

# 子どもの遊び集団とリーダーシップに関する研究

堺 賢 治

(保健体育研究室)

(平成11年10月21日受理)

## A Study of Play Group and Leadership

Kenji SAKAI

### I. 序 論

今、学校現場は危機をむかえている。切れる子どもたち、クラスの崩壊、規範を守れない子どもたちなど、それに対して教師たちは最近の子どもたちは何を考えているのかわからないと言っている。

この背景としては、急激な社会の変動に学校現場がついていけないこともあるが、その一つの背景として、子どもたちにみられるコミュニケーションや人間関係能力の低下があげられる。以前には、学校や家庭において子どもたちが受けた各種ストレスを解消する遊びの場という居場所が地域に存在していたのに、現在は、地域共同体の崩壊とともに地域という居場所がなくなりつつある。遊びの場という居場所において、かつてはコミュニケーションや人間関係能力を高めていたのに、今はそのような場が少なくなっている。また遊びの場という居場所にはガキ大将というリーダーがいたのに、今はいない。

このような教育問題を解決する一つの方策として、もう一度遊び集団を考え直し、2002年に実施される学校週休2日制にそなえて地域に受け皿を作る時期に来ているといえる。先行研究によれば、遊び場面のリーダーシップが学校生活場面のリーダーシップに影響を与えており、多人数で遊ぶことの必要性が述べられている<sup>(1)</sup>。

そこで、本研究では、子どものリーダーシップ能力や人間関係能力の向上のために、多人数で遊ぶ外遊び集団の再生を図ることに焦点を合わせ、外遊びの実態と外遊びを作る方法を模索することを目的にした。

### II. 方 法

調査対象：愛媛県松山市の小学校5・6年生 1056名

調査期間：1997年11月

調査方法：質問紙による配票調査

回収率：有効回収数 960名 有効回収率 90.9%

分析の視点

PM 式リーダーシップには P 機能と M 機能がある<sup>(2)</sup>。本稿においては、子どもの生活場面に焦点を合わせ、次のような調査内容を作成した。なお各場面において1番目に書いてあるものは P 機能に関する質問、2番目に書いてあるものは M 機能に関する質問である。

[学級会の場面]

- ①学級会の時に、自分の意見を積極的に発言するほうである。
- ②学級会の時に、みんなの意見がたくさん出た後、その意見をまとめる。

[先生に怒られたとき]

- ③みんなが先生に怒られたとき、どのようにしてあやまるかみんなに言う。
- ④みんなが先生に怒られたとき、冗談を言ってクラスを明るくする。

[遊びの場面]

- ⑤遊びに行くときに友達をたくさん誘うほうである。
- ⑥だれとでも仲良く遊ぶことができる。

[遊びの方法]

- ⑦遊びのルールを自分が進んで決めるほうである。
- ⑧遊び方を決めるときに、反対している人を説得するほうである。

[友達関係]

- ⑨友達がけんかをしているときに、すぐに止めに入るほうである。
- ⑩友達どうしや自分と友達の仲が良くなるように、いつも気を使う。

これらの質問に関しては、すべて5段階にランク付けされた回答（よくあてはまる…5点、まあまあ、あてはまる…4点、ふつう…3点、あまりあてはまらない…2点、まったくあてはまらない…1点）を用意した。

そして、先行研究をもとに、P 機能に関する質問の回答を合計したものと、M 機能に関する質問の回答を合計したものから次の4つに分類した（図1）。

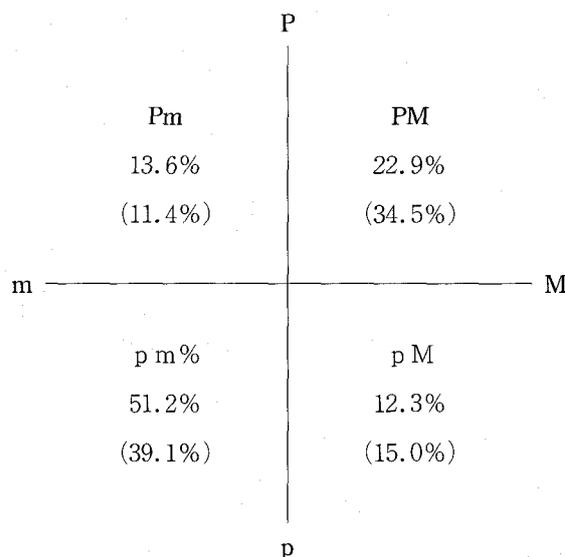


図1 PM 機能

P 機能15点以上・M 機能15点以上…PM 群 (N=220)

