

体育授業の「運動の楽しさ」に関する因子分析的研究

犬 飼 義 秀

I 緒 言

従来、体育の学習指導では教師の立場から運動の構造的な特性とその効果に重点をおき、体育の目標・内容・学習過程を考えてきた。運動を構成しているルール・技術やマナーなど運動のしくみや、運動による健康・体力の向上などの効果を考慮しながら、運動を一つの統一体としてとらえ、教育の効果を期待していた。この視点は今後とも否定できない基本的条件である。¹⁾しかし、今日の学習指導では生涯スポーツの実践活動につなぐことが強調され、運動の楽しさを教育することが大切であるといわれるようになった²⁾³⁾⁴⁾。

体育は運動の基礎的な学習を進めることによって、健康で充実した人生を送れるように準備する、社会的・組織的・計画的な営みである。したがって、それは教師の単なる思いつきや恣意によって行われるべきものではない。体育の学習は生徒達が生活における運動をめぐる諸問題に対応していけるように、運動に関する生徒達の可能性を最大限に引き出し、伸ばしていくものでなければならないからである⁵⁾。

運動を主として身体の発達や人間形成のための手段として用いようとする体育では、その運動種目が他の運動種目とどのように違う身体の発達への効果を持っているかという「効果的特性」や、運動の技術や仕組がどのような形態をなしているかという「構造的な特性」が重視される⁶⁾。そこでは運動自身の経験がそれを行う者にとってもたらす運動に内在する意味や価値は注目されず、もっぱら運動の手段的な価値が重視されていた。運動が教育の手段としてのみ位置づけられることは、運動を「行わせる者の立場」から、いわば「外側から」捉えることになり、その視点から特性を問題にすることになるからである。

運動の楽しさを教育するとは、運動の教育手段としての性格と働きを配慮しながらも、人はそれぞれの欲求あるいは必要を充足させるために取り組み、それぞれの運動種目にはそれぞれに特有の人間の欲求あるいは必要を

充足する機能が内在しているという考え方に立つ。この求めると満たされるという自己と運動との相互作用の内に対峙的に生じる意味付与活動が運動に内在する意味や価値を学習することになる⁷⁾。

求める欲求あるいは必要が満たされるということは運動の体験がこの機能を果たしている、あるいは持っているということであり、人はそこに運動の魅力を感じ、運動に引きつけられるのである。運動に内在する意味や価値というのは、行う者にとってのこの機能なのであり、運動を目的・内容として取り上げるということは、その運動に内在する固有の欲求あるいは必要充足の機能を体験的に獲得させることなのである。この機能を体験的に獲得し、運動の意味と価値を経験的に学習することが運動に自発的・自主的に動機づけられることになる⁸⁾。

このように動機づけられた者は、その種目に対して好意的態度となり、逆の場合には非好意的態度となる。つまり、ある種目に対する好き-嫌いが生ずるのである。こうした好き嫌いに関する先行研究には、数多くの論文がある⁹⁾¹⁰⁾¹¹⁾¹²⁾¹³⁾。その大半は、体育に関する好き-嫌いについてである。しかしこうした好き-嫌いは体育の中で生ずるより、各種目によって様々な異なった形で生じ、その相対化された感情が体育は好きであるということになる。そのよい例が、バレーボールは好きであるが、水泳は嫌いである、でも体育は好きな教科という結果となる。体育全体から、好き-嫌いを分析する視点にはどうしても、同一対象者が好き-嫌いの両側面を混在したまま回答する危険性がある。つまり、たとえ好きな種目であってもいやな場面も経験するであろうし、嫌いな種目であっても一生懸命頑張るであろう。こうした具体的な状況を分析するには、どうしてもより下位なレベルとして好きな種目対嫌いな種目から出発する必要があると思われる。

そこで本研究は、中学生を対象に好きな種目と嫌いな種目を同時に分析することにより、それぞれの態度が生ずる要因について検討した。

つまり、学習者自身にとって好きな種目、嫌いな種目を生起させている要因は何であるのか。また好きな種目と嫌いな種目の取り組み方にどのような違いがあるかについて明らかにした。

Ⅱ 方法

1 調査対象

岡山県内の3中学校の二年生
828名(男子448名 女子380名)

2 調査時期

昭和61年1月10日～1月22日

3 調査方法及び分析の手順

本研究で取り上げた調査項目は、今までの体育授業で経験した運動種目で最も楽しい種目と最も楽しくない種目の各々についての楽しい(楽しくない)を生起させていると考えられる41項目である。

この各々41項目を、5段階評定尺度で自己評定させ、それぞれに1点から5点までの得点を与えて変数値とした。

分析の手順は、まず種目に関係なく楽しいとはどのようなものに裏づけられ、楽しくないとはどのような状態かについて因子分析によって検討を加えた。

Ⅲ 結果と考察

1 項目別にみる楽しさの特性

表1は、中学生の最も楽しい種目において楽しさを生起する特性についての、男子および女子の平均、標準偏差を示したものである。実際の活動場面に照らして「まったくそうである」に5点、「まったくそうでない」に1点というよう各段階に応じ、5点、4点、3点、2点、1点と得点を与えて算出したものである。

その種目で楽しさを生起させるものとして、男子・女子ともに平均得点の高い項目は「(26)基本的な技術ができるようになってゲームをやると楽しい」、「(10)ゲーム・試合をする時」、「(25)楽しいのは、ゲーム・試合で接戦した時」、「(6)新しい技・課題が与えられればよし頑張るぞと思う」、「(27)ゲーム・試合は、力の同じ人あるいは同じ力のチームとするのが楽しい」である。

このように高い数値を示している項目は、ゲーム・試合場面についてであり、その具体的状況は、勝敗の伯仲と勝敗の未確定性¹⁴⁾を保証する力の接近したチーム間でのゲームである。このゲーム・試合における楽しさを高める要因として、基本的技術の習得が高い数値を示している。さらに技術習得と関連して新しい技・課題に対す

る積極的意欲の高さが見られる。

中学生の運動における楽しさは、その種目のゲーム・試合場面により生起し、ゲーム・試合におけるより質の高い楽しさを追求しようとする欲求は、基本的技術を初めとする様々な課題に対する個々人の学習意欲に動機づけられたものであるといえる。

