

玩具を媒介とした性役割の継承に関する 基礎的研究 (2)

—短大生・大学生におけるきょうだい構成の効果を中心として—

諸 井 克 英

1. 問 題

本研究は、性役割が玩具を媒介として継承される過程についての基礎的試みである。先行研究では(諸井, 1992), 母親の抱く性役割観が玩具を媒介として子どもに継承される過程に焦点をあてた。そこでは、次のような考えが提起された。母親は、意識的にせよ無意識的にせよ、自らの性役割観に従って子どもへの玩具供与を行う。つまり、伝統的な性役割観すなわち男尊女卑の態度を抱いている母親は、育児の過程の中で男児と女児を区別して取り扱い、玩具を与える場合にも、男児用玩具と女児用玩具との区別を行う。対照的に、革新的な性役割観すなわち男女平等的態度を抱いている母親の場合には、玩具の性別的供与はみられないであろう。

この考えを検討するために、幼児をもつ母親を対象に、玩具に対する態度すなわち玩具観の基本的構造を調べ、母親が抱いている性役割観と玩具観との関連が検討された。玩具観尺度については、子どもの内面的発達を促進する機能(第I因子: 知育; 第II因子: 人格不全; 第VII因子: 情操性), 子どもと外界との関係の調節能力の習得に関する機能(第V因子: 社会性; 第VIII因子: 力の調節), メカニック化とキャラクター性という現代的な流行玩具の特徴に関する機能(第III因子: 機械性; 第VI因子: キャラクター効果), および焦点となる玩具の性別的供与意識(第IV因子: 性別意識), という玩具の基本的機能に関連する因子が得られた。また、これらの玩具観因子と性役割観との関係をみると、母親がどのような性役割観を抱いているかが、子どもに玩具を与える際の性別的供与に影響していた。男尊女卑の態度を抱いている母親は子どもの性に対

応した玩具を供与しようとし、男女平等的態度をもつ母親はそのような性区別的供与意識をもたない。

ところで、先行研究の考えや研究知見に従うと、青年期にある大学生は、おそらく玩具を媒介として性役割観を継承した存在であることになる(もちろん、成長の過程で親以外のさまざまな影響も受けており、親の性役割観が直接的に子どもに継承されているわけではない)。したがって、大学生の玩具に対する考えと性役割観とは密接な関係があると思われる。もしも、大学生においても、母親の場合と同様に、玩具に対する性区別的供与意識と性役割観との間に有意な関係が認められると、意義深い結果になる。というのは、大学生は、将来には、親すなわち子どもに対する影響体となるからである。青年期にある者が何らかの仕方でも形成した性役割観にそって、子どもに対する玩具供与を行う可能性がある。本研究では、次の仮説Ⅰが提起される。

仮説Ⅰ： 青年期にある者においても、性役割観と玩具に対する性区別的供与意識との間には有意な関係がある。男尊女卑的態度をもつほど、玩具に対する性区別的供与意識が強まるであろう。

母親を対象とした先行研究では、子どもの性別分布の影響についても検討した。その結果、男児と女児をあわせもつ場合には、いずれかの性の子どものみをもつ場合に比べ、玩具の性区別的供与意識と性役割観との相関傾向が顕在化した。これは、次のように解釈された。男児と女児が同時に存在する育児環境にある母親は、そうでない母親に比べ、自らが形成している性役割観に一致した行動を顕在化しやすい。たとえば、男尊女卑的態度を抱いている母親は、自らの育児環境内にいる男児と女児の性による区別的取り扱いを積極的に行うかもしれない。

この研究知見を拡大すると、次のように考えられる。異性のきょうだいの中で成長した場合には、親の性役割観と玩具供与パターンとの対応が顕在化し、子どもに育まれる性役割観も玩具に対する態度と深い関連をもつだろう。一方、同性のきょうだいの中で成長した場合には、親が性による区別的取り扱いを抑制するために、子どもにそのような関連を生じないであろう。本研究では、仮説Ⅰに関する次の下位仮説が提起される。

仮説Ⅰ-a： 異性きょうだいで育った者の場合には、仮説Ⅰの傾向が顕在化するであろう。

さらに、子どもの出生順位を考慮すると、次のようになるであろう。異性きょうだいの場合、長子よりも次子のほうが親の性役割観と玩具供与パターンとの

対応をより経験することになる。ところが、長子のほうは、異性の次子が誕生した後で、これらの対応を経験することになる。したがって、異性きょうだいの次子が最も性役割観と玩具観との強い関連を示すだろう。本研究では、仮説 I に関する次の下位仮説も提起される。

仮説 I-b：異性きょうだいで育った者の場合、長子よりも次子のほうで仮説 I の傾向が顕在化するであろう。

青年期にある大学生および短大生を被験者とする本研究の目的は、以上の 1 つの主要仮説と 2 つの下位仮説を検討することである。さらに、この目的に加えて、a) 青年期にある者の玩具観の基本的構造を検討し、b) 玩具観と性役割観との関係を調べ、母親の場合と比較する。

II. 方 法

調査の実施および被験者

静岡大学の教養部および常葉学園富士短期大学で“心理学”を受講している 1・2 年生を対象に調査を実施した(以下、S 大、T F 短大と略す)。調査は、玩具に関する基礎的データ収集のためとして、実施された(S 大：1991 年 1 月 31 日, 1991 年 5 月 30 日, 1992 年 7 月 2 日；T F 短大：1992 年 6 月 20 日)。回答方法に誤りのあった者を除く 615 名を分析対象とした。なお、T F 短大では男子が少数であったので女子のみを含めた(S 大—男子, 148 名；S 大—女子, 213 名；T F 短大—女子, 254 名)。

対象者の年齢の平均値は、S 大—男子 19.50 歳($SD=0.98$, 18~22), S 大—女子 19.36 歳($SD=0.82$, 18~23), T F 短大—女子 18.23 歳($SD=0.43$, 18~20)であった。

質問紙の構成

調査票は、次の質問群から構成される。

①玩具観尺度：前研究(諸井, 1992)で用いた玩具観に関する 44 個のステートメントを呈示し(Table 1), それぞれ 5 点尺度で回答させた(“かなり賛成<5 点>”から“かなり反対<1 点>”)。その際、子どものころの体験、自分自身が子どもに玩具を与えたときの体験、および身近な観察を思い浮かべて判断するようにさせた。

②属性：回答者の性別、年齢、学年、およびきょうだい構成について尋ね

Table 1 玩具観尺度項目

1. 三輪車や自転車に乗ると、子どもの運動神経が養われる。
2. 人形遊びは、女の子にむいている。
3. 積み木やブロックによって、子どもに立体を理解させることができる。
4. 手押し車は、子どもの身体の発育を促進する。
5. 積み木やジグソーパズルは、子どもの知能を高める。
6. おもちゃは、子どものストレスを解消する。
7. 既成のおもちゃは、子どもが何かをつくりだそうとする意欲を減退させる。
8. クレヨン画は、子どもが自分の気持ちを表現するのに最適な道具である。
9. TVゲームは、子どもを根気強くする。
10. お人形遊びは、子どもを自閉的にする。
11. 既成のおもちゃは、子どもを画一的な性格にする。
12. おもちゃを与えすぎると、子どもがわがままになる。
13. おもちゃのとりあいによって、子どもは対人関係術を学ぶ。
14. 子どもの性別にふさわしいおもちゃを与えるべきである。
15. リカちゃん人形セットによって、子どもに家族関係を学ばせることができる。
16. 同じおもちゃでも、男の子と女の子で異なる色にしたほうがよい。
17. プラスチック製の刀は、子どもの反射神経を発達させる。
18. かるたは、子どもが文字を覚えるのに役立つ。
19. ヒーローの人形を与えると、子どもの中に正義感が育成される。
20. TVゲームは、子どもの反射神経を高める。
21. ジグソーパズルやゲームは、子どもに筋道立てて考える習慣をつける。
22. 怪獣やピストルなどのおもちゃは、子どもを攻撃的な性格にする。
23. ぬいぐるみや人形で遊ぶと、子どもの空想力が養われる。
24. お人形遊びは、子どもの中に優しさを形成する。
25. TVゲームは、子どもが人と接する機会を少なくする。
26. ぬいぐるみに話しかけたりすることで、子どもの感情表現力が高まる。
27. ロボットやピストルの遊びは、男の子にむいている。
28. お化粧セットやファッションセットは、子どもらしさを損なう。
29. こわれたおもちゃをみて、子どもが物を大切にすることを学ぶ。
30. 輪投げによって、子どもが力の入れ具合を調節できるようになる。
31. 男の子と女の子それぞれにふさわしいおもちゃがある。
32. 超合金組立ロボットで遊ぶと、子どもの手先が器用になる。
33. 粘土は、子どもの創造力を高める。
34. おしゃべり電話のおもちゃで遊ぶと、子どもが早く言葉を覚える。
35. 室内で遊ぶおもちゃを与えると、子どもが運動不足になる。
36. TVゲームは、子どもの身体の成長に有害である。
37. ぬいぐるみや人形を通して、子どもの中に他人に対する愛情が育つ。
38. 2人以上で遊ぶおもちゃによって、子どもは社会ルールを身につける。
39. ホッピングやローラースケートは、子どもの平衡感覚を養う。
40. 2人以上で遊ぶおもちゃは、子どもの性格を協調的にする。
41. 人形で遊んでいると、子どもが自分の気持ちをうまく表現できなくなる。
42. TVゲームで遊んでいると、子どもが友だちとうまくつきあうことができなくなる。
43. ジグソーパズルによって、子どもに忍耐力をつけることができる。
44. 1人で遊ぶおもちゃは、子どもの社会的適応力を損なう。