P 機能14点以下・M 機能15点以上…pM 群 (N=118)

P 機能15点以上・M 機能14点以下…Pm 群 (N=131)

P 機能14点以下・M 機能14点以下…pm 群 (N=491)

なお、( ) は3年前の調査<sup>(3)</sup>の数字を示したものである。

今回の調査と3年前の調査を比較すると、3年前ではPM群が34.5%、pm群が39.1%にあるのに対し、今回の調査ではPM群が22.2%、pm群が51.2%と、PM群の減少とpm群の増加がみられる。この結果から、全般的に子どもたちのリーダーシップ能力が低下していることがわかる。

### Ⅲ. 結果及び考察

#### 1. 性別

表1は性別についてあらわしたものである。男女とも差はみられないが、pM群では男子の方に、Pm群では女子の方に多い傾向がみられる。3年前の調査では、男子の方がリーダーシップを取っていたが、今回は男子のリーダーシップ能力が落ちているといえる。特にPM群の値は、3年前では61.4%であったものが、今回の調査では52.7%と1割ちかく落ちている。ここにも男子のリーダーシップ能力の低下があらわれている。

表1 性別 (%)

項目	PM	pM	Pm	pm	全体
男	52.7	56.8	44.3	47.6	49.4
女	47.3	43.2	55.7	52.4	50.6

N. S. ( $\chi^2$ 検定, 以下同じ)

#### 2. 遊び

##### (1) 遊び時間

表2は平日の遊び時間をあらわしたものである。全体では、「1～2時間」が38.0%と最も多く、「2～3時間」の25.3%、「1時間未満」の16.6%と続いている。各群を比較すると、2時間以上遊んでいる子どもは、PM群34.8%、pM群31.2%、Pm群35.0%、pm群42.2%であり、リーダーシップ能力の低いpm群の遊び時間が長い傾向がみられる。

表2 遊び時間 (平日) (%)

項目	PM	pM	Pm	pm	全体
0分	7.8	8.5	10.7	5.7	7.2
1時間未満	17.0	23.8	20.6	13.7	16.6
1～2時間	40.4	36.5	33.6	38.4	38.0
2～3時間	20.6	19.5	26.7	28.4	25.3
3～5時間	9.6	9.2	6.8	12.0	10.4
5～7時間	2.8	0.8	1.5	1.6	1.8
7時間以上	1.8	1.7	0.0	0.2	0.7

P<0.05

表3は休日の遊び時間を示したものである。全体では、「3～5時間」が40.4%と最も多く、「5～7時間」の28.2%、「7時間以上」の15.2%と続いており、平日に比べよく遊んでいる。各群を比較しても差はみられない。

表4はもっと遊びたいかどうかをたずねたものである。全体では、「思う」と回答した子どもは67.9%も存在し、3分の2の子どもは遊び時間が不足していることがわかる。各群を比較すると、「思う」と答えた子どもは、PM群78.4%であるのに対し、pm群61.5%とリーダー

表3 遊び時間 (休日) (%)

項 目	PM	pM	Pm	pm	全 体
0分	2.3	1.7	1.5	0.6	1.3
1時間未満	2.3	2.5	3.8	1.6	2.2
1～2時間	4.5	3.4	5.3	5.3	4.9
2～3時間	7.3	8.5	9.9	7.3	7.8
3～5時間	37.2	38.2	39.0	42.8	40.4
5～7時間	31.4	27.1	27.5	27.3	28.2
7時間以上	15.0	18.6	13.0	15.1	15.2

N. S.

表4 もっと遊びたいか (%)

項 目	PM	pM	Pm	pm	全 体
思う	78.4	66.4	75.5	61.5	67.9
思わない	9.4	10.6	13.0	14.7	12.8
わからない	12.2	23.0	11.5	23.8	19.3

P<0.001

シッブ能力の高い子どもがもっと遊びたいと言っている。

## (2) 遊び空間

表5は家の中と外のどちらでよく遊ぶかを示したものである。全体では、「家の中」が40.7%であるのに対し、「家の外」は21.8%であり、今の子どもたちは家の中でよく遊んでいるといえる。各群を比較すると、PM群のみ「家の外」で遊ぶ割合が31.4%であり、「家の中」で遊ぶ割合の26.8%よりも高い。一方、pm群は「家の外」で遊ぶ16.9%、「家の中」で遊ぶ48.8%と家の中で遊んでいる割合が高い。pm群はどの群よりも遊び時間は多いが、その多くは家の中で遊んでいる傾向がみられる。