ついで、男子・女子別にこれらの特性を検討してみる。

男子は、その種目における楽しさは、ゲーム・試合場面で生起し、個々人の学習意欲も高い。しかし、ゲーム・試合での楽しさは、「(13)他の人や他のチームと競争しながら練習すると楽しい」というように、競うことに楽しさを求め、個人的レベルでも、「(15)自分で活躍したり、勝ちたいと強く思う」のように、自己の力を発揮することがより強調されている。

つまり男子の楽しさの特性は、勝敗の伯仲したゲーム・試合で生起し、そうした場面で自分の力・チームの力を最大限に発揮しようとする欲求が日常の学習意欲と関係しているように思われる。

次に、女子における楽しさは、ゲーム試合を楽しくするための基本的技術の習得等の課題に対する学習意欲が最も高い。

男子との差異は、ゲーム・試合の場面での欲求は、「(24)友人関係を広めたり、深めたりできた時」、「(33)勝敗に関係なく、チームに自分のプレイを役立たせることができた時」が高いことは、勝敗の伯仲、自己の力・チームの力の発揮よりも、友人関係やチームへ貢献したいといった集団と関係した欲求が高い。

以上のことから、男女とも最も楽しい種目においては、自己の学習意欲も高く、楽しさを生起する場面は、ゲーム・試合である。しかし男子は、勝敗が伯仲し、勝敗の結果が未確定なゲーム・試合の場面で自己の力・チームの力を最大限に発揮できることにその楽しさがある。

一方、女子も、学習意欲の高さ、ゲーム・試合場面での楽しさの生起は同じである。しかし、ゲーム・試合の場面での友人関係・チームと自己との関係にその楽しさが求められているといえる。

2 楽しさの構造的要因

前述の結果から、中学生の楽しさを生起させる特性が明らかにされた。しかしこうした特性は、本研究で使用された質問項目すべてを網羅したものではないし、楽しさを生起させる構造的特性を捉えるにはなお不明確なものである。そこでこうした各質問項目群の背後にある現象の構造を解明する意味で因子分析を適用した。

因子分析は、中学生男子の楽しさの内容については当

表1 楽しさが生起する特性の平均・標準偏差

項	目	男 子		女 子	
		M	SD	M	SD
1	その種目が楽しいのは、体育の授業である。	2.973	1.442	3.237	1.426
2	その種目が楽しいのは体育の授業以外の時である。	3.813	1.340	3.511	1.364
3	その種目は他の人より上手だと思う。	3.192	1.276	2.711	1.112
4	自分の体格（身長・体重）はその種目に適している。	3.165	1.186	2.937	1.103
5	その種目はずっと以前から好きな種目である。	3.902	1.309	3.847	1.370
6	新しい技・課題が与えられればよし頑張るぞと思う。	4.301	0.981	4.311	0.842
7	記録が伸びなかったり、技術が上達しないことがよくある。	3.795	1.127	3.621	1.198
8	あまり苦勞しなくともその種目は上手である。	2.366	1.161	2.311	1.043
9	ゲーム以外の基本の練習をする時も楽しい。	3.596	1.291	3.874	1.158
10	楽しいのは、その種目の発表をしたり、ゲーム・試合をする時である。	4.424	0.979	4.253	1.109
11	自分で目標をもって練習したり、チームで作戦を考えてゲームをすることが多い。	3.728	1.150	3.695	1.257
12	自分やチームのできばえや進歩を、友達や先生がよく認めてくれる。	3.201	1.073	3.253	0.973
13	他の人や他のチームと競争しながら練習すると楽しい。	4.201	1.026	3.942	1.101
14	下手な人がいると励ましてあげたくなる。	3.652	0.997	3.953	0.969
15	自分で活躍したり、勝ちたいと強く思う。	4.156	1.021	3.811	1.103
16	たとえゲームに勝っても、自分の力が十分だせなければ満足できない。	3.862	1.208	3.511	1.230
17	たとえ負けても、自分の力が十分だせれば満足である。	3.607	1.312	3.663	1.266
18	その種目は個人の技よりも、チームでプレイすることが楽しい。	3.424	1.525	3.706	1.452
19	その種目は個人でプレイすることが楽しい。	3.049	1.458	2.779	1.523
20	その種目は、上手・下手に関係なく楽しい。	3.897	1.459	3.821	1.248
21	その種目において、つまらないと思っても、じっと耐えて頑張るほうである。	3.317	1.177	3.263	1.063
22	その種目は上手ではないが楽しい。	3.804	1.227	4.132	1.046
23	その種目をする時は、勝敗にあまりこだわらない。	2.844	1.295	3.158	1.320
24	友人関係を広めたり、深めたりすることができた時。	4.045	1.068	4.237	0.963
25	楽しいのは、ゲーム・試合は、ゲームをやるとより楽しい。	4.330	0.981	4.189	1.069
26	基本的な技術ができるようになってゲームをやるとより楽しい。	4.473	0.954	4.495	0.922
27	ゲーム・試合は、力の同じ人あるいは同じ力のチームとするのが楽しい。	4.246	1.051	4.189	1.044
28	先生・友達に、頑張っている所をみてほしい。	3.589	1.203	3.605	1.122
29	先生・友達に、できなかったところができた所をみてほしい。	3.573	1.210	3.789	0.961
30	先生・友達に、人より上手にできた所をみてほしい。	3.250	1.146	3.226	1.059
31	先生・友達にみんなと協力している所をみてほしい。	3.549	1.190	3.858	0.976
32	その種目ではいつもゲームの中心となるプレーヤーでいたい。	3.080	1.233	2.644	1.186
33	勝敗に関係なく、チームに自分のプレイを役立たせることができた時はうれしい。	4.165	1.159	4.232	1.005
34	その種目は、自分ではこうしたいと思ってもなかなかうまくいかない。	4.058	1.098	4.032	1.031
35	自分の思ったことが出来ると、それは自分の努力のためだと思う。	3.679	1.136	3.442	1.102
36	みんなで協力しても、勝たなければやったという感激はない。	2.781	1.282	2.568	1.189
37	その種目のゲーム・試合で差がつきすぎると途中で楽しくなくなる。	2.908	1.328	3.042	1.281
38	技能的に優れた一部の人が中心の練習・ゲームになりやすい。	3.513	1.296	3.468	1.268
39	その種目は、だれでも楽しいと思う種目である。	3.821	1.170	3.753	0.998
40	みんなの力に差があっても、おもしろい気持ちが感じられることが多い。	3.469	1.073	3.574	0.975
41	楽しいのは、他の人が自分や自分のチームに期待していると思う時である。	3.277	1.204	2.763	1.052

