

論理的妥当性のみ注目し検討していく。遊びの中の副次的経験について検討する場合、子どもが遊びの中でどのような状況となり、どのような印象的場面に遭遇しているのかを検討する必要がある。仙田（1984）は、108人の成人に対する思い出の遊び調査をもとに、原風景になりうる5つの契機を示している。それは①雪②まつり③思い入れ-つくる④協働-あそび場をみんなで作る⑤スリル、ケンカ、発見-心の高まり、である。これらの共通点としては、共同作業における集団としての一体感や興奮の他に、ケンカやスリル、空想、発見という点であり、原風景になりうるのは、子どもの心に感激や驚きを与える遊びが重要である（仙田，1984）。つまり、こういった集団的行動（あるいは対人関係）を通じて、子どもの心に感激や驚きを感じる経験が大人になった後も心に残るものであるとしている。そのような点からみると、遊びの副次的経験尺度の「協調創造性」因子は“遊びの中でうまくできなかったことが、がんばってできるようになった”以外は、協力関係や共同作業、集団的行為の中での発想の柔軟性や創造性を意味する内容であるし、仙田のいうところの、興奮やスリルも含まれているため、遊びの中で経験する副次的な部分として妥当であるといえる。

一方「行動の自由性」因子について、直接遊びにおける「自由さ」の存在について指摘している先行研究はほぼ見当たらないが、数少ない中で、遊びの中における具体的な感情や感覚などを調査した佐藤（2022）によれば、遊び中で生起する感情には、「遊びを楽しむための心持ち」があり、その中の具体的カテゴリーとして「自由さ」「柔軟さ」が含まれているという。それぞれ「自由さ」には“楽しいことを探しながら過ごす”“決めない・決められない”といったコード、「柔軟さ」には“遊びの偶然性を楽しむ”“場の状況を楽しむ”といったコードが見出されている。これらを踏まえ、再度遊びの副次的経験尺度における「行動の自由性」の項目を概観しながら検討すると、遊びの中において、堅苦しく決められた厳密な場所・時間・行為のルールがそこまでないこと（大人から日頃言いつけられている可能性はあるが、それは破った場合には罰則があるなどの拘束性が少ないという意味）、ある意味気ままさや、その時の思いや状況に従って行動ができることを意味している。佐藤（2022）が研究の中で見出した、決めない・決められないことや、偶然性を楽しむことを経験しているのであれば、本尺度の「行動の自由性」についても妥当な内容といえる。以上より、過去の遊び経験尺度は、遊び経験尺度と遊びの副次的経験尺度の2側面それぞれ、内容的に概ね妥当性を得たといえる。

総合的考察

本研究では、女子大学生を対象として遊びの種類を経験を尋ねる遊び経験尺度と、遊びの中でどのような副次的経験をしたのかを尋ねる遊びの副次的経験尺度を合わせて2側面を持った過去の遊び経験尺度を作成することを目的とした。2側面ごとに因子分析を行った結果計7因子が得られ、下位尺度の内的整合性において「静的イメージ遊び」「構成遊び」「行動の自由性」は比較的低い値であったものの、それ以外は概ね内的整合性が得られたといえる。またそれぞれ内容的妥当性を検討し、尺度として過去の遊びと遊びの副次的な経験内容を測定するのにある程度の妥当性があると確認された。しかしながら、基準関連妥当性や構成概念妥当性についての検討はされていないため、他の概念との関連性を検討し、今後妥当性の検証を重ねていく必要がある。

これまで既存の遊び尺度は木下ら（2017）の尺度が妥当性検証を含めて最も参考になるものといえるが、構成内容については「カタルシス感情」「在来遊び」「ゲーム遊び」と3因子構造で、ゲーム遊び以外は、「在来遊び」でひとくくりにされてしまい、子どもの遊びを反映しているとはいえなかった。しかし、本研究で作成した過去の遊び経験尺度は、その課題を解消できたといえる。そのため、妥当性の検証が行われれば、これらをもとに、遊び経験や遊びの中で経験した副次的な経験が、成長後の様々な自己意識や、認知的側面または社会情緒的側面などと関連しているか測定することが可能となり、遊びの長期発達の意義を検討するうえで意義のあることといえる。

一方でBarnett（1991）を参考に作成した、木下ら（2017）のプレイフルネス尺度は「柔軟な態度」「活発な態度」「楽しむ態度」とで構成されており、木下らの遊び体験尺度の各因子に弱～中程度の相関があると報告している。項目内容をみても、本尺度の遊びの中の副次的経験との類似性があると推測でき、プレイフルネスと遊びの副次的経験との関係性について改めて検討していく必要があるといえる。

今後の課題

本研究の課題は多く残っているといえる。前述にもある通り、基準関連妥当性や構成概念妥当性についての検証はされておらず、これらについて検討の必要があること、また、質問項目の見直しと共に、本調査を経てさらなる尺度の精度を確認する必要がある。さらに、遊びは女性に限らず行われるものであるため、今後は男性も対象に含め過去の遊び経験尺度を改変していく必要があるだろう。そのため、本尺度の使用においては、女性を対象とした調査に基づく結果であるこ