た。きょうだい構成については、兄弟と姉妹の人数を回答させた。

③ “女性に対する態度” 尺度： Spence & Helmreich (1978) の “女性に対する態度” 尺度を用いた (Table 2)。15 項目のそれぞれについて、5 点尺度 (“かなり賛成<5 点>” から “かなり反対<1 点>”) で評定させた。女性に対する態度が肯定的であるほど高得点になるようにした。

Table 2 “女性に対する態度” 尺度項目 (Spence & Helmreich, 1978)

-
1. 女性が下品な言葉を使った場合、男性がそれを使うよりも聞き苦しい。
 2. 女性が家庭外で活動している現代の経済状態のもとでは、男性も皿洗いや洗濯のような家事を分担すべきである。
 3. 結婚式で花嫁が「自分は夫に従います……」と言わされるのは、女性にとって侮辱的なことである。
 4. 結婚の申し込みは、女性からも自由にしてよいはずである。
 5. 女性は、女性としての権利を主張するより、良妻賢母になるように努めるべきである。
 6. 女性は、どのような仕事や職業においても、男性と同様に自分の実力にあった地位を得るべきである。
 7. 女性は、男性がふつう行くような所に行こうと思っはならないし、男性と同じように自由気ままな行動をとってよいと思ってもならない。
 8. 女性が機関車を運転したり、男性が靴下を繕ったりするのは、ばかげたことである。
 9. 社会における知性的な面での指導は、主として男性によって行われるべきである。
 10. 熟練を要する仕事の門戸は、女性にも均等に開かれるべきである。
 11. 男友だちと同じくらいの収入のある女性は、デートの時には「わりかん」にするべきである。
 12. 家族の中で、息子は大学へ行くことを娘よりも奨励されるべきである。
 13. 一般的に、子供のしつけに際して父親のほうが母親よりも大きな権威をもつべきである。
 14. 男性によってつくられてきた「女らしさ」の考えを受け入れるよりも、女性にとっては、経済的・社会的自立のほうがはるかに重要である。
 15. 雇用や昇進の際、女性よりも男性のほうが優先される仕事がたくさんあってあたりまえである。
-

なお、①および③の尺度では、項目の順序効果をなくすために項目順序の異なるタイプの尺度を用いた。①では 4 タイプ、③では 3 タイプである。

III. 結果

きょうだい構成

3 サンプルでのきょうだい数の分布を Table 3 に示す。

Table 3 きょうだい人数に関する頻度分布

	S大一男子	S大一女子	TF短大一女子
ひとりっ子	10	15	16
2人きょうだい	81	112	154
3人きょうだい	51	75	79
4人きょうだい	6	10	5
5人きょうだい	0	0	0
6人きょうだい	0	1	0
合計	148	213	254
平均値(SD)	2.36(0.67)	2.39(0.73)	2.29(0.61)
中央値	2.00	2.00	2.00

兄弟と姉妹の人数に従って、きょうだい内での位置(長子, 中間子, 末子)と性別構成(同性きょうだい, 異性きょうだい)を分類した。きょうだいが被験者自身と同性である場合を同性群, きょうだいの中に被験者自身と異なる性の者がいる場合を混合群とした。なお, 仮説I-bに関する分析では, 2人きょうだいに限定した。

“女性に対する態度”尺度の検討

“女性に対する態度”尺度についてGP分析を行ったところ, 15項目すべてで有意差が認められた($p < .001$)。15項目での α 係数は.828と十分に高かった(S大一男子: $\alpha = .829$; S大一女子: $\alpha = .844$; TF短大一女子: $\alpha = .765$)。また, 15項目について主成分分析を行ったところ, 第I主成分の説明率は30.9%であり(以下, 8.4%, 7.2%, 6.9%と続く), 第I主成分での各項目の負荷量は.269から.697であった。これらから, “女性に対する態度”尺度を15項目から成る単次元尺度と見做し, 各項目の単純合計得点を性役割観得点とした($\bar{X} = 54.48$, $SD = 7.88$, $N = 615$; Kolmogorov-Smirnovの検定, $Z = .987$, $p = .285$; 得点分布範囲: 21~75点)。この得点が高いほど男女平等的態度を抱いていることを示す。

3サンプル間で性役割観得点の比較をした結果をTable 4-aに示す。3サンプル間に有意な差が認められ, S大一女子, TF短大一女子, S大一男子の順に男女平等的態度を抱いていた。なお, これら3サンプルの得点を先行研究(諸井, 1992)での母親の得点と比較した。母親の得点($\bar{X} = 52.06$, $SD = 7.68$, $N = 171$)は, 女子2サンプルよりも有意に低かったが(S大一女子: $t_{(382)} = 7.49$, $p < .001$; TF短大一女子: $t_{(423)} = 2.14$, $p < .05$), 男子サンプルとは有意差が認められなかった($t_{(317)} = 1.20$)。

Table 4-a 3 サンプルにおける性役割観得点の比較

S 大一男子	S 大一女子	T F 短大一女子	一元分散分析の結果
51.01(7.91) a N=148	57.96(7.63) c N=213	53.59(6.88) b N=254	$F_{(2,612)}=41.58$ $p=.001$
分散の等質性: Cochran の $C=.372$, $p=.238$; Bartlett-Box の $F=2.134$, $p=.119$			

()内: SD

平均値に付された異なる英文字は、1%水準で(最小有意差法)互いに有意に異なることを示している。

次に、この得点に関するきょうだい構成の影響をサンプルごとに検討した。これらの結果を Table 4-b, 4-c に示す。

Table 4-b きょうだいの性別構成による性役割観得点の比較

	【 t 検定 】					
	同性(A)	混合(B)	ひとりっ子(C)	A vs B	A vs C	B vs C
S 大一男子	51.35(6.94) N=48	50.82(8.36) N=90	51.10(8.74) N=10	$t_{(138)}=0.38$	$t_{(56)}=0.10$	$t_{(98)}=0.10$
S 大一女子	59.40(7.48) N=78	57.09(7.84) N=120	57.40(5.84) N=15	$t_{(198)}=2.06$ $p=.041$	$t_{(91)}=0.98$	$t_{(133)}=0.15$
TF 短大一女子	53.45(6.14) N=86	53.80(6.80) N=152	52.31(10.90) N=16	$t_{(236)}=0.39$	$t_{(16,51)}=0.41$	$t_{(116,25)}=0.54$

()内: SD

Table 4-c きょうだい構成による性役割観得点の比較: 2人きょうだいに限定

	《 長子 》		《 末子 》		【 分散分析 】		
	同性	異性	同性	異性	性別構成	出生順位	交互作用
S 大一男子	51.76(5.26) N=17	50.52(6.54) N=29	47.19(6.37) N=16	51.79(9.00) N=19	すべて $df=1,77$ $F=1.21$	$F=1.09$	$F=3.41$ $p=.069$
S 大一女子	60.24(8.72) N=33	57.00(8.57) N=38	58.81(7.02) N=16	58.32(6.69) N=25	すべて $df=1,108$ $F=1.36$	$F=.00$	$F=.74$
TF 短大一女子	53.63(6.36) N=38	55.85(7.15) N=46	52.82(5.92) N=28	51.98(6.31) N=42	すべて $df=1,150$ $F=.41$	$F=4.79$	$F=2.05$ $p=.030$