初11因子まで抽出したが、累積寄与率が60%を越え、その時の因子の固有値が $\lambda_m \geq 1.0$ を満足する条件で6因子が得られた。

一方、女子については当初13因子まで抽出したが、同じ条件で7因子が得られた。表2は、男女それぞれの各因子の固有値、寄与率、および累積寄与率を示している。

表2 各因子の固有値および寄与率（回転前）

		F 1	F 2	F 3	F 4	F 5	F 6	F 7
男子	固有値	6.114	3.347	2.126	1.679	1.436	1.059	
	寄与率 (%)	31.825	17.420	11.065	8.740	7.476	5.511	
	累積寄与率 (%)	31.825	49.246	60.311	69.051	76.527	82.038	
女子	固有値	4.652	3.491	2.575	1.700	1.395	1.192	1.044
	寄与率 (%)	23.676	17.767	13.102	8.652	7.099	6.067	5.314
	累積寄与率 (%)	23.676	41.443	54.544	63.196	70.295	76.362	81.676

表3 楽しさの生起についての回転後の因子負荷行列

項	目	男 子						女 子							
		F 1	F 2	F 3	F 4	F 5	F 6	F 1	F 2	F 3	F 4	F 5	F 6	F 7	
1	その種目が楽しいのは、体育の授業である。						-696								-786
2	その種目が楽しいのは体育の授業以外の時である。						630								748
3	その種目は他の人より上手だと思う。				-630		498		401					507	
4	自分の体格（身長・体重）はその種目に適している。				-510				400						
5	その種目はずっと以前から好きな種目である。														
6	新しい技・課題が与えられればよし頑張るぞと思う。	725						696							
7	記録が伸びなかったり、技術が上達しないことがよくある。				464										-422
8	あまり苦勞しなくともその種目は上手である。				-619										585
9	ゲーム以外の基本の練習をする時も楽しい。	581													
10	楽しいのは、その種目の発表をしたり、ゲーム・試合をする時である。			659							744				
11	自分で目標をもって練習したり、チームで作戦を考えてゲームをすることが多い。	591									428				
12	自分やチームのできばえや進歩を、友達や先生がよく認めてくれる。	462	501						481						
13	他の人や他のチームと競争しながら練習すると楽しい。			516							470				
14	下手な人がいると励ましてあげたい。	433							514						
15	自分で活躍したり、勝ちたいと強く思う。				-424	450	-659							412	
16	たとえゲームに勝っても、自分の力が十分だせなければ満足できない。						501								
17	たとえ負けても、自分の力が十分だせば満足である。							472							
18	その種目は個人の技よりも、チームでプレイすることが楽しい。					695				722					
19	その種目は個人でプレイすることが楽しい。				-729					-742					
20	その種目は、上手・下手に関係なく楽しい。						-504				441	-624			
21	その種目において、つまらないと思っても、じっと耐えて頑張るほうである。	642							537						
22	その種目は上手ではないが楽しい。				701								-569	-418	
23	その種目をする時は、勝敗にあまりこだわらない。						-514								
24	友人関係を広めたり、深めたりすることができる。					553								-449	
25	楽しいのは、ゲーム・試合で接戦した時である。			637							606				
26	基本的な技術ができるようになってゲームをやるとより楽しい。			402											
27	ゲーム・試合は、力の同じ人あるいは同じ力のチームとすることが楽しい。														
28	先生・友達に、頑張っている所をみてほしい。		689						-652						
29	先生・友達に、できなかったところができた所をみてほしい。		568						-518						
30	先生・友達に、人より上手にできた所をみてほしい。		419						-720						
31	先生・友達にみんなと協力している所をみてほしい。		404			468				436	458				
32	その種目ではいつもゲームの中心となるプレーヤーでいたい。								-617						475
33	勝敗に関係なく、チームに自分のプレイを役立たせることができた時はうれしい。									517					
34	その種目は、自分ではこうしたいと思ってもなかなかうまくいかない。			601											-524
35	自分の思ったことが出来ると、それは自分の努力のためだと思う。					-513				-467					
36	みんなと協力しても、勝たなければやったという感覚はない。						464	-470		-422					
37	その種目の競争・ゲームで差がつきすぎると途中で楽しくなくなる。														
38	技術的に優れた一部の人が中心の練習・ゲームになりやすい。												563		
39	その種目は、だれでも楽しいと思う種目である。			480				-482			466	-591			
40	みんなの力に差があっても、おもしろい気持ちで感じられることが多い。					524				462					
41	楽しいのは、他の人が自分や自分のチームに期待していると思う時である。														

これにより男子は全分散の82.038%を女子は81.676%を説明していることがわかる。そこで再び男子は6因子抽出により、女子は7因子抽出により、Nomal Varimax法⁵⁾⁶⁾で軸の直交回転をした。そこで得られた因子負荷量0.4以上の項目を負荷量の高い順に取り出し、その質問項目の内容を中心に各因子の解釈と命名を行った。

(1) 運動に対する意欲因子

運動に対する意欲因子は、男子ではF1で女子はF2で抽出された。運動に対する意欲因子で男子・女子とも共通にみられることは、新しい技・課題に対するやる気とつまらなくても頑張れるという耐性意欲である。また意欲と他者との関係が強いことである。つまり自分やチームのできばえや進歩を周囲の人がよく認めてくれることが意欲を高めることにつながり、意欲の高い者は、下手な人がいると励ましてあげたくなくなるということである。

こうした項目に加え、男子では(9)ゲーム以外の基本の練習をする時も楽しい、(11)自分で目標をもって練習したり、チームで作戦を考えてゲームをすることが多いも高い負荷量を示している。つまり男子の運動学習に対する意欲の特徴には、練習・ゲームに対して自主的・自律的に活動をする点であることがわかる。

また女子は、(3)その種目は他の人より上手だと思う、(4)自分の体格(身長・体重)はその種目に適しているが高い負荷量の項目である。これらは、こうした意欲が自己の運動能力・体格が他者よりも優れているという自信によって起こっていることがわかる。