とに留意する必要がある。また、昨今の子どもは「ゲーム遊び」を多く行っており（バンダイ，2018），ゲーム遊びの頻度の多い男性を含めて分析をすることで，尺度の構成内容も変化すると推測される。加えて，居住地域による遊び内容の相違も想定されるため，地域性の考慮も必要となる。幼少期の居住地域情報についてもデータ採集し，地域ごとの遊び経験の違いも検討することで，現在の子どもの遊びの実態に近づくことができるといえる。

また，本研究において採用した遊びの副次的経験の項目は，13項目と非常に少ない。遊びの過程で副次的に経験する事象について，含まれていないものが潜在的にあると推測される。そのため，今後はこの項目についてもさらなる精査が必要である。それらを踏まえたうえで，過去の遊び経験と成長後の様々な側面や課題に対する態度等の関連を検討し，遊びの長期的影響について検討を重ねていくことが必要だといえる。

文 献

- 青柳まちこ. (1977). 「遊び」の文化人類学. 東京：講談社現代新書.
- Barnett, L.A. (1991). The Playful Child: Measurement of a Disposition to Play. *Play&Culture*, 4, 51-74.
- Caillois, R. (1990). 遊びと人間（多田道太郎，監訳・塚崎幹夫，訳）東京：講談社学術庫（Caillois, R. [1967]. *Les Jeux et les Hommes (Le masque et le vertige)*, édition revue et augmentée. Gallimard.)
- Huizinga, J. (1973). ホモ・ルーデンス（高橋英夫訳）. 東京：中公文庫.（Huizinga, J. *Homo Ludens* [1939]. A study of the play element in culture, New York: Harper & Row.）
- 株式会社バンダイ. (2018). PRESS RELEASEバンダイ子どもアンケートレポートVol. 243「小学生の“遊び”に関する意識調査」結果. 〈<https://www.bandai.co.jp/kodomo/pdf/qu-estion243.pdf>〉（2023年10月6日18時08分）.
- 金子智栄子. (2000). 大学生の対人態度に関する研究：対人的志向性と自他関係の認識，情動傾向，児童期の集団遊びとの関連性. *学生相談研究*, 21（1），43-49.
- 姜 信善・滝川祐子. (2007). 遊び能力が子どもの自立性に及ぼす影響についての研究. *人間発達科学部紀要*, 2（1），167-178.
- 木下雅博・森 茂起・大西彩子. (2017). 遊び体験尺度の開発. *応用心理学研究*, 43（1），1-10.
- 木下雅博・大西彩子・森 茂起. (2017). 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*, 42（3），209-219.
- 久保隆志・岩本健一. (2014). 遊びの分類および遊び環境と遊び方法の関係についての研究：「おもしろさ」を求める子どもの視点から. *沖縄大学人文学紀要*, 16, 1-14.
- 宮本康司・田中麻未・池田まさみ. (2015). 幼少期の自然体験と成人後の養育態度との関連：母親の養育態度が子どもの生きる力へ及ぼす影響. *東京家政大学研究紀要*, 55, 85-91.
- 森 榊・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 榊・植田ひとみ・福井敏雄・西田忠男. (1984). 子どもの遊び能力と学校生活（1）：その位置づけと役割. *日本教育社会学大会発表要旨抄録*, 36, 104-107.
- 無藤 隆・秋田喜代美・白川佳子・鈴木正敏・野口隆子・荒牧美佐子・安家周一・安達譲・席美律子・妹尾正教・中山昌輝樹・磯部頼子・佐久間貴子・木村治生・小泉和義・高岡純子・真田美恵子. (2016). 園での経験と幼児の成長に関する調査. ベネッセ教育総合研究所. 〈https://berd.benesse.jp/up_images/research/Encyosa_web_all.pdf〉（2023年5月14日21時46分）
- 中原竜治・浅野良輔・山下真菜・土屋賢治. (2015). ごっこ遊びが乳幼児期の言語発達に与える影響—浜松母と子の出生コホートに基づいた検討—. *日本心理学会第79回大会論文集*, 1017.
- 中野 茂. (1981). 幼児の問題解決行動に及ぼす遊びの経験の効果. *教育心理学研究*, 29（3），188-198.
- 中村和彦・深田紀久美. (1993). 山梨県における子どもの遊びの変遷に関する研究. *山梨大学教育学部研究報告*, 44, 151-157.
- 大島みどり・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.
- 大嶽さと子・野田航・中島俊思・望月直人・大西将史・高柳伸哉・辻井正次. (2012). 遊び・余暇活動と子どもの精神的健康との関連. *日本教育心理学会第54回総会論文集*, 421.
- Piaget, J. (1988). 遊びの心理学 [幼児心理学2]（大伴茂訳）. 愛知：黎明書房.（Piaget, J [1945]. *La Formaiton Du Symbole Chez L'enfant*, Delachaux&Niestlé. Neuchâtel et Paris.）
- Russ, S.W. (2003). Play and Creativity: developmental issues. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 47（3），291-303.
- 佐伯怜香・新名康平・服部恭子・三浦佳世. (2006). 児童期の感動体験が自己効力感・自己肯定意識に及