()内: SD

きょうだいの性別構成の効果をみると、S 大一女子でのみ有意な傾向がみられた。同性のきょうだいで育った者のほうが、異性を含むきょうだいの中で育った者よりも、男女平等的態度を示した。

性別構成と出生順位の効果をみるために、2人きょうだいに限定して分散分

析（一括投入法）を行った。S大—男子とTF短大—女子で有意な効果が認められた。S大—男子では性別構成と出生順位の交互作用の傾向性があった。同性きょうだいの場合には、末子—同性群のほうが長子—同性群よりも男尊女卑的態度をみせた($F_{(1,77)}=3.50, p=.065$)。末子きょうだい内での比較をすると、末子—同性群のほうが末子—異性群よりも男尊女卑的態度を示した($F_{(1,77)}=3.60, p=.062$)。TF短大—女子では、出生順位の有意な主効果が得られ、長子のほうが末子よりも男女平等的態度をもつことを示していた。

玩具観の基本的構造

玩具観の因子的構造を探るために、3サンプルそれぞれで因子分析(主因子法、直交回転)を行った。固有値の変化の推移および各因子次元の解釈可能性を考慮して抽出因子数を決めた。その際、a)直交回転後の因子負荷量の絶対値が.400以上であること、b)重複してa)のことが複数の因子次元で生じていないことを基準として、各因子次元の代表項目を選択した。S大—男子では7因子解、S大—女子およびTF短大—女子では8因子解が、それぞれ最も適切と判断された。これらの結果を、Table 5-a~cに示す。それぞれの群で、因子解を決定した後、回帰法に基づき因子得点を算出した。

(1) S大—男子(Table 5-a)

第I因子、第VI因子、および第VII因子は、玩具が子どもの内面的発達におよぼす影響に関連している。第I因子は、ぬいぐるみなどの接触による子どもの情操性の育成に関するものであり、“情操性”因子といえる。第VI因子と第VII因子は玩具がもたらす人格不全に関わり、それぞれ、思考の画一化因子、自閉性因子と命名された。

第III因子は、子どもと外界との関係の調節能力に玩具が与える影響に関わるので、環境との調節因子と名づけられた。この因子には、a)玩具を扱う中での外界の物体に対する力の調節の習得とb)玩具を通しての他者との協調性の習得に関する2側面が含まれている。また、第V因子は、玩具が子どもの身体的機能の発達におよぼす影響に関連しており、器用さ因子といえる。

第II因子は、TVゲームがさまざまな点で有害な影響を与えることを意味する項目から構成され、TVゲームの有害性因子と命名した。

第IV因子は、玩具供与の際の性別意識に関する項目から成る“性別意識”因子といえる。この因子は、本研究の焦点となる因子である。

Table 5-a 玩具観尺度に関する因子分析の結果(主因子法, 直交回転後の因子負荷量)
— S大—男子 —

	I	II	III	IV	V	VI	VII	R ²
(第I因子： 情操性)								
37. ぬいぐるみや人形を通して, 子どもの中に他人に対する愛情が育つ。	.665	-.070	.087	.141	-.016	.002	-.170	.504
26. ぬいぐるみに話しかけたりすることで, 子どもの感情表現力が高まる。	.660	-.018	.083	.054	.128	.004	.009	.462
24. お人形遊びは, 子どもの中に優さを形成する。	.638	.025	.168	.010	.023	-.033	.038	.439
19. ヒーローの人形を与えると, 子どもの中に正義感が育成される。	.578	-.057	.148	.177	.254	.165	-.071	.487
15. リカちゃん人形セットによって, 子どもに家族関係を学ばせることができる。	.501	.047	.290	.032	.294	.031	-.038	.427
23. ぬいぐるみや人形で遊ぶと, 子どもの空想力が養われる。	.413	-.016	.173	-.032	-.004	.166	.016	.230
34. おしゃべり電話のおもちゃで遊ぶと, 子どもが早く言葉を覚える。	.388	-.043	.011	.113	.135	.167	-.178	.243
8. クレヨン, 子どもが自分の気持ち表現するのに最適な道具である。	.301	.167	.215	-.023	-.018	.088	-.233	.228
22. 怪獣やピストルなどのおもちゃは, 子どもを攻撃的な性格にする。	.280	.266	-.031	.012	.190	.002	.195	.224
(第II因子： TVゲームの有害性)								
36. TVゲームは, 子どもの身体の成長に有害である。	.119	.630	.143	.184	-.080	.107	.163	.510
42. TVゲームで遊んでいると, 子どもが友だちとうまくつきあうことができなくなる。	.074	.575	.165	.042	-.037	.034	.080	.373
20. TVゲームは, 子どもの反射神経を高める。	.310	-.566	.117	.071	-.029	.240	.123	.509
9. TVゲームは, 子どもを根気強くする。	.177	-.557	.012	-.127	.023	.122	.077	.379
25. TVゲームは, 子どもが人と接する機会を少なくする。	.084	.551	.095	.056	.009	.134	-.012	.341
44. 1人で遊ぶおもちゃは, 子どもの社会的適応力を損なう。	.035	.528	.096	.075	.012	.024	.304	.388
11. 既成のおもちゃは, 子どもを画一的な性格にする。	-.063	.450	-.080	-.031	.327	.364	.109	.465
12. おもちゃを与えずに, 子どもがわがままになる。	-.081	.321	-.127	.128	.208	.118	-.070	.204
(第III因子： 環境との調節)								
1. 三輪車や自転車に乗ると, 子どもの運動神経が養われる。	.087	.100	.580	.034	.163	.060	-.075	.391
40. 2人以上で遊ぶおもちゃは, 子どもの性格を協調化する。	.271	.183	.528	.040	-.048	.109	.020	.402
3. 積み木やブロックによって, 子どもに立体を理解させることができる。	.063	.074	.519	.165	-.011	.014	-.107	.318
30. 輪投げによって, 子どもが力の入れ具合を調節できるようになる。	.210	.009	.464	-.092	.315	-.067	-.003	.372
5. 積み木やジグソーパズルは, 子どもの知能を高める。	.183	.196	.421	.060	.022	.414	-.088	.432
38. 2人以上で遊ぶおもちゃによって, 子どもは社会ルールを身につける。	.097	-.004	.419	-.004	.072	.002	.096	.199
33. 粘土は, 子どもの創造力を高める。	.216	.043	.349	.099	-.047	.150	-.187	.240
39. ホッピングやローラースケートは, 子どもの平衡感覚を養う。	-.051	-.032	.295	.055	.022	.034	.093	.104
43. ジグソーパズルによって, 子どもに忍耐力をつけることができる。	.176	-.044	.295	-.035	.099	.271	.150	.227
29. こわれたおもちゃをみて, 子どもが物を大切にすることを学ぶ。	.225	.051	.275	-.057	.120	.042	.003	.148
6. おもちゃは, 子どものストレスを解消する。	.111	-.091	.235	.036	.189	-.002	.068	.117
(第IV因子： 性別意識)								
21. 男の子と女の子それぞれにふさわしいおもちゃがある。	.076	.157	.078	.751	.048	-.034	.020	.604
17. ロボットやピストルの遊びは, 男の子にむいている。	.135	.083	.055	.694	-.034	.126	.150	.549
2. 人形遊びは, 女の子にむいている。	.060	.111	.081	.567	.123	.001	-.223	.409
14. 子どもの性別にふさわしいおもちゃを与えるべきである。	.034	.146	.063	.444	.440	-.205	-.040	.461
(第V因子： 器用さ)								
32. 超合金組立ロボットで遊ぶと, 子どもの手先が器用になる。	.278	-.049	.183	.135	.561	.043	-.038	.449
16. 同じおもちゃでも, 男の子と女の子で異なる色にしたほうがよい。	.041	.047	.051	.340	.463	.062	.051	.343
17. プラスチック製の刀は, 子どもに反射神経を発達させる。	.173	-.141	.142	.017	.461	.066	-.084	.294
4. 手押し車は, 子どもの身体の発育を促進する。	.091	.087	.185	.039	.324	.294	.026	.244
28. お化装セットやファッションセットは, 子どもらしさを損なう。	-.006	.125	.007	-.171	.286	.119	.101	.151
13. おもちゃのとりあいによって, 子どもは対人関係学を学ぶ。	.172	.199	.259	-.080	.271	.263	.136	.304
(第VI因子： 思考の画一化)								
7. 既成のおもちゃは, 子どもが何かをつくりだそうとする意欲を減退させる。	.021	.413	-.108	.010	.087	.572	.043	.519
21. ジグソーパズルやゲームは, 子どもに筋立てて考える習慣をつける。	.210	-.127	.229	.008	.073	.471	.005	.340
(第VII因子： 自閉性)								
18. かるたは, 子どもが文字を覚えるのに役立つ。	.123	.152	.360	.206	.135	.256	-.563	.611
41. 人形で遊んでいると, 子どもが自分の気持ちうまく表現できなくなる。	-.191	.278	.123	-.101	.078	.073	.501	.402
35. 室内で遊ぶおもちゃを与えると, 子どもが運動不足になる。	.047	.319	.098	.097	-.054	.134	.466	.361
10. お人形遊びは, 子どもを自閉的にする。	-.261	.031	.195	.116	.264	.241	.415	.421
因子固有値	3.182	3.004	2.640	2.021	1.900	1.567	1.503	15.817