男子の運動に対する意欲は、活動の中で表れ、女子の意欲は個人的属性と大きく関係している。

(2) 他者からの評価因子

他者からの評価因子は、男子はF2で女子はF1で見られた。この因子で男女共通に負荷量の高い項目は、(28)先生・友達に、頑張っている所をみてほしい、(29)先生・友達に、できなかったところができた所をみてほしい、(30)先生・友達に、人より上手にできたところをみてほしいである。しかしこれらの因子負荷量が男子ではプラス、女子ではマイナスとなっている。これは、男子は自己を認めてくれる評価と考え、女子は自己のことについてとやかく言われる批評的评价と受け止めている違いによるものと思われる。女子の評価因子で他に負荷量の高い項目は(17)たとえ負けても、自分の力が十分だせれば満足できる、(15)自分で活躍したり、勝ちたいと強く思う、(32)その種目ではいつもゲームの中心となるプレイヤーでいたいがある。この3項目からみると、女子は最も楽しい種目においても、他者より目立つこと、優れる

ことには消極的で自分なりの力がだせればよいという考え方が強い。

以上のことから、男子は他者から承認される評価が楽しみにつながり、女子は他者からの評価よりも、自己評価に大きなウェイトがあると思われる。女子にとっての評価はかならずしも運動に対する意欲を高めるとは言えない。

(3) ゲーム・試合因子

この因子は、男子ではF3、女子ではF4にみられる。男子・女子ともに共通に見られる項目は(10)楽しいのは、その種目の発表をしたり、ゲーム・試合をする時である、(13)他の人や他のチームと競争しながら練習すると楽しい、(25)楽しいのは、ゲーム・試合で接戦した時である、(39)その種目は、だれでも楽しいと思う種目である。各種目の楽しさは、ゲーム・試合で競争し、接戦することにあることがわかる。

男子での項目としては(26)基本的な技術ができるようになってゲームをやるとより楽しいである。これは、ゲーム・試合の楽しさを高めるためには技術の習得が重要であることを示している。

女子では、(11)自分で目標をもって練習したり、チームで作戦を考えてゲームをすることが多い。(20)その種目は、上手・下手に関係なく楽しい、(31)先生・友達に、みんなと協力している所をみてほしいである。これはゲーム・試合に向けて、他者とあるいはチームで協力して自発的・自主的に活動することに楽しみを求めている。

(4) チームプレイ因子

チームプレイ因子は、男子ではF5で女子ではF3で抽出された。この因子で男子・女子とも共通に負荷量の高い項目は(18)その種目は個人の技よりも、チームでプレイすることが楽しい、(40)みんなの力に差があっても、おもいやりの気持ちが感じられることが多い、(31)先生・友達にみんなと協力している所をみてほしい、(19)その種目は個人でプレイすることが楽しい、(35)自分の思ったことが出来ると、それは自分の努力のためだと思うである。これらの負荷量のうちプラスの符号は、チームプレイの項目であり、マイナスの符号は個人プレイについての項目である。つまりこの因子は、チームプレイの楽しさと個人プレイの楽しさを示す因子であるがチームプレイについての内容が多いことからチームプレイ因子と命名した。

チームプレイの楽しさは、みんなと思いやりを持って協力することに特徴がある。この特徴をさらに男子でみると、友人関係を広めたり、深めたりすることができる

といった、運動場面での協力・思いやりが他の場面にまで波及することを示唆している。女子の特徴は、チームに自分のプレイがいかに関与できたかということに重点が置かれている。

(5) 授業時・授業時外因子

この因子は、男子ではF 6、女子ではF 7に見られる。共通の項目は、(2)その種目が楽しいのは体育の授業以外の時である。(1)その種目が楽しいのは、体育の授業である。これは、楽しさが生起する場面が体育の授業時とそれ以外で異なることを示す。それは、体育の授業以外の時の方がその種目がより楽しいと思っていることである。

女子はこの2項目以外に負荷量の高い項目がないため考察できないが、男子で他にプラスの高い項目には次のようなものがある。(16)たとえゲームに勝っても、自分の力が十分だせなければ満足できない、(3)その種目は他の人より上手だと思う、(36)みんなで協力しても、勝たなければやったという感激はない、(15)自分で活躍したり、勝ちたいと強く思うである。こうした項目は、体育の授業以外についてであり、自分の能力を発揮し、活躍し、勝つことが楽しさに繋がるのがわかる。体育の授業時についてであるマイナスに高い項目は、(23)その種目をする時は、勝敗にあまりこだわらない、(39)その種目は、上手・下手に関係なく楽しい、(39)その種目はだれでも楽しいと思う種目である。これは、体育の授業を上手・下手に関係なくだれもが楽しい場面と考えていることを示している。

(6) 技能因子

技能因子は男子ではF 4に、女子はF 6で見られる。各項目を見ると、男女で因子負荷量の符号が全く逆になっている。共通に高い負荷量を示す項目は(22)その種目は上手ではないが楽しい、(34)その種目は、自分ではこうしたいと思ってもなかなかうまくいかない、(7)記録が伸びなかったり、技術が上達しないことがよくある、(3)その種目は他の人より上手だと思う、(8)あまり苦勞しなくともその種目は上手である。これらの項目は、技術的に優れていたり、技術の上達が簡単に見られる状況と、全く反対に、自分は上手ではなく課題に対して苦勞することはあるが楽しいという両側面を示している。

男子の技能因子の特徴は、身体的あるいは技能的に優れていなかったり、活動においての困難性はあっても楽しいと思っている。つまり下手でも楽しい状況がそこにはある。

一方、女子は男子とは逆に、自己の能力は他の人に比べ優れており、活動においても苦勞も少なく、活躍した

り勝ちたいという欲求が強い。これは、技能的に優れていると認識していることが、楽しさを強めていると思われる。

(7) 楽しくない因子

この因子は、女子においてのみ見られたものである。

(F 5)

高い負荷量を示す項目は(38)技能的に優れた人が中心の練習・ゲームになる、(20)その種目は、上手・下手に関係なく楽しい、(39)その種目はだれも楽しいと思う種目である、(22)その種目は上手ではないが楽しい、(24)友人関係を広めたり、深めたりすることができる。これらの項目はすべてマイナスであることから、自分が最も楽しい項目であっても楽しさに欠ける側面があることを示すものである。

