

# 役割遊びと他の遊びで見られる自己調整機能の比較

— 保育者評定を通じた検討 —

藤 翔 平

(2022年10月7日受理)

Role-Play vs. Other Types of Play in Self-Regulation: Teacher-Ratings

Shohei Fuji

**Abstract:** Recent research indicates that children regulate their thoughts, emotions, and behavior in pretend play, especially role-play. However, few studies have examined whether children regulate themselves in other types of play. Hence, we compared self-regulatory behavior in role-play and other types of play through teacher-ratings. The participants included 142 children aged 4 to 6 (73 boys and 69 girls) and 11 teachers. The teachers who most frequently observed the children were asked to fill out the rating scale regarding self-regulatory behaviors (metacognitive regulation and their subcategories: planning, monitoring, control, and evaluation) during three types of play—role-play, constructive play, and functional play—over the past three months. After controlling for age, we compared self-regulatory behaviors noted in role-play and the other kinds of play. The results revealed no significant differences in self-regulatory behaviors observed in role-play and the other types of play. We also found that the self-regulatory behaviors witnessed in each type of play were related to language (communication) ability. Our results suggest that children will regulate themselves in a variety of play activities.

**Key words:** Pretend play, Self-regulation, Teacher-rating

キーワード：ふり遊び, 自己調整機能, 保育者評定

## 1. 問題と目的

子どもはしばしば、空のコップでジュースを飲むふりといった日常的な動作の模倣をしたり、自分たちで考えたファンタジーの世界に入り、架空のキャラクターを演じたりするなど想像力を働かせて遊ぶことがある。このように頭の中で思い描いたイメージに基づいて「まるで～であるかのように振る舞う」遊びをふり遊びという (Garvey, 1990)。先述した日常的な動

作の模倣や、ブロックを電車に見立てるといった物を代用する遊びは乳児期頃から見られ始め、次第に複数人で遊ぶようになり、誰かになりきって遊んだり、遊びのプランについて相談しながら遊んだりするようになる (Thompson & Goldstein, 2019)。

ふり遊びは幼児期に盛んに行われるにも関わらず、児童期以降には徐々に減少していくため、幼児期特有の遊びとして、その発達の意義について度々検討されてきた (Lillard et al., 2013)。これまでの研究から、ふり遊びは言語やコミュニケーション能力の発達や心の理論のような認知発達と関連していることが明らかになっているが、近年注目を集めているのが、ふり遊びと自己調整機能の発達である。

自己調整機能とは、個人にとって重要な目標を達成

---

本論文は、課程博士候補論文を構成する論文の一部として、以下の審査委員により審査を受けた。

審査委員：杉村伸一郎 (主任指導教員), 湯澤正通,  
森田愛子, 清水寿代

するために、状況に合わせて自身を制御する能力のことであり (Bronson, 2000), 最近では、注意や思考を制御する認知的な側面と感情や衝動を制御する情動的な側面の2側面に分かれるモデルが提唱されている (Whitebread et al., 2009)。自己調整機能もふり遊びと同様に幼児期に急速に発達することが明らかになっているが (Bronson, 2000), 児童期以降の学校への適応や学業成績にも影響を与えることが明らかになっている (Blair & Daimond, 2008; Blair & Razza, 2007)。

Vygotsky (1967) は、ふり遊びと自己調整機能が関連する理由として、ふり遊びが持つ2つの性質を指摘している。1つ目の性質は、想像的な状況の創出である。ふり遊びにおいては、頭の中で思い描いたイメージに従って、物を見立てたり、役割を演じたりといった行動が行われている。このような頭の中で思い描いたイメージに基づいて行動する経験が、「個人にとって重要な目標を達成するために自身を制御する能力」である自己調整機能の発達に影響を与える。もう1つの性質は、ふり遊びが規則に基づいた遊びという点である。ふり遊びの中では、物を買う際にはお金を払わなければならないといった社会的な慣習や、合言葉を言わなければ遊びに入れないといった子どもたち自身が決めたルールなど様々な規則が存在する。このような経験を通して、子どもは「状況に応じて自身を制御する」自己調整機能を発達させると考えられている。

Vygotsky らの理論に基づいて、ふり遊びと認知的な自己調整機能 (例: Nader-Grosbois & Vieillevoye, 2012), 情動的な自己調整機能 (例: Galyer & Evans, 2001), その両方 (例: Slot, Mulder, Verhagen, & Leseman, 2017) との関連が明らかになっている。なお、これらの先行研究では、ふり遊びの中でも「自分を自分とは異なる他者に見立てる遊び」である役割遊び (小川・高橋, 2012) が主に検討されているため、本研究でも役割遊びに焦点を当てて検討を行う。