N = 148

初期固有値 ≥ 1.563 ; 説明率 45.5%

Table 5-b 玩具観尺度に関する因子分析の結果(主因子法, 直交回転後の因子負荷量)
— S大一女子 —

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	R ²
(第I因子: 性別意識)									
31. 男の子と女の子それぞれにふさわしいおもちゃがある。	.776	.024	.061	.003	-.043	.071	.039	-.018	.615
14. 子どもの性別にふさわしいおもちゃを与えるべきである。	.684	.082	.078	.008	-.022	.137	-.003	-.057	.503
27. ロボットやピストルの遊びは、男の子にむいている。	.661	-.017	.017	.141	.068	.038	.022	.011	.464
2. 人形遊びは、女の子にむいている。	.619	-.093	.064	.117	.150	.010	-.069	.203	.478
16. 同じおもちゃでも、男の子と女の子で異なる色にしたほうがよい。	.569	.034	.274	-.054	-.160	-.077	.071	-.003	.439
(第II因子: 環境との調節)									
30. 輪投げによって、子どもが力の入れ具合を調節できるようになる。	.053	.538	.009	-.070	.249	-.057	.125	.094	.387
13. おもちゃのとりあいによって、子どもは対人関係術を学ぶ。	-.046	.512	-.097	-.062	.090	-.016	.065	.154	.314
38. 2人以上で遊ぶおもちゃによって、子どもは社会ルールを身につける。	-.216	.492	.138	.202	.206	.053	-.095	.067	.407
40. 2人以上で遊ぶおもちゃは、子どもの性格を協調的にする。	-.023	.469	.132	.235	.117	-.064	-.028	.105	.323
2. 超合金組立ロボットで遊ぶと、子どもの手先が器用になる。	.191	.466	.247	-.090	-.052	.000	.115	-.032	.340
17. プラスチック製の刀は、子どもの反射神経を発達させる。	.005	.396	.110	-.181	-.005	.030	.079	.016	.209
39. ホッピングやローラースケートは、子どもの平衡感覚を養う。	.017	.390	.134	.019	.189	-.007	.068	.095	.220
12. おもちゃを与えすぎると、子どもがわがままになる。	.029	.369	.035	.055	-.080	.122	.317	.022	.264
1. 三輪車や自転車に乗ると、子どもの運動神経が養われる。	.084	.334	.218	.116	.170	.127	-.125	.058	.241
6. おもちゃは、子どものストレスを解消する。	.032	.252	.181	.042	.059	.008	-.060	.178	.138
(第III因子: 情操性)									
37. ぬいぐるみや人形を通して、子どもの中に他人に対する愛情が育つ。	-.096	-.006	.667	-.023	.069	-.028	-.127	.144	.497
15. リカちゃん人形セットによって、子どもに家族関係を学ばせることができる。	.122	.190	.495	-.086	.007	-.023	.057	-.024	.308
24. お人形遊びは、子どもの中に優しさを形成する。	.138	.096	.483	.024	.306	-.147	-.067	.189	.418
30. おしゃべり電話のおもちゃで遊ぶと、子どもが早く言葉を覚える。	.094	.077	.443	.088	-.145	.028	-.037	.099	.252
26. ぬいぐるみに話しかけたりすることで、子どもの感情表現力が高まる。	.116	.123	.425	.127	.216	-.327	.031	.112	.392
19. ヒーローの人形を与えると、子どもの中に正義感が育成される。	.262	.115	.358	-.131	.087	.057	.175	.003	.269
4. 手押し車は、子どもの身体の発育を促進する。	.023	.280	.342	.034	.242	-.069	.137	.089	.287
18. かるたは、子どもが文字を覚えるのに役立つ。	.022	.036	.314	.182	.144	.200	.060	.269	.270
8. クレヨンには、子どもが自分の気持ちも表現するのに最適な道具である。	.067	.091	.251	.056	.115	-.038	.031	.033	.096
(第IV因子: TVゲームの有害性)									
25. TVゲームは、子どもが人と接する機会を少なくする。	.108	-.017	.191	.622	.066	.049	.037	.110	.456
42. TVゲームで遊んでいると、子どもが友だちとうまくつきあうことができなくなる。	-.031	.155	.055	.599	-.087	.151	.090	.143	.446
36. TVゲームは、子どもの身体に有害である。	.084	-.028	.074	.496	.129	.194	.040	.140	.335
9. TVゲームは、子どもを根気強くする。	.020	.019	.065	-.474	-.040	.241	-.100	.075	.305
20. TVゲームは、子どもの反射神経を高める。	-.005	.267	.169	-.427	.042	.073	.132	-.052	.309
35. 室内で遊ぶおもちゃを与えると、子どもが運動不足になる。	.113	.100	-.120	.348	.000	.283	.159	-.079	.270
(第V因子: 知育)									
33. 粘土は、子どもの創造力を高める。	-.100	.201	.118	.166	.663	.045	-.037	-.004	.535
5. 積み木やジグソーパズルは、子どもの知能を高める。	.120	.114	.118	.019	.481	-.069	.043	.341	.396
3. 積み木やブロックによって、子どもに立体を理解させることができる。	-.032	.187	.013	.001	.479	-.044	.123	.070	.288
23. ぬいぐるみや人形で遊ぶと、子どもの空想力が養われる。	.070	.189	.247	-.132	.304	-.042	-.139	.022	.233
(第VI因子: 自閉性)									
10. お人形遊びは、子どもを自閉的にする。	.078	-.021	.016	.033	.068	.736	.193	.020	.592
14. 人形で遊んでいると、子どもが自分の気持ちをうまく表現できなくなる。	.104	.047	-.233	.125	-.244	.576	.076	-.011	.480
44. 1人で遊ぶおもちゃは、子どもの社会的適応力を損なう。	.146	.047	.045	.291	.042	.291	.277	.043	.275
(第VII因子: 思考の画一化)									
11. 既成のおもちゃは、子どもを画一的な性格にする。	-.064	.080	.001	.010	.055	.131	.649	.120	.466
7. 既成のおもちゃは、子どもが何かをつくりだそうとする意欲を減退させる。	-.034	.089	-.003	.113	.086	.008	.554	-.096	.345
28. お化粧セットやファッションセットは、子どもらしさを損なう。	.179	.003	-.025	.043	-.070	.071	.309	.109	.152
22. 怪獣やピストルなどのおもちゃは、子どもを攻撃的な性格にする。	.027	.176	.136	.017	.141	.121	.179	-.074	.123
(第VIII因子: ジグソーパズル)									
21. ジグソーパズルやゲームは、子どもに筋道立てて考える習慣をつける。	-.051	.162	.237	-.172	.071	-.041	.129	.601	.499
43. ジグソーパズルによって、子どもに忍耐力をつけることができる。	.038	.152	.087	.072	.088	.004	.037	.550	.349
29. こわれたおもちゃをみて、子どもが物を大切にすることを学ぶ。	.163	.172	.134	.103	.032	.015	-.150	.227	.160
因子固有値	2.618	2.393	2.351	2.016	1.668	1.469	1.382	1.245	15.142