それは、上手な人が中心の活動になっていると認知しているため、下手な者は疎外され、友人関係にも反映されていると感じている。この因子は前述の第6因子が技能的に優れていることが楽しさを高める働きをするのに対し、こうした状況が活動場面に強く表れることは、特に技能的に劣る者の楽しさを低減させるものと考えられる。

以上、中学生の男子・女子の楽しさの因子構造をまとめてみると次のようになる。

運動の楽しさを高める要因として本研究で得られた因子は、大きく3つに分けられる。まず、その種目のもつ一般的機能特性¹⁷⁾であるゲーム・試合での状況についての因子。第二に、その種目のもつ楽しさを追求する学習者の立場からの特性である意欲と技能水準の因子。第三は、学習者を取り囲む他者と関係する評価、チームワーク因子である。

しかし、こうした因子は、男子・女子とも共通性が見られる因子もある半面、かなり異なっている。

男子は、接戦したゲーム・試合を最も楽しく思い、そのための技術習得を重要視していることから、ゲーム・試合を自己表出の機会と捉えている。女子は、ゲーム・試合を協同-競争関係¹⁸⁾と他者との関係で考えている。

学習者の立場から見ると、男子の運動課題に対する意欲は、たとえ技能水準が低くても楽しいということは、運動課題に対する意欲でもわかるように、活動が自発的・自主的に行われることと関係していると思う。つまり、本人がこれは自分の意志でやっているのだと意識している活動の場面には、それなりの楽しさを味わっているのである。これはその活動に自我が強かかっていることを示している。¹⁹⁾女子は、技能水準が高いことが楽し

表4 楽しさを阻害する特性の平均・標準偏差

項	目	男 子		女 子	
		M	S D	M	S D
1	体育の授業でその種目をやると楽しくない。	4.478	0.850	4.395	1.024
2	授業以外でその種目をやっても楽しくない。	4.067	1.250	4.121	1.274
3	その種目をやると自分は体力がないと思う。	3.402	1.518	3.689	1.355
4	その種目は他の人より下手だと思う。	4.045	1.183	4.184	1.135
5	その種目をやると自分は運動神経がないと思う。	3.223	1.422	3.668	1.326
6	その種目はずっと以前から嫌いな種目である。	4.036	1.242	4.089	1.301
7	その種目でケガをしないかと心配である。	2.308	1.240	2.616	1.534
8	記録が伸びなかったり、技術が上達しないことがよくある。	4.272	1.014	4.221	1.012
9	技術が上達しなかったり、勝てなくてもうまくなろうと頑張れる。	2.518	1.253	2.405	1.156
10	ゲーム・試合をする時もあまり楽しくない。	4.286	0.939	4.347	1.013
11	その種目が楽しくないのは、自分の努力不足だと思う。	3.513	1.330	3.753	1.217
12	その種目をやる時には、自分またはチームの目標は、先生や他人が決めたものをやる。	3.799	1.268	3.689	1.287
13	先生から言われる目標・内容は、自分にとってはむずかしい課題だと思う。	3.504	1.302	3.737	1.167
14	上手になろうと、グループで考えたり、工夫することがあまりない。	3.647	1.270	3.784	1.302
15	自分やチームのできばえや進歩を、友達や先生がよく認めてくれる。	2.478	1.134	2.426	1.097
16	その種目をやるとみじめな気持ちになる。	3.478	1.302	3.595	1.365
17	その種目で下手な人がいると励ましてあげたくなる。	2.996	1.245	3.116	1.060
18	その種目では自分が活躍したり・勝ちたいと強く思う。	2.929	1.283	2.358	1.155
19	その種目ではたとえ負けても、自分の力がだせれば満足である。	3.129	1.335	3.489	1.313
20	その種目では、友達との連帯感をあまり感じない。	3.768	1.261	3.784	1.322
21	上手な人と下手な人の差がはっきりでる。	4.504	0.906	4.426	0.930
22	その種目は上手な人でないと楽しくない。	3.790	1.342	3.711	1.328
23	その種目は体力のある人でないと楽しくない。	3.223	1.501	3.300	1.349
24	その種目を続けても好きになれない。	3.987	1.178	4.174	1.190
25	つまらないと思って、じっと耐えて頑張るほうである。	2.746	1.240	2.942	1.193
26	その種目では、先生から助言を受けたことがあまりない。	3.004	1.248	2.905	1.266
27	その種目をする時は、勝敗にあまりこだわらない。	3.518	1.340	3.642	1.178
28	その種目でのゲーム・試合は、力の同じ人・チームとするのが楽しい。	3.670	1.277	3.463	1.117
29	その種目では先生・友達に、頑張っている所を見てほしい。	3.129	1.287	3.184	1.232
30	その種目では先生・友達に、できなかったところができた所を見てほしい。	3.179	1.290	3.347	1.225
31	その種目では先生・友達に、人より上手にできた所を見てほしい。	2.821	1.147	2.768	1.113
32	その種目では先生・友達に、みんなと協力している所を見てほしい。	2.808	1.189	2.837	1.133
33	その種目ではいつもゲームの中心となるプレーヤーでいたい。	2.281	1.125	2.047	0.996
34	その種目では、勝敗に関係なく、チームに自分のプレイを役立たせた時はうれしい。	2.897	1.279	3.179	1.114
35	失敗してみんなに迷惑をかけたり、わらわれると思うといやになる。	3.661	1.214	3.742	1.166
36	その種目で自分の思ったことが出来ると、それは自分の努力のためだと思う。	3.496	1.239	3.600	1.090
37	その種目ではみんなで協力しても、勝たなければやったという感激はない。	2.897	1.174	2.779	1.088
38	その種目で自分がミスをすると、みんなが心の中で自分を非難していると気にかかる。	2.996	1.335	3.163	1.256
39	その種目のゲーム・試合で差がつきすぎると途中で楽しくなくなる。	3.688	1.210	3.511	1.217
40	技能的に優れた一部の人が中心のゲームになりやすい。	4.107	1.125	3.879	1.091
41	その種目は、だれでもが楽しくないと思う種目である。	3.321	1.237	3.384	1.246

さを支配し、運動課題に対する意欲も体格・技能水準が強く影響している。つまり、楽しさの追求において本人の持つ能力が関係していることである。

第三番目の本人と他者との関係から、男子は他者から承認され、他者との親和関係²⁰⁾に楽しさがある。女子は、他者からの評価よりも自己評価により自己の存在を確かめ、他者あるいはチームへの自己の貢献度を重要視している。このように女子の楽しさを個人的能力が大きく支配している背景には、第5因子で見られるように、上手な人が中心に活動し、下手な人が疎外され、それが友人関係にも反映しているといった状況と関係しているように思われる。