表6は「家の中」でよく遊ぶと回答した子どもに家の中で遊ぶ理由をたずねたものである。全体では、「家の中のほうが楽しい」が36.4%と最も多く、次いで、「家の中がすごしやすい」

表5 家の中と外ではどちらでよく遊ぶか (%)

項 目	PM	pM	Pm	pm	全 体
家の中	26.8	43.3	31.2	48.8	40.7
同じくらい	41.8	38.1	42.1	34.3	37.5
家の外	31.4	18.6	26.7	16.9	21.8

P<0.001

表6 家の中でよく遊ぶ理由 (%)

項 目	PM	pM	Pm	pm	全 体
家の中のほうが楽しい	40.6	29.4	45.0	35.5	36.4
家の中がすごしやすい	11.9	19.6	20.0	22.6	20.4
時間がない	22.0	25.5	17.5	11.9	15.8
遊び場所がない	8.5	5.9	10.0	10.7	9.7
家の中で遊ぶほうがストレス解消になる	3.4	5.9	2.5	4.1	4.1
運動が苦手である	0.0	2.0	0.0	5.3	3.6
その他	13.6	11.7	5.0	9.9	10.0

P<0.001

の20.4%、「時間がない」の15.8%と続いている。時間や場所がないよりも家の中に心地よさを感じている子どもが多い。

表7は「家の外」でよく遊ぶと回答した子どもに家の外で遊ぶ理由をたずねたものである。全体では、「家の外のほうが楽しい」が28.8%と最も多く、次いで、「いろいろなことができる」の23.6%、「運動が好き」の23.1%、「大勢で遊べる」の14.4%と続いている。家の外でよく遊ぶ子どもは2割と少ないが、それでも外遊びが好きなおももたちは家の外でいろいろなことの出来る外遊びを好んでいる。

表7 家の外でよく遊ぶ理由

項 目	PM	pM	Pm	pm	全 体
家の外のほうが楽しい	30.4	31.9	25.7	27.9	28.8
いろいろなことができる	20.3	18.2	34.3	23.2	23.6
運動が好き	26.1	22.7	20.0	22.0	23.1
大勢で遊べる	15.9	22.7	14.3	11.0	14.4
家の外で遊ぶほうがストレス解消になる	2.9	4.5	5.7	6.1	4.8
運動が得意である	2.9	0.0	0.0	3.7	2.4
その他	1.5	0.0	0.0	6.1	2.9

(%)  
N. S.

表8は外遊びの好き嫌いを示したものである。全体では「好き」と答えた子供は56.3%、「どちらでもない」39.1%、「嫌い」4.6%であり、約6割弱の子どもたちが外遊びを好きである。各群を比べると、PM群では78.2%の子どもが好きであるのに対し、pm群では半数にも満たない42.8%の子どもしか好きであると答えていない。

表8 外遊びの好き嫌い

項 目	PM	pM	Pm	pm	全 体
好き	78.2	64.4	63.4	42.8	56.3
どちらでもない	21.4	30.5	35.1	50.1	39.1
嫌い	0.4	5.1	1.5	7.1	4.6

(%)  
P<0.001

### (3) 遊び仲間

表9は平日の遊び仲間の人数をあらわしたものである。全体では、「3～4人」で遊んでいる子どもは41.4%と最も多く、「2人」の33.7%、「1人」の19.1%と続き、「5人以上」で遊んでいる子どもは5.8%と非常に少ない。各群を比べると、「5人以上」で遊んでいる子どもは、PM群では12.0%、pm群では2.9%とPM群がよく遊んでいるが、それでも遊び人数は

表9 遊び人数 (平日)

項 目	PM	pM	Pm	pm	全 体
1人	17.6	19.8	16.0	20.4	19.1
2人	27.8	31.0	32.7	37.3	33.7
3人～4人	42.6	41.4	46.5	39.4	41.4
5人～9人	11.1	6.9	4.0	2.5	5.2
10人以上	0.9	0.9	0.8	0.4	0.6

(%)  
P<0.001

少ない。

表10は休日の遊び仲間の人数をあらわしたものである。全体では、「3～4人」で遊んでいる子どもは53.0%と最も多く、「2人」の21.6%、「5～9人」の18.2%と続き、「5人以上」で遊んでいる子どもは約2割を占め、平日に比べ増加している。各群を比較すると、「5人以上」で遊んでいる子どもはPM群の33.0%に比べてpm群は14.2%であり、リーダーシップ能力の高い子どもの方が多人数で遊んでいるといえる。

表10 遊び人数 (休日)