藤・杉村 (2022) は、役割遊びと自己調整機能の関連を検討する方法によって、先行研究を2つのタイプに分けている。1つ目の方法は、役割遊びの頻度や質と役割遊び以外の文脈における自己調整機能との関連を検討する方法である。役割遊び以外の文脈としては、片付けや集まりといった園生活における特定の文脈における自己調整機能を検討している研究もあれば (例: Elias & Berk, 2002), 広く日常生活における自己調整機能を測定している研究もある (例: Galyer & Evans, 2001)。また、これらの研究を発展させ、役割遊びと自己調整機能の縦断的な関連を検討した研究 (例: Lindsey & Colwell, 2013) や、役割遊びを用いた介入によって自己調整機能が向上するかを検討

した研究も行われつつある (例: Goldstein & Lerner, 2018)。

2つ目は本研究で用いている方法である、役割遊びの中で自己調整機能が働いているかどうかを検討する方法である。その一例である Slot et al. (2017) は、役割遊びの質 (見立てや役割の複雑さ, 相互作用の頻繁さを評価) と役割遊びの中で見られる認知的・情動的な自己調整機能の関連を検討した。その結果、役割遊びは思考や注意を制御する認知的な自己調整機能と強く関連し、感情や衝動を制御する情動的な自己調整機能とも関連することが明らかになった。これらの研究を通して、役割遊びにおいては自己調整機能が頻繁に働いていることが明らかになっている。

上記の先行研究を通して、役割遊びと自己調整機能が関連することは先行研究によって明らかになっているが、他の遊びにおいても同様に自己調整機能が働いているのではないだろうか。例えば、折り紙で鶴を折ろうとした際にも工程を頭の中でイメージすることは行われているはずであり、プランコで高く漕ごうとする際にはどのタイミングで力を入れるべきか周りの状況をよく確認するだろう。他の遊びと比較した際に、役割遊びの中でより自己調整機能が働いていると言えるのか、また、どのような自己調整機能が働いているのかを検討したのが藤・杉村 (2022) である。

藤・杉村 (2022) は、年中児・年長児計32名を対象に役割遊びと構成遊び (材料となるもので何かを作成する遊び), 機能遊び (身体を動かすことを楽しむ遊び) を観察し、それぞれの遊びの中で見られた自己調整機能を比較した。その際、認知的な自己調整機能と情動的な自己調整機能の両方を評価することができる Whitebread et al. (2009) の分類を用いた。認知的側面については、活動に影響を与える人や活動・方略についての知識「メタ認知的知識」、活動の進行中に行われる「メタ認知的調整」、情動的側面については「情動的・動機づけの調整」というカテゴリーで分類を行った。また、後者の2カテゴリーについては、遊びのどの段階で自己調整機能が見られたかについて、プランニング、モニタリング、コントロール、評価という4つの段階に分けて評定を行った。その結果、多くの項目において、3種類の遊びの中で見られる自己調整機能には有意な差が見られなかった一方で、役割遊びの中では、これからの遊びの計画を考える自己調整機能 (プランニング) が他の遊びよりも頻繁に働いていることが明らかになった。

しかし、自然観察において3種類の遊びのデータを集めることは困難である。例えば、藤・杉村 (2022) の場合、対象児は当初32名であったが、遊びを分類し

たところ役割遊びが見られなかったり、3種類の遊びのデータが比較可能な程度に揃った対象児が少なかったりしたため、最終的な分析まで残った対象児は16名と少なかった。また、15分程度の観察データがその時期における対象児の遊びの中で見られる自己調整機能をしっかりとは反映できているかについても不明であった。

そこで、本研究では、対象児の数を増やし、先行研究で行われた観察より長い期間における対象児の遊びの中で見られる自己調整機能を評定できるように、保育者評定の質問紙を開発して3種類の遊びの中で見られる自己調整機能を比較する。しかし、Whitebread et al. (2009) の全項目について保育士に評定を依頼しようとすると、3種類の遊びについても検討することもあり、負担が重かった。そこで、質問項目を、藤・杉村 (2022) において3種類の遊びの間に有意な差が見られたプランニングの項目を含むメタ認知的調整に絞って検討を行った。

そして、藤・杉村 (2022) の結果を基に、以下の2つの仮説を検証する。(1) 役割遊びは構成遊びや機能遊びに比べてプランニングの得点が高い。(2) プランニングを除く他の3つのカテゴリー（モニタリング、コントロール、評価）とメタ認知的調整については、役割遊びと構成遊び、機能遊びの間に差は見られない。