3 項目別にみる楽しさを阻害する内容の特性

表4は、対象者が最も楽しくないと答えた種目についての内容の平均得点、標準偏差を示したものである。楽しい内容同様に「まったくそうである」に5点、「まったくそうでない」に1点というように各段階に5～1点の得点を与えて算出した。

その種目で楽しくない内容として、男子・女子ともに平均得点の高い項目は、(21)上手な人と下手な人の差がはっきりでる、(10)ゲーム・試合をする時もあまり楽しくない、(8)記録が伸びなかったり、技術が上達しないことがよくある、(40)技能的に優れた一部の人が中心のゲームになりやすい、(4)その種目は他の人より下手だと思ふである。

このように高い数値を示している項目は、技術的に優

れた一部の人が中心にゲーム・試合が行われるため、運動における楽しさを高めるゲーム・試合場面が楽しくないと考えている。また記録・技術の上達あまり見られず、技能水準は他の人より低いと自己評定している。

つまり、自己の運動技能の水準が劣ると認知しているため、運動における重要な楽しい場面であるゲーム・試合を力のなさを証明する場面として位置づけている。その種目において、技能水準の劣る者にとっては、ゲーム・試合の場は、最も辛く耐え難い場面でもあることを示唆している。

4 楽しさを阻害する構造的要因

次に運動における楽しさを阻害させる因子構造について検討する。

因子分析は、累積寄与率が60%を超え、その時の固有値が $\lambda_m \geq 1.0$ を満足する条件で実施した。この条件で男子・女子ともに6因子が得られた。表5は男女それぞれの各因子の固有値、寄与率、および累積寄与率を示している。

これにより男子は全分散の83.011%を女子は77.696%を説明していることがわかる。そこで再び男女とも6因子抽出により、Normal Varimax法で軸の直交回転をした。そこで得られた因子負荷量0.4以上の項目を負荷量の高い順に取り出し、その質問項目の内容を中心に各因子の解釈と命名を行った。

表5 各因子の固有値および寄与率（回転前）

		F 1	F 2	F 3	F 4	F 5	F 6
男子	固有値	6.215	5.268	1.572	1.289	1.153	1.080
	寄与率 (%)	31.123	26.382	7.871	6.453	5.776	5.406
	累積寄与率 (%)	31.123	57.505	65.376	71.829	77.605	83.011
女子	固有値	6.217	3.260	2.283	1.622	1.367	1.103
	寄与率 (%)	30.471	15.977	11.188	7.952	6.700	5.408
	累積寄与率 (%)	30.471	46.448	57.636	65.588	72.288	77.696

(1) 他者からの評価因子

他者からの評価因子は、男子ではF1で女子はF4で抽出された。

他者からの評価因子で男子・女子とも共通に負荷量の高い項目は(29)その種目では先生・友達に、頑張っている所を見てほしい、(30)その種目では先生・友達に、できなかったところができた所を見てほしい、(31)その種目では先生・友人に、人より上手にできた所を見てほしい、(32)その種目では先生・友達に、みんなと協力している所を見てほしいである。これは、たとえ嫌いな種目

においても、周囲の人から技術の上達や協力といった一生懸命にやっていることを認めてほしいという欲求の強さを示すものである。

こうした項目以外に、高い負荷量を示す項目は女子では認められなかった。しかし男子では、(33)その種目ではいつもゲームの中心となるプレーヤーでいたい、(34)勝敗に関係なく、チームに自分のプレイを役立たせた時はうれしい、(18)その種目では自分が活躍したり、勝ちたいと強く思う、(28)その種目でのゲーム・試合は、力の同じ人・チームとするのが楽しいの4項目である。こ

表6 楽しさの阻害について回転後の因子負荷行列

項 目	男 子						女 子					
	F 1	F 2	F 3	F 4	F 5	F 6	F 1	F 2	F 3	F 4	F 5	F 6
1 体育の授業でその種目をやると楽しくない。				444								417
2 授業以外でその種目をやっても楽しくない。				564								494
3 その種目をやると自分は体力がないと思う。		751					701					
4 その種目は他の人より下手だと思う。		569	430				797					
5 その種目をやると自分は運動神経がないと思う。		669					660					
6 その種目はずっと以前から嫌いな種目である。				562								582
7 その種目でケガをしないかと心配である。												
8 記録が伸びなかったり、技術が上達しないことがよくある。			516				548					
9 技術が上達しなかったり、勝てなくてもうまくなろうと頑張れる。					460							516
10 ゲーム・試合をする時もあまり楽しくない。			428	448								
11 その種目が楽しくないのは、自分の努力不足だと思う。		429					492					514
12 その種目をやる時には、自分またはチームの目標は、先生や他人が決めたものを作る。												486
13 先生から言われる目標・内容は、自分にとってはむずかしい課題だと思う。						595		550				
14 上手になろうと、グループで考えたり、工夫することがあまりない。												504
15 自分やチームのてきばえや進歩を、友達や先生がよく認めてくれる。					495							
16 その種目をやるとみじめな気持ちになる。		463	527				659		467			
17 その種目で下手な人がいると励ましてあげなくなる。												
18 その種目では自分が活躍したり・勝ちたいと強く思う。	427											
19 その種目ではたとえ負けても、自分の力がだせば満足である。					585							529
20 その種目では、友達との連帯感をあまり感じない。								585				
21 上手な人と下手な人の差がはっきりでる。						440		579				
22 その種目は上手な人でないと楽しくない。			457			508			422			
23 その種目は体力のある人でないと楽しくない。						425		415				
24 その種目を続けても好きになれない。				531								458
25 つまらないと思っても、じっと耐えて頑張るほうである。					491							403
26 その種目では、先生から助言を受けたことがあまりない。												
27 その種目をする時は、勝敗にあまりこだわらない。												
28 その種目でのゲーム・試合は、力の同じ人・チームとするのが楽しい。	419							430				
29 その種目では先生・友達に、頑張っている所を見てほしい。	810									733		410
30 その種目では先生・友達に、できなかったところができた所を見てほしい。	875				432					632		
31 その種目では先生・友達に、人より上手にできた所を見てほしい。	839									672		
32 その種目では先生・友達に、みんなと協力している所を見てほしい。	714									620		
33 その種目ではいつもゲームの中心となるプレーヤーでいたい。	528											
34 その種目では、勝敗に関係なく、チームに自分のプレイを役立たせた時はうれしい。	513											
35 失敗してみんなに迷惑をかけた、わらわれると思ういやになる。			575					688				
36 その種目で自分の思ったことが出来ると、それは自分の努力のためだと思う。					553							479
37 その種目ではみんなと協力しても、勝たなければやったという感激はない。												
38 その種目で自分がミスをする、みんなが心の中で自分を非難していると気がかかる。			402						671			
39 その種目のゲーム・試合で差がつきすぎると途中で楽しくなくなる。												
40 技能的に優れた一部の人を中心のゲームになりやすい。						584		435	433			
41 その種目は、だれでも楽しくないと思う種目である。				641								593