N = 213

初期固有値 ≥ 1.436 ; 説明率 45.7%

Table 5-c 玩具観尺度に関する因子分析の結果(主因子法, 直交回転後の因子負荷量)
— T F短大一女子 —

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	R ²
[第I因子: 性別意識]									
31. 男の子と女の子それぞれにふさわしいおもちゃがある。	.725	-.005	-.021	.214	.013	-.096	-.025	-.051	.584
2. 人形遊びは, 女の子にむいている。	.681	.052	.127	-.002	-.106	.027	-.040	.033	.497
27. ロボットやピストルの遊びは, 男の子にむいている。	.654	.066	.147	.085	.068	.011	.004	.058	.469
16. 同じおもちゃでも, 男の子と女の子で異なる色にしたほうがよい。	.616	.014	.073	.087	.118	.009	.238	.045	.465
14. 子どもの性別にふさわしいおもちゃを与えるべきである。	.604	.016	-.051	-.017	.009	.026	-.071	.036	.375
19. ヒーローの人形を与えると, 子どもの中に正義感が育成される。	.408	.165	-.047	.217	.038	.073	.162	-.083	.283
[第II因子: 知育]									
3. 積み木やブロックによって, 子どもに立体を理解させることができる。	.125	.658	-.085	-.083	-.055	-.010	-.032	.041	.469
5. 積み木やジグソーパズルは, 子どもの知能を高める。	.028	.589	.114	.005	-.038	.043	.025	-.081	.371
21. ジグソーパズルやゲームは, 子どもに筋道立てて考える習慣をつける。	-.034	.470	.011	.098	.159	.127	.049	.027	.276
43. ジグソーパズルによって, 子どもに忍耐力をつけることができる。	-.033	.415	.212	.170	.249	.122	.087	.021	.332
18. かるたは, 子どもが文字を覚えるのに役立つ。	.102	.399	.202	.106	.135	.002	-.039	-.008	.241
8. クレヨンは, 子どもが自分の気持ちを表現するのに最適な道具である。	-.091	.388	.153	.073	-.049	.112	.016	.042	.205
30. 鉛筆によって, 子どもが力の入れ具合を調節できるようになる。	.031	.366	-.061	-.005	.189	.257	.109	.022	.253
1. 三輪車や自転車に乗ると, 子どもの運動神経が養われる。	.143	.342	.055	-.003	.046	.165	.061	.104	.184
39. ホッピングやローラースケートは, 子どもの平衡感覚を養う。	.032	.338	.009	.104	.133	.178	.165	-.119	.217
4. 手押し車は, 子どもの身体の発育を促進する。	.244	.303	-.004	.216	-.078	.296	-.062	-.087	.303
34. おしゃべり電話のおもちゃで遊ぶと, 子どもが早く言葉を覚える。	.086	.284	.049	.176	.248	.113	.006	.126	.212
32. 超合金組立ロボットで遊ぶと, 子どもの手先が器用になる。	.134	.261	.009	.024	.244	.055	-.089	.057	.160
6. おもちゃは, 子どものストレスを解消する。	-.026	.216	.010	.034	-.097	.143	-.158	.088	.111
[第III因子: TVゲームの有害性]									
42. TVゲームで遊んでいると, 子どもが友だちとうまくつきあうことができなくなる。	.120	-.006	.602	.082	-.173	-.119	.150	-.001	.450
35. 室内で遊ぶおもちゃを与えると, 子どもが運動不足になる。	-.060	.076	.579	-.016	.035	.012	.030	.043	.349
25. TVゲームは, 子どもが人と接する機会を少なくする。	.023	.123	.560	.145	-.282	-.085	.027	.045	.440
44. 1人で遊ぶおもちゃは, 子どもの社会的適応力を損なう。	.141	.149	.493	-.135	.029	-.027	-.048	-.028	.308
12. おもちゃを与えすぎると, 子どもがわがままになる。	.014	.015	.464	-.175	.012	.204	.005	-.013	.288
36. TVゲームは, 子どもの身体の成長に有害である。	.015	.081	.408	.013	-.316	.073	.100	-.025	.289
10. お人形遊びは, 子どもを自閉的にする。	.142	.057	.401	-.248	.177	-.092	.198	.363	.456
41. 人形で遊んでいると, 子どもが自分の気持ちをうまく表現できなくなる。	-.048	-.044	.378	-.204	.219	.053	.153	.084	.270
29. これたおもちゃをみて, 子どもが物を大切にすることを学ぶ。	-.007	.204	.252	.191	.050	.161	-.239	-.098	.237
[第IV因子: 情操性]									
26. ぬいぐるみに話しかけたりすることで, 子どもの感情表現力が高まる。	.151	.090	-.102	.666	.051	.044	.009	-.080	.496
38. ぬいぐるみや人形を通して, 子どもの中に他人に対する愛情が育つ。	.229	.038	.007	.626	.040	.153	-.005	-.062	.475
24. お人形遊びは, 子どもの中に優しさを形成する。	.147	.220	.017	.536	-.041	.169	-.034	.239	.446
23. ぬいぐるみや人形で遊ぶと, 子どもが空想力が養われる。	-.007	.016	-.082	.475	.098	.024	-.013	-.007	.243
[第V因子: TVゲームの有益性]									
9. TVゲームは, 子どもを根気強くする。	.028	.086	-.005	.042	.667	-.037	-.060	.030	.461
20. TVゲームは, 子どもの反射神経を高める。	-.050	.069	-.100	.047	.613	.000	.127	.046	.413
15. リカちゃん人形セットによって, 子どもに家庭関係を学ばせることができる。	.288	.238	-.101	.262	.330	.082	-.070	.100	.349
17. プラスチック製の刀は, 子どもの反射神経を発達させる。	.117	.107	-.011	.141	.311	.245	.084	-.241	.267
[第VI因子: 社会性]									
3. 2人以上で遊ぶおもちゃによって, 子どもは社会ルールを身につける。	-.083	.159	-.024	.142	-.088	.637	-.038	.089	.476
13. おもちゃのとりあいによって, 子どもは対人関係術を学ぶ。	.054	.228	-.046	.077	.101	.502	.113	-.124	.353
2. 2人以上で遊ぶおもちゃは, 子どもの性格を協調的にする。	.029	.237	.152	.079	.057	.409	-.088	.045	.267
[第VII因子: 思考の画一化]									
7. 既成のおもちゃは, 子どもが何かをつくりだそうとする意欲を減退させる。	.036	.108	.291	-.005	-.017	.015	.614	.013	.475
11. 既成のおもちゃは, 子どもを画一的な性格にする。	.073	.169	.283	-.050	.018	.071	.331	.255	.296
[第VIII因子: 粗暴]									
33. 粘土は, 子どもの創造力を高める。	.132	.342	.077	.138	-.059	.111	.042	-.378	.320
22. 怪獣やピストルなどのおもちゃは, 子どもを攻撃的な性格にする。	.189	.135	.145	.062	.136	.042	.151	.372	.260
28. お化粧セットやファッションセットは, 子どもらしさを損なう。	-.045	-.171	.277	-.131	.182	-.154	.143	-.310	.299
因子固有値	2.804	2.742	2.521	1.995	1.748	1.408	0.928	0.849	14.995

N=254

初期固有値 ≥ 1.332 ; 説明率45.6%

(2) S 大一女子 (Table 5-b)

第Ⅲ因子、第Ⅴ因子、第Ⅵ因子、第Ⅶ因子、および第Ⅷ因子は、子どもの内面的発達に関する因子である。このうち、第Ⅲ因子、第Ⅵ因子、および第Ⅶ因子は、S 大一男子でもみられた因子であり、それぞれ、情操性因子、自閉性因子、思考の画一化因子と命名した。その他、第Ⅴ因子は玩具の知育的機能を表わし、第Ⅷ因子はジグソーパズルによる肯定的な思考習慣を示しており、それぞれ、知育因子、ジグソーパズル因子と名づけた。

第Ⅱ因子は、S 大一男子でも認められた環境との調節因子といえるが、他者との協調性の習得に関する項目のほうが顕在的である。

第Ⅳ因子は、TVゲームの有害性因子であり、S 大一男子でもみられた。

第Ⅰ因子は、本研究の焦点である性別意識因子である。

(3) T F 短大一女子 (Table 5-c)

第Ⅱ因子、第Ⅳ因子、第Ⅶ因子、および第Ⅷ因子は、子どもの内面的発達に関わる。このうち、第Ⅱ因子、第Ⅳ因子、および第Ⅶ因子は、他の群でも見出された因子であり、それぞれ、知育因子、情操性因子、思考の画一化因子といえる。第Ⅷ因子は、この群でのみ現われた因子である。該当項目のいずれでも因子負荷量が.400を下回るが、玩具が子どもの性格を粗暴にすることを表わしていると解釈し、粗暴因子と命名した。

第Ⅵ因子は、子どもと外界との関係の調節能力に関わる因子である。他者との協調性の習得に関する項目のみから構成されているので、社会性因子と名づけた。

第Ⅲ因子と第Ⅴ因子は、TVゲームの影響に関わる。第Ⅲ因子は有害な影響の側面、第Ⅴ因子は肯定的な影響の側面を表わしているため、それぞれ、TVゲームの有害性因子、TVゲームの有益性因子とした。