## 2. 方法

**参加者** 広島県の幼稚園と認定こども園（各1園）に通う年中児69名（平均月齢59.2か月、男児30名、女児39名）、年長児73名（平均月齢72.4か月、男児43名、女児30名）の計142名とその担当保育者11名が参加した。

**手続き** まず、藤・杉村 (2022) において役割遊びと他の遊びの比較をするために用いられた Whitebread et al. (2009) の分類基準を日本語に訳し、メタ認知的調整に関する25項目の質問紙を作成した（付録を参照）。Whitebread et al. (2009) では、自己調整機能の分類に関して、カテゴリー名（プランニング）、行動の記述（目標や目的を設定する）、具体例（「私はこれから大きな円を描こうと思う」）という3つのレベルで基準を示しているが、本研究では記述の具体性と抽象性のバランスが取れている「行動の記述」を参照した。25項目の内訳は、プランニングが5項目、モニタリングが7項目、コントロールが8項目、評価が5項目であった。なお、保育者にとって理解しやすい質問項目になるように、調査を行う前に幼稚園教諭4名に表現を確認してもらい、適宜修正を行った。

次に、対象児を最もよく観察している保育者1名に、直近3か月における3種類の遊びの様子について、上記の25項目に関して「まったくしなかった」から「いつもしていた」の5件法で回答してもらった。なお、回答する順序が結果に影響を与えないように、回答する遊びの順序はクラスごとにカウンターバランスを取り、他の2つの遊びの回答欄を隠した上で1つの遊びについて回答してもらった。

最後に、共変量として言語能力を測定するため、保育記録による発達尺度（NDSC: 中島他, 2010）の下位項目「言語領域・理解する」（全8項目）への回答を求めた。評定は「いつもしようとする」（2点）、「することが多い」（1点）、「しようとしなない、たまにしかしようとしなない」（0点）の3段階を基本とし、選択肢については項目ごとに適した表現に変更した。また、評定できない可能性も考慮して、「判断できない」という選択肢も用意した。ただし、「判断できない」と回答された項目については欠損値扱いとし、分析から除外した。その結果、「日にち・時間がわかる」の1項目については、欠損値が多く見られたため全ての対象児において分析から除外した。

**分析方法** 同一の対象児が行った役割遊び、構成遊び、機能遊びの中で見られる自己調整機能を比較するために、月齢と言語能力を共変量とした反復測定共分散分析を実施した。また、月齢と言語能力を統制していない藤・杉村 (2022) の結果と比較するために、共変量を投入していない反復測定分散分析も実施した。

**倫理的配慮** まず、幼稚園と認定こども園の園長・副園長に、調査の概要と調査で得られる情報の管理や公表に関する配慮など倫理的な配慮について説明をし、両園から承諾をもらった。次に、クラスの担任・副担任に、研究目的や研究内容、倫理的な配慮等を説明し、調査に参加していただける場合は承諾書に署名をしてもらった。その結果、今回の調査に協力を依頼した13名の保育者全員から承諾を得た。これらの手続きを含む研究の実施及び成果の公表に関して、広島大学の倫理審査委員会の承認を得た。

## 3. 結果

まず、尺度の得点化について説明する。メタ認知的調整の下位尺度（プランニング、モニタリング、コントロール、評価）に関しては、下位尺度毎に合計得点を項目数で割り、下位尺度得点とした。また、4つの下位尺度の得点を合計することによってメタ認知的調整全体の得点も算出した。なお、役割遊びが全く行われなかったため、全ての項目を「まったくしなかつ

Table 1. 遊びの中で見られる自己調整機能, 月齢, 言語能力の相関及び偏相関

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1. 役割遊び・メタ認知的調整	—	.95**	.96**	.95**	.95**	.78**	.73**	.74**	.69**	.74**	.69**	.60**	.66**	.61**	.68**	.25**	.61**
2. 役割遊び・プランニング	.92**	—	.87**	.88**	.84**	.73**	.73**	.68**	.62**	.66**	.58**	.56**	.54**	.50**	.55**	.18*	.59**
3. 役割遊び・モニタリング	.94**	.81**	—	.87**	.91**	.77**	.71**	.75**	.67**	.71**	.69**	.57**	.71**	.58**	.69**	.25**	.57**
4. 役割遊び・コントロール	.92**	.82**	.81**	—	.87**	.70**	.64**	.63**	.67**	.65**	.65**	.57**	.59**	.62**	.61**	.29**	.59**
5. 役割遊び・評価	.93**	.76**	.87**	.80**	—	.77**	.67**	.74**	.66**	.77**	.70**	.56**	.67**	.61**	.74**	.25**	.58**
6. 構成遊び・メタ認知的調整	.72**	.68**	.69**	.60**	.71**	—	.91**	.96**	.88**	.94**	.75**	.68**	.70**	.64**	.74**	.32**	.52**
7. 構成遊び・プランニング	.64**	.68**	.60**	.51**	.56**	.87**	—	.82**	.69**	.81**	.66**	.69**	.60**	.51**	.63**	.31**	.50**
8. 構成遊び・モニタリング	.68**	.61**	.68**	.52**	.68**	.94**	.77**	—	.82**	.89**	.70**	.60**	.70**	.58**	.69**	.24**	.47**
9. 構成遊び・コントロール	.65**	.59**	.60**	.61**	.62**	.86**	.62**	.78**	—	.77**	.72**	.65**	.65**	.73**	.66**	.38**	.41**
10. 構成遊び・評価	.64**	.55**	.59**	.52**	.69**	.92**	.73**	.85**	.72**	—	.683**	.58**	.64**	.56**	.74**	.27**	.52**
11. 機能遊び・メタ認知的調整	.58**	.45**	.56**	.52**	.60**	.62**	.52**	.58**	.62**	.55**	—	.91**	.95**	.92**	.92**	.31**	.56**
12. 機能遊び・プランニング	.45**	.44**	.40**	.42**	.40**	.54**	.56**	.45**	.53**	.40**	.87**	—	.52**	.82**	.74**	.29**	.52**
13. 機能遊び・モニタリング	.56**	.41**	.61**	.46**	.58**	.58**	.46**	.59**	.53**	.50**	.93**	.73**	—	.84**	.86**	.23**	.52**
14. 機能遊び・コントロール	.52**	.41**	.47**	.54**	.53**	.51**	.35**	.45**	.63**	.42**	.90**	.77**	.78**	—	.77**	.30**	.44**
15. 機能遊び・評価	.53**	.36**	.54**	.43**	.63**	.60**	.46**	.56**	.52**	.62**	.87**	.61**	.80**	.69**	—	.33**	.57**
16. 月齢	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	.35**
17. 言語能力	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