れは、自分の力を発揮できる場であり、ゲーム・試合における勝敗の未確定性の保証といった楽しさの追求と強く関係している。つまり、嫌いな種目であっても、楽しさを求めようとする力は強く、一生懸命に活動して認められたいという欲求も強い。そのためには教師は、どのような楽しさを学習者が求めているかを理解し、それを満たすためにどのような学習内容を用意し、さらに個々にどのような評価を与えるかが重要となってくる。

(2) 原因帰属 (内的)

男子ではF 2に、女子ではF 1においてみられる。共通の項目は(3)その種目をやると自分は体力がないと思う、

(5)その種目をやると自分は運動神経がないと思う、(4)その種目は他の人より下手だと思う、(16)その種目をやるとみじめな気持ちになる、(11)その種目が楽しくないのは、自分の努力不足だと思うである。

これらの項目は、その種目での楽しさを阻害している原因を行為者自身にあることを示している。つまり男女とも自分の体力、運動能力が劣ることに帰属させており、やるきのなさ、消極的参加となって表れると思われる。

(3) 不安因子

不安因子は男女ともF 3において抽出された。男女とも共通に高い因子負荷量を示す項目は(35)失敗してみん

なに迷惑をかけたり、わらわれると思うといやになる、(16)その種目をやるとみじめな気持ちになる、(22)その種目は上手な人でないと楽しくない、(38)自分がミスすると、みんなが心の中で自分を非難していると気がかかるのである。これらの項目は失敗に対する不安についてである。

男子では、(8)記録が伸びなかったり、技術が上達しないことがよくある、(10)ゲーム・試合をする時もあまり楽しくないが加わる。これは、技能水準が低いため、ゲーム・試合で、自分の力が発揮できず周囲から非難され、それが運動の楽しさを阻害する要因となっているものと考えられる。

女子では、(40)技能的に優れた一部の人を中心のゲームになりやすい、(28)その種目でのゲーム・試合は、力の同じ人・チームとするのが楽しいが加わる。ゲーム・試合場面においての不安が高いことを示している。つまり技能的に優れた人を中心にゲームが進められれば、自分が失敗し迷惑をかけ非難されるといった不安が出てくる。そのため女子のゲーム・試合は、力の同じ人・チームとの対戦を考える必要がある。また楽しさを阻害する失敗に対する不安には、本人を取り囲む友達の思いやりが育つような工夫が必要となってくる。

(4) 感情的因子

この因子は、男子ではF 4に、女子ではF 5において見られる。男女共通に高い因子負荷量を示す項目は(41)その種目は、だれでも楽しくないと思う種目である、(6)その種目はずっと以前から嫌いな種目である、(2)体育の授業以外でその種目をやっても楽しくない、(24)その種目を続けても好きになれない、(1)体育の授業でその種目をやると楽しくないである。これらの項目は、楽しさを阻害する具体的状況についてよりも、嫌いという主観的な内容を示す因子といえる。

男子については、(10)ゲーム・試合をする時もあまり楽しくないが高い負荷量を示しているように、ゲーム・試合で楽しさが生起しないことは、嫌いという情動と強く結びつくと思われる。

また女子については(14)上手になろうと、グループで考えたり、工夫することがあまりない(12)その種目をやる時には、自分またはチームの目標は、先生や他人が決めたものをやることが多いが加わる。これは、嫌いという感情が、活動に対する自発性・自主性を低減させていると考えられる。

(5) 意欲因子

意欲因子は、男子においてはF 5、女子ではF 6にお

いて抽出された。共通に高い因子負荷量を示す項目は(19)その種目ではたとえ負けても、自分の力がだせれば満足である、(36)自分の思ったことが出来ると、それは自分の努力のためだと思う、(25)つまらないと思っても、じっと耐えて頑張るほうである、(9)技術が上達しなかったり、勝てなくてもうまくなろうと頑張れるである。これらの項目は、たとえ嫌いな種目であっても、努力し頑張るといった意欲を示す因子である。つまり嫌いな種目であっても、学習過程においてのやる気があることがわかる。

こうしたやる気を支えるものとして男子では、友達・先生から認められることが強く関係している。また女子も、他者からの評価に期待し、その種目に対して楽しくない原因を自己の努力不足にあると自覚している。

以上のことから、やる気が嫌いな種目であっても存在することは、楽しさを阻害する要因の究明のみでなく、楽しさを生起する条件づくりを嫌いな種目の中でいかに行うかといった課題として今後問題となる。

(6) 原因帰属(外的)

男子ではF 6に、女子はF 2において見られた。男女ともに共通の項目は、(13)先生から言われる目標・内容は、自分にとってはむずかしい課題だと思う、(40)技能的に優れた一部の人を中心のゲームになりやすい、(21)上手な人と下手な人の差がはっきりでる、(23)その種目は体力がある人でないと楽しくないである。これらの項目は、前述の楽しさを阻害している原因を行為者自身に置く内的な原因帰属に対して、課題の困難性や、他者の体力や技能水準といった外的なものに置いている。