第Ⅰ因子は、他の2群でも共通にみられた性別意識因子である。

玩具観と性役割観との関係

玩具観と性役割観との関係を検討するために、玩具観因子得点と性役割観得点とのピアソン相関を算出した。その際、a)全体、b)きょうだいの性別構成(同性、異性)、c)2人きょうだいに限定したきょうだいの性別構成(同性、異性)と出生順位(長子、末子)、という3通りの分析を行った。これらの結果をTable 6-a-1~3、6-b-1~3に示す。

Table 6-a-1 玩具観因子と性役割観との関係(ピアソン相関) — S大一男子 —

	全体(N=148)	同性(N=48)	混合(N=90)	ひとりっ子(N=10)
I. 情操性	.024	-.221	.136	-.269
II. TVゲームの有害性	-.158 <i>p</i> = .056	-.015	-.235 <i>p</i> = .026	-.082
III. 環境との調節	.113	.416 <i>p</i> = .003	-.016	-.035
IV. 性別意識	-.394 <i>p</i> = .001	-.314 <i>p</i> = .030	-.470 <i>p</i> = .001	.009
V. 器用さ	-.031	.197	-.139	.052
VI. 思考の画一化	.102	.124	.077	.341
VII. 自閉性	-.031	-.058	-.034	.080

Table 6-a-2 玩具観因子と性役割観との関係(ピアソン相関) — S大一女子 —

	全体(N=213)	同性(N=78)	混合(N=120)	ひとりっ子(N=15)
I. 性別意識	-.392 <i>p</i> = .001	-.419 <i>p</i> = .001	-.364 <i>p</i> = .001	-.415
II. 環境との調節	-.021	.012	-.030	-.051
III. 情操性	-.028	-.015	-.026	.011
IV. TVゲームの有害性	-.044	.102	-.156 <i>p</i> = .089	-.018
V. 知育	.175 <i>p</i> = .011	.195 <i>p</i> = .087	.163 <i>p</i> = .076	.376
VI. 自閉性	.083	.150	.046	.276
VII. 思考の画一化	-.111	-.088	-.142	-.058
VIII. ジグソーパズル	-.071	.062	-.172 <i>p</i> = .061	-.303

Table 6-a-3 玩具観因子と性役割観との関係(ピアソン相関) — TF短大一女子 —

	全体(N=254)	同性(N=86)	混合(N=152)	ひとりっ子(N=16)
I. 性別意識	-.287 <i>p</i> = .001	-.409 <i>p</i> = .001	-.277 <i>p</i> = .001	.041
II. 知育	.096	.031	.080	.323
III. TVゲームの有害性	-.070	-.116	-.041	-.115
IV. 情操性	-.045	-.095	.022	-.330
V. TVゲームの有益性	-.050	-.315 <i>p</i> = .003	.041	.048
VI. 社会性	.098	-.043	.047	.537 <i>p</i> = .032
VII. 思考の画一化	-.148 <i>p</i> = .019	.012	-.206 <i>p</i> = .011	-.244
VIII. 粗暴	.027	-.221 <i>p</i> = .041	-.168 <i>p</i> = .038	-.160

(1) 全体の分析(Table 6-a-1~3)

3 サンプルいずれでも、予測通り性別意識因子と性役割観との間に有意な負の相関が得られた。これは、男尊女卑的態度を抱いている者が子どもの性に応じた玩具供与をすべきであると思っていることを示す。

他の因子についてはサンプルによって異なる結果がみられた。S 大一男子ではTVゲームの有害性因子で負の相関の傾向性、S 大一女子では知育因子で有意な正の相関、TF 短大一女子では思考の画一化因子で有意な負の相関がみられた。これらの相関傾向によると、それぞれ、男尊女卑的態度をもつ者が、a) TVゲームが有害である、b) 玩具が知的機能を促進させない、c) 玩具が創造的思考を妨げる、と思っている。

(2) きょうだいの性別構成(Table 6-a-1~3)

① S 大一男子： 性別意識因子に関しては、きょうだいが同性でも異性でも性役割観との間に有意な負の相関がみられた。2つの相関値の大きさに有意差はなかった。同性群では環境との調節因子で有意な正の相関、混合群ではTVゲームの有害性因子で有意な負の相関が得られた。とくに、環境との調節因子での2群の相関値の大きさは有意に異なっていた($CR=2.50, p<.05$)。

② S 大一女子： 同性群と混合群いずれでも、性別意識因子と知育因子が性役割観と有意な相関を示した。群間の相関値に有意差はみられなかった。TVゲームの有害性因子では、混合群でのみ有意な負の相関が得られ、相関値の大きさが同性群とは異なる傾向性があった($CR=1.76, p<.10$)。

③ TF 短大一女子： 性別意識因子については、他の2サンプルと同様に、同性群と混合群で有意な負の相関が認められ、2群の相関値の大きさにも有意差がなかった。粗暴因子でも2群で有意な相関がみられたが、同性群では負の相関、混合群では正の相関であった。2つの相関値は有意に異なっていた($CR=2.88, p<.01$)。

また、TVゲームの有益性因子では、同性群でのみ有意な負の相関があり、思考の画一化因子では、混合群でのみ有意な負の相関が認められた。さらに、前者の因子の場合には、2群の相関値に有意差があった($CR=2.68, p<.01$)。

④ ひとりっ子： 3 サンプルいずれにおいても、玩具観因子と性役割観との関係は、全体として希薄であった。TF 短大一女子の社会性因子でのみ有意な正の相関が得られた。

Table 6-b-1 玩具観因子と性役割観との関係 (ピアソン相関) : 2人きょうだい
— S 大一男子 —

	《 長子 》		《 末子 》	
	同性 (N=17)	混合 (N=29)	同性 (N=16)	混合 (N=19)
I. 情操性	.247	-.017	-.028	-.258
II. TVゲームの有害性	-.186	-.004	.476	-.180
III. 環境との調節	-.035	.131	.292	-.184
IV. 性別意識	-.382	-.258	.149	-.482
				$p = .037$
V. 器用さ	-.087	-.160	.177	-.061
VI. 思考の画一化	-.128	.025	.166	-.079
VII. 自閉性	.026	-.157	-.381	.312

Table 6-b-2 玩具観因子と性役割観との関係 (ピアソン相関) : 2人きょうだい
— S 大一女子 —

	《 長子 》		《 末子 》	
	同性 (N=33)	混合 (N=38)	同性 (N=16)	混合 (N=25)
I. 性別意識	-.458	-.280	-.597	-.362
	$p = .007$	$p = .089$	$p = .015$	$p = .075$
II. 環境との調節	-.033	-.177	.083	-.025
III. 情操性	-.114	.029	-.086	.227
IV. TVゲームの有害性	.072	-.201	.160	-.024
V. 知育	.306	.075	.042	.019
	$p = .083$			
VI. 自閉性	.193	-.123	.076	-.082
VII. 思考の画一化	-.226	-.208	-.051	-.075
VIII. ジグソーパズル	.111	-.124	-.207	.034

Table 6-b-3 玩具観因子と性役割観との関係 (ピアソン相関) : 2人きょうだい
— TF 短大一女子 —

	《 長子 》		《 末子 》	
	同性 (N=38)	混合 (N=46)	同性 (N=28)	混合 (N=42)
I. 性別意識	-.473	-.305	-.346	.169
	$p = .003$	$p = .039$	$p = .072$	
II. 知育	-.053	-.104	.077	.053
III. TVゲームの有害性	-.109	.050	-.311	-.244
IV. 情操性	-.417	.022	.254	-.022
	$p = .009$			
V. TVゲームの有益性	-.394	.216	-.064	-.052
	$p = .014$			
VI. 社会性	-.114	.245	.135	-.106
VII. 思考の画一化	.025	-.253	-.043	-.283
		$p = .090$		$p = .069$
VIII. 粗暴	-.202	.093	-.415	.370
			$p = .028$	$p = .016$

(3) きょうだいの性別構成と出生順位—2人きょうだいに限定—(Table 6-b-1~3)

①S大—男子： 性別意識因子の末子—混合群でのみ有意な負の相関が得られた。末子—混合群の相関値は末子—同性群のそれとは異なっていた($CR=1.81, p<.10$)。

②S大—女子： 4群いずれでも、性別意識因子で有意な負の相関が見出された。これらの相関値の間に有意差はなかった。また、知育因子では、長子—同性群でのみ有意な正の相関が認められた。