注. 左下が月齢と言語能力を統制した偏相関分析の値である。 \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$ .

た」と回答された18名の対象児については分析から除外し、最終的な対象児は124名であった。

次に、尺度の信頼性を検討するために、各段階（プランニング、モニタリング、コントロール、評価）のクロンバックの $\alpha$ 係数を算出した。その結果、プランニングは $\alpha = .88$ 、モニタリングは $\alpha = .91$ 、コントロールは $\alpha = .88$ 、評価は $\alpha = .90$ であり、本尺度は信頼性を有した尺度であったと言える。

続いて、メタ認知的調整の全体と各段階、月齢、言語能力が相互にどのように関連しているかを検討するために相関分析及び偏相関分析を行った（Table 1）。月齢と言語能力を統制した上でも、それぞれの遊びのメタ認知的調整全体と各段階、月齢、言語能力は有意に相関していた。また、同じ遊びの相関は高く、別の遊びとの相関は同じ段階に着目している場合であっても、同じ遊びの相関に比べると、相関係数は低い数値をとっていた。そして、月齢と言語能力についても、それぞれの遊びと有意に相関しており、特に言語能力との間には中程度の相関が見られた。

そして、役割遊びと構成遊び、機能遊びの中で見られるメタ認知的調整の4つの下位尺度得点ならびに、それらの合計得点を比較した（Table 2）。まず、月齢と言語能力を統制した反復測定共分散分析を行った。しかし、言語能力と遊びの種類の間交互作用が見られたため、共分散分析の前提条件である共変量の回帰の平行性が満たされず、言語能力を共変量として投入することは適切ではなかった。したがって、以降の分析においては、月齢を共変量とした反復測定共分散分析を実施することとした。

月齢を共変量とした反復測定共分散分析を行った結果、3種類の遊び間に有意差は見られなかった（Wilks'  $A = .88$ ,  $F(8, 115) = 1.93$ ,  $p = .06$ , Partial  $\eta^2 = .12$ ）。また、遊びのどの段階の自己調整機能が多かったかを検討するために、月齢を共変量とした反復測定多変量共分散分析を行ったところ、いずれの段階においても有

意差は見られなかった<sup>2)</sup>。

加えて、言語能力と遊びにおける自己調整機能との関連を検討するため、遊びの種類と言語能力を独立変数、メタ認知的調整を従属変数とした階層的重回帰分析を実施した。第1ステップでは言語と遊びの種類を、第2ステップでは言語と遊びの種類の交互作用項を投入した。なお、遊びの種類は名義尺度であるため、それぞれの遊びについてダミー変数を作成した。しかし、ダミー変数を3つ以上含む場合には多重共線性の問題が発生することから、役割遊びと構成遊び、構成遊びと機能遊び、役割遊びと機能遊びの2種類ごとに分析を行った<sup>1)</sup>。