項 目	PM	pM	Pm	pm	全 体
1人	6.0	7.6	3.9	4.9	5.4
2人	17.1	19.5	18.5	24.9	21.6
3人～4人	43.7	54.3	56.8	56.0	53.0
5人～9人	28.6	16.1	20.0	13.6	18.2
10人以上	4.6	2.5	0.8	0.6	1.8

P<0.001

表11は学校が終わってから誰とよく遊ぶかをたずねたものである。全体では、「学校の友達」が56.8%と最も多く、次いで、「兄弟姉妹」の13.7%、「近所の友達」の13.0%と続いている。今の子どもたちは学校を中心に動いており、学校の友達と親友を作っており、近所の友達と遊ぶ場面は少なくなっている。ここにも地域共同体の崩壊の影響が現れている。

表11 学校が終わってから誰とよく遊ぶか

項 目	PM	pM	Pm	pm	全 体
学校の友達	62.3	46.2	61.8	55.5	56.8
兄弟姉妹	11.4	10.3	12.2	15.9	13.7
近所の友達	11.8	19.7	10.7	12.5	13.0
1人	4.5	12.0	4.6	9.4	7.9
スポーツ・文化活動の友達	8.6	8.6	4.6	3.7	5.5
その他	1.4	3.2	6.1	3.0	3.1

P<0.05

#### (4) 多人数でする遊び

表12は多人数でする遊び（ソフトボール、サッカー、ドッジボールなど）のために、あまり親しくない友達を含めて作られる活動集団<sup>(4)</sup>での遊んだことをたずねたものである。全体では、「遊ぶことが多い」7.6%、「ときどき遊ぶことがある」57.0%、「ほとんど遊ばない」35.4%であり、多人数でする遊びをよくしている子どもは少ない。各群を比較すると「遊ぶことが多い」と回答した子どもは、PM群17.3%、pm群3.7%であり、一方、「ほとんど遊ばない」と回答した子どもはPM群22.7%、pm群40.2%である。両者ともあまり多人数で遊んで

表12 多人数でする遊びの経験

項 目	PM	pM	Pm	pm	全 体
遊ぶことが多い	17.3	8.5	5.3	3.7	7.6
ときどき遊ぶことがある	60.0	51.7	59.6	56.1	57.0
ほとんど遊ばない	22.7	39.8	35.1	40.2	35.4

P<0.001

いないが、それでも PM 群の子どもはよく遊んでおり、リーダーシップ能力の高い子どもが多人数で遊んでいる傾向が見られる。

表13は多人数で「ほとんど遊ばない」と回答した子どもに遊ばない理由をたずねたものである。全体では、「遠慮してしまう」27.8%と「意見が合わない」26.6%が多く、次いで「遊ぶ人がいない」12.7%と「疲れる」12.4%が多い。子どもたちが遊べない理由はコミュニケーションや人間関係能力の低下が影響を及ぼしているものと思われる。

表13 多人数で遊ばない理由 (%)

項 目	PM	pM	Pm	pm	全 体
遠慮してしまう	28.6	34.0	24.4	26.8	27.8
意見が合わない	26.5	25.5	31.1	25.9	26.6
遊ぶ人がいない	16.3	12.8	8.9	12.7	12.7
つかれる	8.2	12.8	17.8	12.2	12.4
誘ってくれない	4.1	0.0	6.7	5.6	4.7
その他	16.3	14.9	11.1	16.8	15.8

N. S.

表14は多人数でする遊びの好き嫌いをたずねたものである。全体では、「好き」32.1%と「どちらかといえば好き」34.6%を合計すると約3分の2の子どもが好きと答えているのに対し、「嫌い」「どちらかといえば嫌い」と答えた子どもは9.4%であり、子どもたちは多人数で遊ぶ外遊びが好きである。各群を比較すると、PM 群は「好き」と回答した子どもは55.5%と5割を越えているのに対し、pm 群は20.7%と2割しかいない。リーダーシップ能力の高い子どもたちは多人数でする遊びの好きな子が多い。

表14 多人数でする遊びの好き嫌い (%)

項 目	PM	pM	Pm	pm	全 体
好き	55.6	30.4	36.7	20.7	32.1
どちらかといえば好き	28.6	37.4	30.5	37.6	34.6
どちらでもない	12.7	23.5	25.2	28.8	23.9
どちらかといえば嫌い	2.2	6.1	5.3	9.4	6.8
嫌い	0.9	2.6	2.3	3.5	2.6