③TF短大—女子： 性別意識因子では、長子2群と末子—同性群で有意な負の相関が得られた。これら3群の相関値は、それぞれ末子—混合群の相関値と有意に異なっていた(対長子—同性群： $CR=2.94, p<.01$ ；対長子—混合群： $CR=2.20, p<.05$ ；対末子—同性群： $CR=2.07, p<.05$)。

情操性因子では、長子—同性群でのみ有意な負の相関がみられた。この群の相関値は、他の3群の相関値とは異なっていた(対長子—混合群： $CR=2.05, p<.05$ ；対末子—同性群： $CR=2.69, p<.01$ ；対末子—混合群： $CR=1.81, p<.10$)。また、TVゲームの有益性因子でも、長子—同性群でのみ有意な負の相関が見出された。しかし、長子—同性群の相関値は、長子—混合群の相関値とのみ異なっていた($CR=2.79, p<.01$)。

思考の画一化因子では、長子—混合群と末子—混合群で有意な負の相関が見出されたが、他の2群の相関値との間に有意差がなかった。粗暴因子では、末子—同性群で有意な負の相関、末子—混合群で有意な正の相関が得られ、この2つの相関値の間に有意差があった($CR=3.24, p<.01$)。

IV. 考 察

玩具観の基本的構造

先行研究で得られた母親の結果に加え本研究の3サンプルで得られた因子を、a)玩具の性別別的供与意識、b)内面的発達促進機能、c)外界との関係の調節能力の習得、d)流行玩具の機能、という観点から整理した。この結果をTable 7に示す。

玩具の性別別的供与意識に含まれる因子は、各4サンプルで共通に得られた。しかし、本研究の女子2サンプルでは第I因子に性別意識因子が現れた。女性差別の対象とされる者にとっては、玩具の性別化は重要な問題なのであろう。

Table 7 先行研究(諸井,1992)と本研究における玩具観因子の対応

	母親(諸井,1992より)	S大一男子	S大一女子	TF短大一女子
(玩具の性別的供与意識)	IV. 性別意識 [2,14,27,31]	IV. 性別意識 [2,27,31]	I. 性別意識 [2,14,16,27,31]	I. 性別意識 [2,14,16,19,27,31]
(内面的発達の促進機能)	I. 知育 [1,3,5,8,21,43]		V. 知育 [3,5,33]	II. 知育 [3,5,21,43]
	VII. 情操性 [23,26]	I. 情操性 [15,19,23,24,26,37]	III. 情操性 [15,24,26,34,37]	IV. 情操性 [23,24,26,37]
	II. 人格不全 [10,11,16,22,41]	VI. 思考の画一化 [21]	VI. 思考の画一化 [7,11]	VII. 思考の画一化 [7]
		VII. 自閉性 [10,18,35,41]	VI. 自閉性 [10,41]	
			VIII. ジグソーパズル [21,43]	VIII. 粗暴 [該当項目なし]
(外界との関係の調節能力の習得)	V. 社会性 [38,40]	III. 環境との調節 [1,3,30,38,40]	II. 環境との調節 [13,30,32,38,40]	VI. 社会性 [13,38,40]
	VIII. 力の調節 [29,30]	V. 器用さ [16,17,32]		
(流行玩具の機能)	III. 機械性 [9,25,32,36,42]	II. TVゲームの有害性 [9,11,20,25,36,42,44]	IV. TVゲームの有害性 [9,20,25,36,42]	III. TVゲームの有害性 [10,12,25,35,36,42,44]
	VI. キャラクター効果 [15,19]			V. TVゲームの有益性 [9,20]

母親の場合には、知育因子のほうが第 I 因子に現れているが、子どもをもつ段階になるともはや子どもの知的側面の発達に対する玩具の役割のほうが重要となるといえる。

内面的発達の促進機能に含まれる因子は、促進的機能に関わる因子とともに、内面的発達を妨げる側面に関わる因子の両方から構成される。促進的側面に関する因子として、4 サンプルともに情操性因子が現れ、S大一男子を除く3 サンプルで知育因子がみられた。また、S大一女子に特有な因子としてジグソーパズル因子を指摘できる。妨害的側面に関する因子としては、TF短大一女子サンプルを除き、人格不全あるいは自閉性因子が得られた。また、母親サンプル以外では、思考の画一化因子が認められた。さらに、TF短大一女子に共通な因子として、粗暴因子がみられた。

外界との関係の調節能力の習得に関わる因子をみると、母親では対人関係上の調節と物理・身体的調節との区別があったが、本研究の3サンプルでは2つの区別がやや曖昧である。ただし、S大一男子サンプルでは器用さ因子が現れ

ているが、これは物理・身体的調節の機能に関連している。したがって、男子も、因子は異なるが、母親と同様に対人関係上の調節と物理・身体的調節との区別を行っているといえる。男子の傾向は、先述した知育因子の欠如に対応しているかもしれない。つまり、女子が玩具の知的機能の促進に注意を払い、男子は玩具の物理・身体的調節機能促進の側面を重要視するのである。これは、女性的役割と男性的役割に関する伝統的区別に対応している。しかし、現実には子どもをもつようになると、このような男女差は少なくとも母親の場合には消失する。

最後に、流行玩具の機能に含まれる因子をみると、母親の場合に比べて、本研究の3サンプルではTVゲームに関わる因子が共通に認められた。これは、本研究の被験者がTVゲーム世代ともいえることから、TVゲームに特別な態度を抱えていることの現れであろう。ただし、TF短大—女子では、TVゲームの有害性と有益性の2因子が現れているが、尺度項目表現の方向性の反映と解釈できるだろう。

以上にみたように、玩具観の基本的構造については、サンプル特有の傾向も認められたものの、4サンプルでおおむね共通な構造が現れたと結論できる。とりわけ、玩具の諸機能に関する認知が、玩具を供与する立場にある母親と青年期にあるにせよそのような供与を受容してきた者との間で共有されていることは、玩具観自体の継承性を示しているともいえよう。

玩具観と性役割観との関係

仮説Iを支持して、3サンプルすべてにおいて、玩具観の性別意識因子が性役割観と有意な負の相関を示した。とくに、男子においてもこのような傾向が認められたことは、注目に値する。先行研究では母親のみを対象としたが、女性だけでなく、男性の場合も抱かれている性役割観に応じた玩具の性区別的供与を行う可能性があるからである。

その他、男子では男尊女卑的態度をもつ者がTVゲームを否定的にみる傾向があり、女子ではそのような態度をもつ者が内面的発達への玩具の否定的影響を認めていた(S大—女子、知育因子；TF短大—女子、思考の画一化因子)。先行研究でも、人格不全因子、情操性因子で類似した傾向がみられた。したがって、一般的には、性役割観は、玩具の性区別的供与意識に加えて、玩具の内面的発達の促進機能に関する側面に関わりをもつと考えられる。

次に、きょうだい構成の効果についての2つの下位仮説に関連した結果を考

察しよう。

まず、仮説 I-a に関連した結果をみる。焦点である性別意識因子については、3 サンプルともに、きょうだいの性別構成にかかわらず、性役割観との間に有意な負の関係があった。この結果は、仮説 I-a を支持しない。

その他、性別構成の効果が認められた因子もあった。同性群のほうで性役割観との関係が顕在的であった因子は、S 大一男子の環境との調節因子(正)、TF 短大一女子のTVゲームの有益性因子(負)であった。逆に混合群のほうで顕在的であった因子は、S 大一女子のTVゲームの有害性因子(負)であった。有意な差はみられなかったが、S 大一男子のTVゲームの有害性因子(負)、S 大一女子のジグソーパズル因子(負)、TF 短大一女子の思考の画一化因子(負)でも、同様な傾向が窺われた。これらの傾向は、玩具観と性役割観との関係が混合群のほうで必ずしも顕在的ではないことを示している。しかし、本研究で現れた性別構成の効果の解釈については、曖昧である。

ところで、ひとりっ子の場合には、3 サンプルいずれにおいても、性別意識因子と性役割観との関係が消失している。ひとりっ子が少数であったという限定があるにせよ、これは、仮説 I を間接的に支持している。また、TF 短大一女子の社会性因子でのみ有意な相関が得られた。これは、男女平等的性役割観が玩具を媒介とした他者との関わりによって育まれることを示しており、ひとりっ子の状況を考えて当然であろう。しかしながら、他のサンプルの環境の調節因子でそのような関係が現れなかった理由については解釈ができない。