まず、第1ステップ（遊びの種類と言語能力）における $R^2$ は有意であった（ $R^2 = .33$ ,  $F(3,353) = 58.37$ ,  $p < .01$ ）。役割遊びと構成遊びにおいては、言語（ $\beta = .56$ ,  $p < .01$ ）および構成遊び（ $\beta = .12$ ,  $p < .05$ ）がメタ認知的調整に対して有意な関連を示した。また、構成遊びと機能遊びにおいても、言語（ $\beta = .56$ ,  $p < .01$ ）および構成遊び（ $\beta = .15$ ,  $p < .01$ ）がメタ認知的調整に対して有意な関連を示した。最後に、役割遊びと機能遊びについては、言語（ $\beta = .56$ ,  $p < .01$ ）、役割遊び（ $\beta = -.15$ ,  $p < .01$ ）機能遊び（ $\beta = -.12$ ,  $p < .05$ ）がメタ認知的調整に対して有意な関連を示した。しかし、遊びの種類と言語能力の交互作用項を投入した第2ステップでは、 $R^2$ の変化量は有意ではなかった（ $\Delta R^2 = .01$ ,  $F(2,351) = 1.80$ ,  $p > .05$ ）。上記の結果をまとめると、メタ認知的調整に対して、遊びの種類と言語能力の主効果が認められた一方、遊びの種類と言語能力の交互作用は認められないという結果であった。

最後に、藤・杉村（2022）の対応を検討するため、メタ認知的調整について月齢を統制せずに反復測定分散分析を行ったところ、3種類の遊びの間に有意差が見られた（ $F(2, 246) = 13.86$ ,  $p < .01$ ）。多重比較の結果、構成遊びでは、役割遊びと機能遊びよりも有意に

Table 2. 3つの遊びにおけるメタ認知的調整の平均と標準偏差

	役割遊び		構成遊び		機能遊び		F値	p値
	M	SD	M	SD	M	SD		
メタ認知的調整	10.96	(3.15)	11.86	(2.64)	11.11	(2.81)	$F(2,244) = 0.14$	$p = .86$
プランニング	2.79	(0.91)	2.91	(0.75)	2.71	(0.78)	$F(2,244) = 0.72$	$p = .47$
モニタリング	2.75	(0.84)	3.07	(0.68)	2.84	(0.77)	$F(2,244) = 1.18$	$p = .31$
コントロール	2.92	(0.69)	3.07	(0.65)	2.94	(0.70)	$F(2,244) = 0.16$	$p = .85$
評価	2.51	(0.86)	2.81	(0.78)	2.61	(0.79)	$F(2,244) = 0.93$	$p = .40$

注. 統計量は、月齢を共変量として投入した反復測定共分散分析による数値である。

得点が高かった (いずれも  $p < .01$ )。加えて、段階別に自己調整機能を検討するために、反復測定多変量分散分析を行ったところ、有意な群間差が見られた (Wilks'  $A = .63$ ,  $F(8, 116) = 8.62$ ,  $p < .01$ , Partial  $\eta^2 = .37$ )。そこで、各段階について分散分析を行ったところ、全ての段階で有意な群間差が見られた (プランニング:  $F(2, 246) = 5.11$ ,  $p < .01$ , モニタリング:  $F(2, 246) = 20.15$ ,  $p < .01$ , コントロール:  $F(2, 246) = 5.74$ ,  $p < .01$ , 評価:  $F(2, 246) = 17.34$ ,  $p < .01$ )。多重比較をした結果、有意となった部分のみを以下に示す。プランニングについては、構成遊びが機能遊びよりも得点が有意に高いことが明らかとなった ( $p < .01$ )。次に、モニタリングに関しては、構成遊びが役割遊び、機能遊びよりも有意に得点が高かった ( $p < .01$ )。コントロールについても、構成遊びが役割遊びや機能遊びよりも有意に得点が高かった (順に、 $p < .01$ ,  $p < .05$ )。最後に、評価についても、構成遊びは役割遊びや機能遊びよりも有意に得点が高かった ( $p < .01$ )。

#### 4. 考察

本研究の目的は、役割遊び、構成遊び、機能遊びという3種類の遊びの中で見られる自己調整機能について、保育者評定の質問紙を通して検討することであった。そして、藤・杉村 (2022) の結果を基に、以下の2つの仮説を立てた。(1) 役割遊びは構成遊びや機能遊びに比べてプランニングの得点が高い。(2) プランニングを除く他の3つのカテゴリー (モニタリング、コントロール、評価) とメタ認知的調整については、役割遊びと構成遊び、機能遊びの間に差は見られない。

まず、月齢を共変量とした共分散分析を実施したところ、メタ認知的調整全体、メタ認知的調整の各段階 (プランニング、モニタリング、コントロール、評価) において、3種類の遊びの間に有意差は見られなかった。したがって、第1の仮説については支持されず、第2の仮説については支持されたとと言える。子どもは他の遊びでも役割遊びと同様に自己調整機能を働かせている可能性が示唆された。また、藤・杉村 (2022) で指摘されていたように、子どもの自己調整機能が十分に発達した結果、役割遊びだけではなく、構成遊びや機能遊びといった他の遊びにおいても、自己調整機能を発揮することができるようになった可能性もあるだろう。