P<0.001

表15はどのようにすれば多人数でする遊びをするようになるかをたずねたものである。全体では、「時間にゆとりが出来たら」68.8%、「友達の数がもっと増えたら」50.5%、「多人数で遊べる場所があったら」43.3%と遊びの三つの間が確保できたらと指摘する子どもが多い。次いで、「多人数で遊ぶ体育の授業を用意してくれたら」31.0%、「自分の好きな遊びを用意してくれたら」25.2%、「学校や地域がキャンプなどでの野外活動の場を用意してくれたら」22.5%、「学級会で多人数でする遊びの場を用意してくれたら」20.5%の順に続いている。いまの子どもたちは多人数でする遊びを大人たちに作ってもらうことを期待しているといえる。

各群を比較すると、遊びの三つの間を除けば、「自分の好きな遊びを用意してくれたら」「学校や地域がキャンプなどの野外活動の場を用意してくれたら」「スポーツクラブの中で子どもたちに自由にやらせてもらえたら」「放課後、学校の中に多人数でする遊びの場ができたなら」「大人が多人数でする遊びを教えてください」は PM 群が一番多く、「体育の授業で多人数で遊ぶ授業をしてください」「学級会などで、多人数でする遊びの場を作ってもらえたら」「受験

表15 多人数で遊ぶ遊びをつくる方法

(%)

項 目	PM	pM	Pm	pm	全 体
時間にゆとりができたなら	75.0	77.1	77.1	61.7	68.8
友達の数がもっとふえたら	47.7	42.4	42.7	55.8	50.5
多人数で遊べる場所があったら	52.2	35.6	40.5	41.5	43.3
体育の授業で多人数で遊ぶ授業をしてくれたら	25.8	31.4	36.6	27.7	31.0
自分の好きな遊びを用意してくれたら	27.2	26.3	21.4	25.1	25.2
学校や地域がキャンプなどの野外活動の場を用意してくれたら	33.2	20.3	26.0	17.3	22.5
学級会などで、多人数で遊ぶの場を作ってもらえたら	25.0	17.8	25.2	17.9	20.5
子どもの中に全体をまとめる人ができたら	16.8	14.4	10.7	17.9	16.3
スポーツクラブの中で子どもたちに自由にやらせてもらえたら	21.4	16.9	19.8	12.8	16.3
放課後、学校の中に多人数で遊ぶ場ができたなら	20.0	10.2	17.6	13.2	15.0
受験戦争がなくなったら	15.9	14.4	19.8	10.6	13.5
大人が多人数で遊ぶ遊びを教えてください	10.0	5.1	9.2	6.7	7.7
その他	5.0	2.5	2.3	1.8	2.7

(あてはまるものすべて○印)

戦争がなくなったら」は、Pm群が一番多い。P機能の高い子どもたちは大人の手によって多人数で遊ぶ遊びの場を作ってもらいたい者が多い。特にリーダーシップ能力の高いPM群の子どもたちに、そのようなことを期待する者が多いことは、大人の手によってリーダーシップ能力の高い子どもを育てる時期にきているのではないと思われる。

#### IV. 結 論

- (1) 遊び時間については、子どもたちの3分の2はもっと遊びたいと言っており、リーダーシップ能力の高い子どもたちは低い子どもたちよりもより遊びたいと言っている。
- (2) 遊び空間では、家の中で遊んでいる子どもたちが多い。また、外遊びの好き嫌いについては、約6割弱の子どもたちが好きである。特に、リーダーシップ能力の高い子どもたちは外遊びが好きである。
- (3) 遊び仲間については、平日・休日とも多人数で遊んでいる子どもは少ない。それでも、リーダーシップ能力の高い子どもたちは遊び仲間が多い。また、学校が終わってからの遊び仲間は近所の友達よりも学校の友達が多い。
- (4) どのようにすれば多人数で遊ぶ遊び集団を作ることが出来るかについては、三つの間（遊び時間・遊び空間・遊び仲間）の改善以外に、大人の手による子どもの遊び集団づくりが必要であろう。特に、リーダーシップ能力の高い子どもたちに大人の手による助けが必要な時期にきている。

#### 参 考 文 献

- (1) 堺賢治 「遊び場面におけるリーダーシップに関する研究—仲間集団や学校生活に及ぼす影響—」 愛媛大学教育学部紀要 第I部 教育科学 第45巻 第1号 1998
- (2) 三隅二不二著 「新しいリーダーシップ」 ダイヤモンド社 1976 p.10
- (3) 堺賢治・宇野さおり 「子どもの遊びと仲間集団に関する研究—リーダーシップを中心に—」 愛媛大学教育学部紀要 第I部 教育科学 第43巻 第1号 1996
- (4) 住田正樹著 「子どもの仲間集団と地域社会」 九州大学出版会 1985 pp.126-127