最後に、仮説 I-b に関連した結果を考察する。性別意識因子については、サンプルごとにまったく異なる結果が得られた。S 大一男子では、末子-混合群でのみ有意な負の相関が得られ、仮説 I-b が支持された。逆に、TF 短大一女子では、末子-混合群でのみ有意な関係がみられず、仮説 I-b にまったく反していた。S 大一女子では、4 群ともに有意な負の相関が認められた。S 大一男子とTF 短大一女子の対照的な結果は、次のように解釈されるかもしれない。もともと仮説 I-b は、被験者自身が親から性区別的に扱われる経験に基づいて提起された。本研究の結果は、きょうだいに対する観察経験の効果の存在を示唆する。つまり、長子が男子で末子が女子のパターンでは、周囲から長子に対してもある程度女性的役割が課されるかもしれない。これを観察した女子の末子では、性役割観と玩具の性区別的供与意識との関連意識が弱まるのかもしれない。一方、長子が女子で末子が男子のパターンでは、長子に対する周囲の期待によって、長子の女性的ふるまいが促進されるかもしれない。したがって、

これを観察することは、異性きょうだいの存在による効果を強めることになる。しかし、以上の解釈は、TF短大では同性群ですら性役割観と性別意識因子との間に有意な負の相関がある理由を説明できない(長子—混合群でそのような関係がみられたことは、説明できる)。その他、仮説I-bに関連した結果として、TF短大—女子の粗暴因子では、末子2群間で方向の異なる有意な相関が得られた。末子—混合群では男女平等的態度を抱く者が玩具の粗暴的側面を意識する傾向があるが、末子—同性群の場合には男女平等的態度をもつほど玩具のそのような側面を意識しない。ここでの玩具の粗暴的側面はおそらく自らの経験よりも長子の自分に対するふるまいによって認知されるのかもしれない。つまり、末子—混合群では、兄の玩具による粗暴なふるまいの観察や被害経験が被験者(妹)の男女平等的意識を助長するのかもしれない。

性役割観

本研究では性役割観に明確な男女差が認められた。つまり、女子2サンプルは、男子サンプルに比べて、男女平等的態度を示した。このような男女差は、先行研究でも得られている(東・小倉, 1989; 東, 1990; 諸井, 1990)。女子は、男女差別が支配的な現状に対する不満や反発とともに、この現状が自らをより不利な立場におくために、男女平等的方向に態度を形成をするのであろう。一方、男子のほうは、自らに都合がよい伝統的性役割観を保持しがちになると思われる。なお、S大—女子のほうがTF短大—女子よりも男女平等的態度をもつ傾向が得られた。これは、4年制大学と短期大学の差異というよりも、a)大学での男女平等経験、b)社会への参加志向性などが原因と考えられる。

a)については、とくに国立大学のような教育環境では、授業等での男女平等的扱いは、男子よりもむしろ女子が優れている場合もあることを経験させてくれる。この経験は、男子にとってはおそらく苦痛な経験となり、自らに都合がよい伝統的性役割観への固執を生じるかもしれない。一方、当然のことながら、女子にとっては、この経験が社会での現状への批判意識を招くことになるだろう。一方、そのような経験に乏しいTF短大—女子では、極端な平等化意識をもつことがなくなるのかもしれない。

次に、b)について述べる。S大—女子では、おそらく男性と対等なキャリアを保持した成員としての社会参加が望まれがちであるかもしれない。この志向は、男性優位社会に対する批判意識を伴うことになる。しかし、TF短大では、そのようなキャリア志向を抱くことが少ないために、社会の現状に対する批判

意識が起こりにくいのかもかもしれない。

3 サンプルの性役割観得点を先行研究(1992)で得た母親の性役割観得点と比較すると、母親の性役割観は、女子2サンプルよりも伝統的であり、男子サンプルとはほぼ同じであるといえた。この傾向は、本研究よりも年齢の高い母親を扱った研究(諸井, 1990)でも認められた。最近の全国調査をみても(内閣総理大臣官房広報室, 1992; 経済企画庁国民生活局, 1993)、年代が高くなるほど男尊女卑的態度が抱かれる傾向が認められている。これは、結婚によって性役割観の伝統化が生じるとも解釈できるが、時代進展の効果とも考えられる。また、20代から50代の女性の性役割観を測定した鈴木(1987)の研究によると、30代後半の女性がもっとも平等的な性役割観を示した。この興味深い傾向は、世代要因によって解釈された(いわゆる団塊の世代のコホートにあたる)。

本研究では、性役割観に関する付加的分析として、きょうだい構成の効果を検討した。きょうだいの性別構成の効果については、S大一女子のみで同性群のほうが混合群よりも男女平等的態度をもつことが見出された。また、2人きょうだいに限定した分析では、次の2つの傾向があった。a) S大一男子では、末子一同性群の性役割観がとくに伝統的である、b) TF短大一女子では、長子のほうが末子よりも男女平等的性役割観をもっている。

このように3サンプルで異なる傾向が認められた。したがって、きょうだい構成の効果は、男女差や大学差と絡み合っていることになる。しかし、S大一女子の傾向は、本研究の仮説I-aと対応しており、異性きょうだいの中で育てられることが男女の区別意識を助長するのかもしれない。また、TF短大一女子の傾向は、女子の末子の社会的規範への同調傾向を反映しているかもしれない。さらに、S大一男子の傾向は、兄への服従が女性への差別意識を助長するとも考えられる。しかしながら、これらの解釈は、とくに女子で大学差がみられたことから男子でもそのような差の可能性があり、あくまでも仮説的である。

今後の課題

本研究においては、青年期にある者においても、玩具に対する性区別的供与意識と性役割観との間の関連がみられた。今後は、玩具を性区別的に供与された経験が実際に性役割観の形成にどのように関わるかを明らかにする必要があるだろう。たとえば、女兒における女性的玩具の使用経験がはたして“女らしさ”に関する意識をもたらすであろうか。また、使用経験自体よりも、親の供与意図(女兒であるがゆえに女性的玩具を与える)の推測が不可欠であるかもしれ

ない。

本研究では、きょうだい構成の効果も検討した。仮説 I-a, b に関連した結果は、きょうだい構成の効果がかなり複雑であることを示唆している。自分自身の経験の効果に加え、きょうだいの行動に関する観察も影響をおよぼしているように思われる。多くの経験を蓄積した青年期にある者では、これらの影響を取り出すことが困難となる。したがって、このきょうだい構成の効果については、年齢層を下げ、さらに状況を限定して検討することが必要であろう。

ところで、本研究では、サンプルを超えて共通した傾向とともに、サンプル差もみられた。本論文で示した解釈の妥当性も含め、サンプルを拡大することによって、これを検討することも重要であろう。

< 付記 >

- 1) 本研究の一部(1991年実施分)は、佐藤玩具文化財団より賜った奨励金(平成2年1月)に基づいて行われた。
- 2) 質問紙回答の整理の際に、山内裕之君(平成4年度社会学科卒業)および社会心理学コース平成4年度2年生の諸君(大庭由樹子, 岡田幹子, 柿本幸恵, 志水竜一, 中平恵子, 藤田真理, 宮嶋 博, 村山由美, 山口雅敏)の助力を得た。
- 3) 本研究では、統計的処理のために、統計パッケージ SPSS/PC+(V 3.0 J 版)を NEC 製 PC 9801-RA 2 上で利用した。
- 4) JUNET: moroi@hss.shizuoka.ac.jp

V. 引用文献

- 東 清和 1990 青年期における性役割志向性の性差 社会心理学研究, 6, 23-32
- 東 清和・小倉千加子 1984 性役割の心理 大日本図書。
- 経済企画庁国民生活局 1993 平成4年度国民生活選好度調査 一結果の概要一。
- 諸井克英 1990 夫婦における衡平性の認知と性役割観 家族心理学研究, 4, 109-120.
- 諸井克英 1992 玩具を媒介とする性役割の継承に関する基礎的研究 一母親の性役割観と玩具供与パターン一 『教育者・研究者のための遊び・おもちゃに関する研究集—奨励研究成果集—[I]』, 佐藤玩具文化財団, Pp. 209-218.
- 内閣総理大臣官房広報室 1992 男女平等に関する世論調査。

Spence, J. T., & Helmreich, R.L. 1978 *Masculinity and femininity: Their psychological dimensions, correlates, and antecedents*. Austin, TX: University of Texas Press.

鈴木淳子 1987 フェミニズムスケールの作成と信頼性・妥当性の検討 社会心理学研究, 2, 45-54.