しかし、月齢を統制する前の (多変量) 共分散分析においては、3種類の遊びの間には有意な差が見られていた。プランニングを除く全ての項目においては構成遊びが役割遊びや機能遊びよりも得点が高く、プ

ランニングにおいても構成遊びが機能遊びよりも得点が高かった。そのような結果になった理由の1つとして、構成遊びの中で働いている自己調整機能が他の2つの遊びよりも保育者にとって捉えやすい可能性が挙げられる。構成遊びでは、折り鶴や泥団子のように、保育者から見て子どもが何を作ろうとしているかという目標がわかりやすいことが多く、評価しやすかったかもしれない。また、質問項目の表現によって構成遊びが評価されやすかった可能性もあると考える。質問項目の中には、頻繁に「できばえ」という表現が出てきたが、材料となる物で何かを作り上げる遊びである構成遊びにおいてはイメージがしやすかったかもしれないが、役割遊びにおける「できばえ」は保育者にとって理解し難い可能性もあるだろう。それぞれの遊びの文脈に合わせた質問項目の表現を今後は検討していく必要がある。

藤・杉村 (2022) は、役割遊びと他の遊びにおける自己調整機能を初めて比較した研究であるが、月齢や言語能力の影響については明らかにすることができなかった。彼らの研究においても、メタ認知的調整に対する月齢の影響を検討するために一般化線形混合モデル (GLMM) を実施しているものの、有意な効果は見られなかった。このような結果となった要因としては、最終的なサンプルサイズが16名と少なく、加齢による影響を捉えられるほどのサンプル数を確保できていなかったことが挙げられる。本研究において、より多数の子どもを対象にし、月齢を共変量とした共分散分析を行ったところ、3種類の遊びの中で見られる自己調整機能に有意な差がないことが新たに明らかになった。

加えて、本研究においては保育者評定の質問紙 (DNSC) によって測定された言語能力との関連も検討した。相関分析では、各遊びのメタ認知的調整と月齢の間には有意であるものの弱い相関が、メタ認知的調整と言語能力の間には有意な中程度の相関が見られたことから、遊びの中で見られる自己調整機能は月齢よりも言語能力と関連している可能性が示唆された。また、遊びの種類と言語能力を独立変数、メタ認知的調整を従属変数とした重回帰分析の結果によると、遊びの種類と言語能力の主効果が認められた一方で、遊びの種類と言語能力の交互作用は見られなかった。このことから、遊びによって言語能力の影響が変わるわけではない可能性も示唆された。

以上の結果を踏まえると、子どもが遊びの中で自己調整機能を働かせる際には、言語能力の影響が大きいことは明らかである。ただし、本研究で使用したDNSCの言語能力は、子どものコミュニケーション能

力の側面も有しているため、先行研究と同様に語彙を主とした言語能力を検討した場合には異なる結果が見られる可能性があるだろう。

最後に、本研究の意義と課題について述べる。先行研究においては、役割遊びの中で自己調整機能が頻繁に働いていることが明らかとなってきた。しかし、役割遊びでは他の遊びよりも自己調整機能がよく働いているのかは明らかではなかった。本研究では、役割遊びと構成遊び、機能遊びという3種類の遊びの中で見られる自己調整機能を保育者に尋ねる形で比較を行った。

同じく他の遊びにおける自己調整機能と比較した藤・杉村（2022）と本研究の結果を踏まえると、役割遊びの中では他の遊びに比べてより頻繁に自己調整機能が働いているわけではなく、様々な遊びの中で自己調整機能が働いている可能性が高い。本研究の結果は、保育者に役割遊びだけではなく、構成遊びや機能遊びなど多様な遊びにおいて、子どもが自己調整機能を働かせている可能性を示し、役割遊びと自己調整機能の関連から遊びと自己調整機能の関連へと知見を拡張したのではないだろうか。

また、本研究では新たに、遊びの中で見られる自己調整機能が言語（コミュニケーション）能力と関連していることも明らかになった。役割遊びと自己調整機能の関連においては、メタ発話（Whitebread & O'Sullivan, 2012）やプライベートスピーチ（Krafft & Berk, 1998）のように、コミュニケーションの中で自己調整機能が発揮され、発達していくことが指摘されている。ところが、本研究では、役割遊びに限らず、構成遊びや機能遊びにおいても、自己調整機能はコミュニケーションの中で見られる可能性が示されたのではないだろうか。

しかし、本研究には複数の課題がある。まず、本研究では、遊びの中で見られる自己調整機能を測定する保育者評定の尺度を開発したが、保育者から「遊びの文脈において評価するには難しい項目がいくつかあった」という内省報告があり、質問項目の表現をより各遊びに適した形に変更する必要があるだろう。また、先述したように、質問項目をそれぞれの遊びに適した表現にすることによって、保育者は遊びの中で見られる自己調整機能をより評価することが可能になるのではないだろうか。