- ぼす影響. *九州大学心理学研究*, **7**, 181-192.
- 佐々木直美・井原友里恵・讚井麻理・永富史子. (2017). 大学生の心理特性と幼児期の遊び経験との関連について. *看護栄養学部紀要*, **10**, 11-17.
- 佐藤那美. (2020). 幼少期に経験した遊びの要素が青年期女子の自己肯定感に与える影響. *聖セシリア女子短期大学紀要*, **45**, 31-39.
- 佐藤那美. (2022). 子どもは遊びを通して何を体験しているのか：感情生起からみる遊びの面白さと人間関係に焦点化した質的分析. *大東文化大学教育学研究紀要*, **13**, 1-18.
- 仙田 満. (1984). *こどものあそび環境*. 東京：鹿島出版会.
- 神藤貴昭・王 松・伊藤崇達・小石寛文・光浪睦美・久木山健一・門田幸太郎. (2014). 小学校5年生時の遊び経験と青年期の社会性との関連 (1)：社会的スキルの発達. *日本教育心理学会第56回総会論文集*, 344.
- 高岡純子・田村徳子・荒牧美佐子. (2016). 第5回幼児の生活アンケート：第1章幼児の生活. ベネッセ教育総合研究所, (https://berd.benesse.jp/up_images/textarea/jisedai/reseach/yoji-anq_5/YOJI_chp1_P13_35.pdf) (2023年5月15日12時14分)
- 田口豊郁・大森彩子・福島康弘・八重樫牧子・田口陽子. (2015). 子どもの頃の遊び体験と成人後の安全認識および不安全行動との関連：社会福祉施設従事者および社会福祉系大学生を対象とした質問紙調査. *川崎医療短期大学紀要*, **35**, 25-33.
- 棚橋昌子. (2002). 健康問題からみた子どもの遊びの変遷に関する一考察. *愛知淑徳大学論集：文化創造学部*, **2**, 113-126.
- 田中 洋・山根涼子. (2005). 幼児期における社会的コンピテンスの研究：社会的問題解決能力と家庭経験の関係性について. *大分大学教育福祉科学部研究紀要*, **27** (1), 85-94.
- 内田伸子・津金美智子・大金伸光・大宮明子・安治陽子・石田有理・泉 真理・岸本佳子・佐々木晃・田代幸代・紺野美幸・堀越紀香・山中昭岳. (2014). 乳幼児の論理的思考の発達に関する研究：自発的活動としての遊びを通して論理的思考力が育まれる. *保育科学研究*, **5**, 131-139.
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society*. Cambridge, MA: Harbard University Press.
- 横山卓. (2004). 子どもの遊びと友人観：小学生の場合. *共栄学園短期大学紀要*, **20**, 139-151.
- 吉村佳津司・後藤春彦・山村 崇. (2020). 子どもの自己効力感を醸成する「遊び」と「遊び場」に関する研究：千葉県柏市立小学校に通う高学年児童の遊び分析を通して. *公益社団法人日本都市計画学会都市計画論文集*, **55** (3), 1365-1371.

(2023年2月15日受稿 2023年10月19日受理)

付 記

本稿は、「佐藤那美. (2020). 幼少期に経験した遊びの要素が青年期女子の自己肯定感に与える影響. *聖セシリア女子短期大学紀要*, **45**, 31-39.」に掲載された対象者データの一部と未分析データを組み合わせて新しく分析したものであり、同時に、日本心理学会第87回大会において発表された研究の一部に理論的再検討を加え、まとめたものである。

SATO Tomomi, (Daitobunka University). *Preliminary considerations in the creation of the Past Play Experiences Scale and a content review of the scale components: Examination of female university students*. RESEARCH IN LIFESPAN DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY, 2023, No.15, 19-30.

This study attempted to create a female version of the Past Play Experiences Scale, combining two aspects of the Play Experiences Scale and Secondary Experiences of Play Scale. The content of the scale's construction was then logically examined. A questionnaire survey was administered to 289 female university students at four-year colleges in the Kanto and Chubu regions, using the Preliminary Scale of Play Experiences and the Preliminary Scale of Secondary Experiences of Play . Results of factor analysis of this two Scales for the 280 valid responses, The Play Experiences Scale has a five-factor structure, and the Secondary Experiences of Play Scale became a two-factor structure. The results of correlations between factors were obtained to examine the characteristics and interrelationships of each of the Play Experiences scale and the Secondary Experiences of Play Scale, the “nature exploration play,” “group rule play,” and “playful play” were found to be positively correlated with each other and with the Secondary Experiences of Play , “cooperative creativity” and “freedom of action.”

【Key Words】 Past Play Experiences Scale, Play, Factor Analysis, Creating Scales