加えて、質問紙の実施方法についても考慮すべきである。直近3か月の遊びの様子を基に回答をもらったものの、教示通りに3か月の遊びを想起した保育者もいれば、直近の遊びを想起した保育者もいた可能性がある。また、今回の評定では、3種類の遊びに

おける自己調整機能と自己調整機能の個人差を切り分けることができなかった。今後の研究では、自己調整機能の個人差を考慮した上で、それぞれの遊びにおける自己調整機能をより具体的に検討していく必要がある。

次に、今後はより低年齢の子どもも対象とする必要があるだろう。本研究では役割遊びが確実に見られることを優先し、役割遊びが頻繁に行われる年中と年長の子どもの対象とした。しかし、役割遊びを始めた時期や物を見立てる遊びを行っている時期においては、他の遊びよりも自己調整機能を働かせている可能性がある。また、役割遊びをしたことによって自己調整機能が発達し、その経験を基に他の遊びでも自己調整機能を働かせることができるようになった可能性も排除できない。役割遊び及び他の遊びの中でどのように自己調整機能が働くようになるのかを明らかにするためには、今後の研究では、役割遊びを始める時期から役割遊びに熟達する時期まで、対象児を追跡していくことも必要になる。

最後に、行動には現れにくい自己調整機能においては差異が見られる可能性も検討する必要があるだろう。近年、ふり遊びと実行機能の関連を検討する研究が盛んに行われているが（例：Carlson, White, & Davis-Unger, 2014）、これらの研究は役割遊びと自己調整機能の認知的な基盤を検討していると考えられる。役割遊びや他の遊びと自己調整機能の関連を検討する際に、実行機能も併せて検討すると、認知的なレベル・行動的なレベルの両面から役割遊びと自己調整機能の関連を明らかにすることができるだろう。

## 【注釈】

- 1) 2種類の遊びごとに分析を行ったが、第1ステップおよび第2ステップの $R^2$ の変化量はいずれの組み合わせにおいても共通していたため、以下では $R^2$ の変化量の結果はまとめて表記する。
- 2) 回答する保育者によって、遊びの中で見られる自己調整機能の評価に差が見られるかを検討するために、マルチレベル分析（混合モデル）を行った。混合モデルでは、メタ認知的調整を従属変数、遊びの種類、回答した保育者、月齢の主効果とその交互作用項を固定効果、回答した保育者を変量効果として投入した。その結果、回答した保育者の主効果が見られなかった一方で（ $F(10,124) = 1.00, p = .45$ ）、回答した保育者×遊びの種類（構成遊び、機能遊び）×月齢の交互作用は有意であった（ $F(10,124) = 2.03, p < .05$ ）。したがって、回答した保育者による影響

は弱いと考えられるが、ある一定の種類遊びや月齢の影響も加味した場合には影響が見られる可能性が示唆された。

## 【引用文献】

- Blair, C., & Diamond, A. (2008). Biological processes in prevention and intervention: The promotion of self-regulation as a means of preventing school failure. *Development and psychopathology*, *20*, 899-911.
- Blair, C., & Razza, R. P. (2007). Relating effortful control, executive function, and false belief understanding to emerging math and literacy ability in kindergarten. *Child development*, *78*, 647-663.
- Bronson M. B. (2000). *Self-Regulation in Early Childhood: Nature and Nurture*. New York: The Guilford Press.
- Carlson, S. M., White, R. E., & Davis-Unger, A. C. (2014). Evidence for a relation between executive function and pretense representation in preschool children. *Cognitive development*, *29*, 1-16.
- Elias, C. L., & Berk, L. E. (2002). Self-regulation in young children: Is there a role for sociodramatic play? *Early Child Research Quarterly*, *17*, 216-231.
- 藤 翔平・杉村 伸一郎 (2022). 幼児の役割遊びにおける自己調整機能の特徴：他の遊びとの比較による予備的検証 発達心理学研究, *33*, 12-24.
- Galyer, K. T., & Evans, J. M. (2001). Pretend play and the development of emotion regulation in preschool children. *Early Child Development and Care*, *166*, 93-108.
- Garvey, C. (1990). *Play* (2nd ed.). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Goldstein, T. R., & Lerner, M. D. (2018). Dramatic pretend play games uniquely improve emotional control in young children. *Developmental science*, *21*, e12603.
- Krafft, K. C., & Berk, L. E. (1998). Private speech in two preschools: Significance of open-ended activities and make-believe play for verbal self-regulation. *Early Childhood Research Quarterly*, *13*, 637-658.
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). The Impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological bulletin*, *139*, 1-34.
- Lindsey, E. W., & Colwell, M. J. (2013). Pretend and physical play: Links to preschoolers' affective social competence. *Merrill-Palmer Quarterly*, *59*, 330-360.
- Nader - Grosbois, N., & Vieillevoys, S. (2012). Variability of self - regulatory strategies in children with Intellectual disability and typically developing children in pretend play situations. *Journal of Intellectual Disability Research*, *56*, 140-156.
- 中島 俊思・松岡 弥玲・谷 伊織・大西 将史・永田 雅子・野村 香代・吉橋 由香・神谷 美里・辻井 正次 (2010). 保育記録による発達尺度の作成とその項目分析および信頼性の検討. 小児の精神と神経, *50*, 385-398.
- 小川 真人・高橋 登 (2012). 幼児の役割遊び・ふり遊びと「心の理論」の関連. 発達心理学研究, *23*, 85-94.
- Slot, P. L., Mulder, H., Verhagen, J., & Leseman, P. P. (2017). Preschoolers' cognitive and emotional self - regulation in pretend play: Relations with executive functions and quality of play. *Infant and Child Development*, *26*, e2038.
- Thompson, B. N., & Goldstein, T. R. (2019). Disentangling pretend play measurement: Defining the essential elements and developmental progression of pretense. *Developmental Review*, *52*, 24-41.
- Vygotsky, L. S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, *5*, 6-18.
- Whitebread, D., Coltman, P., Pasternak, D. P., Sangster, C., Grau, V., Bingham, S., Almeiqdad, Q., & Demetriou, D. (2009). The development of two observational tools for assessing metacognition and self-regulated learning in young children. *Metacognition and learning*, *4*, 63-85.
- Whitebread, D., & O'Sullivan, L. (2012). Preschool children's social pretend play: Supporting the development of meta-communication, metacognition and self-regulation. *International Journal of Play*, *1*, 197-213.



## 【付録】

### メタ認知的調整尺度

対象児の7～10月における、役割遊び、構成遊び、機能遊びという3つの遊びの様子をお聞きます。それぞれの遊びの中で、対象児が以下の行動をどの程度していたかを振り返り、その頻度を「1：まったくしなかった」、「2：あまりしなかった」、「3：たまにしていた」、「4：よくしていた」、「5：いつもしていた」の5つの選択肢から1つ選び、各遊びの欄に記入してください。なお、役割遊び、構成遊び、機能遊びの定義は以下の通りです。

- 役割遊び：自分を自分とは異なる他者に見立てる遊びのことであり、おままごとで母親になったり、アニメのキャラクターになったりする遊びを指します。
- 構成遊び：材料となる物で何かを作り出すことを楽しむ遊びであり、粘土遊びや砂場遊び、工作といった遊びを指します。
- 機能遊び：身体動かすこと自体を楽しむ遊びであり、追いかっこやブランコなどの遊びを指します。

#### 注意事項：

一つの遊びについて全ての項目に答えた後、次の遊びについて回答してください。また、回答が終わった遊びの欄をお渡しした付箋で隠して、次の遊びについて回答してください。

---

#### ●プランニング（5項目）

- ・遊びの中で必要になることや予想されることを、明確にしたり決めたりする
- ・一人一人の役割を決め、それぞれが何をすべきかを相談する
- ・遊びの目的と具体的な目標を決める
- ・遊びをどのように進めるかを定める
- ・遊びをするのに必要な人や物、情報を、探したり集めたりする

---

#### ●モニタリング（7項目）

- ・遊びの途中で、自分の遊びを言葉で表現する
- ・遊びでの頑張りがやればえを評価する
- ・遊びの途中で、これまでの遊びの状況や現在の遊びの状況を確認する
- ・遊びの途中で、遊びのやり方について、思い出したことを言ったり、思い出した内容を評価したりする
- ・遊びがうまくいかない場合は、自分で修正する
- ・遊びの途中で、遊びがうまくいかない原因を見つけるなど、遊びでの行動やできばえを確認する
- ・遊びの途中で、友だちの遊びのできばえを確認し、必要があれば修正する

---

#### ●コントロール（8項目）

- ・これまでの遊びを振り返り遊び方を変える
- ・自分の遊びを進めていく中で身振りを使う
- ・遊びをより良いものにするために、遊び方を提案したり実際に行ったりする
- ・これまでに身に付けた遊び方を、新しい状況に用いる
- ・遊びを繰り返す、同じような結果になるかを確認する
- ・他者に助けを求める
- ・お手本となる物や人を、コピーしたり、まねたりする
- ・身振りを使い、他の子どもを助けたり導いたりする

---

#### ●評価（5項目）

- ・遊びの後に、自分の遊びを振り返ったり、どんな遊びであったかを説明したりする
  - ・遊びの後、やってみた遊び方を評価する
  - ・遊びが終わった後、できばえを評価する
  - ・遊びが終わった後、遊びがどこまで進んだかを確認し、言葉で表現する
  - ・初めに立てた遊びの目標を達成したとき、その結果や計画が役に立ったかを調べる
-