以上、中学生の男子・女子の嫌いな種目における構造をまとめると次のようになる。

嫌いな種目において得られた因子は大きく分けて2つである。

第一は、自分が嫌いと思っている種目の楽しくない原因についてである。まず、嫌いといった主観的感情によって楽しくない種目であると自らラベルを貼っている点である。こうした感情を生起させる背景には以前から嫌いであり、これからも好きになれそうにないといった考え方が支配し、だれもが嫌いな種目であると一般化することで、嫌いなイメージが形成している。また嫌いな種目においては、前述の好きな種目で楽しさを生起させる場面としてゲーム・試合が逆に楽しさを阻害している。楽しくない原因として、自己の内部にその原因を求める因子と自分を取り巻く外部に求める因子とがある。内的な原因帰属としては、体力不足、運動能力が劣ることを

その原因としている。外的な原因帰属としては、他者の力が自分よりも優れていたり、与えられた課題の難しさを原因と考えている。

原因帰属は、成功したときには自我が高揚するように、また失敗したときには傷つかないように防衛的に行われる²¹⁾。無用な自我防衛傾向を低減させる方法として、目標の設定や方法の選定にも、自分たちが積極的に参加したのだ、という意識を持たせる工夫が望まれる。その上で、結果の成否について、体力や運動能力のような、変え難い要因ではなく、工夫や努力のような、その場で、自分の力で変えられる要因に帰属させる習慣をつくるように指導する必要がある。適切な情報のフィードバックに裏づけられた望ましい原因帰属の習慣形成によって、達成動機づけの向上・持続がはかれるのである。こうした習慣形成がなされないと、本研究でも明らかにされたように、自分を発揮できず、主体的に活動に参加できないといった不安を生み、その運動種目に対する嫌いといった一般的イメージを生む結果となる。

Ⅳ 要約

本研究は、運動学習における楽しさを生起させる要因と、楽しさを阻害する要因について明らかにするため、中学生を対象に質問紙調査を実施し、因子分析の適用を試みた。主要な結果は次のように要約される。

(1) 運動の楽しさを高める要因は、その種目のもつ一般的機能特性であるゲーム・試合場面、楽しさを追求する学習者の立場からの特性である意欲と技能水準、及び学習者を取り囲む他者と関係する評価・チームワークの三つである。

(2) 男子は、ゲーム・試合を自己表出の場と捉え、女子は、協同-競争関係と他者の関係で考えている。

(3) 学習意欲は、男子では技能水準が低くても強く、女子は、体格・技能水準が高いことが強く影響している。

(4) 男子は他者から承認され、他者との親和関係に楽しさがある。女子は他者からの評価よりも自己評価を重視している。

(5) 楽しさを阻害しているのは、自己の運動技能の水準が劣ると認知し、ゲーム・試合場面を自己の力のなさを証明する場と位置づけているためである。

(6) 個人差を考慮しないゲーム・試合は、楽しさを阻害する結果となる。

(7) 楽しくない種目においても学習意欲は存在する。

(8) 楽しくない原因として、自己の内部にその原因を求める傾向と、自分を取り巻く外部に求める傾向とがある。内的な原因帰属としては、体力不足、運動能力が劣ることをその原因としている。外的な原因帰属としては、他者の力が自分よりも優れていたり、与えられた課題の難しさに原因をおいている。

以上の結果で初期の目的はある程度達成されたとはいえ、今後の課題としてサンプルの拡大さらには高校生、大学生との比較、各種目別の分析などの問題が残る。

本稿を終わるにあたり、調査に御協力いただいた各校の先生方、ならびに資料の整理に協力いただいた本学体育科卒業生、菅原幸子、筒井直子、平田協子、安井幸代氏に対し、ここに記して深く感謝の意を表します。

本研究は昭和60年度文部省科学研究費「奨励研究(A)」の補助を受けたものである。

引用・参考文献

- 1) 拙稿：体育における「楽しさ」の教科論的位置づけ -特に学習者の立場から- P. 60, 岡山県立短期大学紀要, No. 29, 1985
- 2) 文部省：小学校指導書 体育編, P. 267, 東洋館出版, 1983
- 3) 文部省：中学校指導書 保健体育編, P. 3, 東山書房, 1983
- 4) 文部省：高等学校指導要領解説, 保健体育編, P. 201, 東山書房, 1983
- 5) 拙稿：前掲書 1), P. 61
- 6) 佐伯聰夫：種目としてのとらえ直し -単元構成-, P. 35, 学校体育, 34-3, 1981
- 7) 拙稿：前掲書 1), P. 62
- 8) 加賀秀夫：学習意欲の考え方と指導, 体育科教育, P. 52, 24-7, 1986
- 9) 波多野義郎・中村精男：「運動ざらい」の生成機序に関する事例研究, P. P. 177-187, 体育学研究, 26-3, 1981
- 10) 嘉戸脩：体育科教育の諸問題「体育嫌い」の背景から, 東京学芸大学紀要 5 部門, No. 23, P. P. 227-240, 1971
- 11) Kenyon, G.S., "The use of path analysis in sport sociology with special reference to involvement socialization," International Review of Sport sociology, 5, P. P. 191-203, 1970
- 12) 佐々本稔：運動群別にみた好き嫌いの現状, 学校体育, 31-11, P. P. 31-37, 1978
- 13) 拙稿：スポーツ行動における因果的連関モデルの検討 -体育授業のスポーツ参加行動におよぼす因果の規定について-, 活水論文集, No. 25, P. P. 55-72, 1982

- 14) カイヨウ：遊びと人間，P.13，岩波書店，1971
- 15) 芝祐順：因子分析法 第2版，P. P.16-31，東京大学出版会，1979
- 16) 竹内啓・柳井晴夫：多変量解析の基礎，P. P.225-232，東洋経済新報社，1972
- 17) 佐伯聰夫：楽しさを求める体育の学習過程の工夫，P. 9，体育科教育，27-4，1979
- 18) 大橋美勝：学習活動の活性化につながる学習過程の考え方，P.14，学校体育，37-5，1986
- 19) 拙著：しつけ教育としてのスポーツ，スポーツ社会学講座3 現代スポーツの社会学所収，P. P.26-28，不昧堂出版，1984
- 20) 拙稿：スポーツ指導者の指導形態に関する研究，P.66，岡山県立短期大学紀要，No.28，1984
- 21) 加賀秀夫：発達に見合う楽しさの変化と学習課題，P. P.22-28，学校体育，32-2，1979
- 22) 高橋健夫：体育授業において子どもの欲求をどのように捉えるか -スポーツ欲求と体育の授業-，P. P.13-19，学校体育，32-6，1979
- 23) 佐伯胖：学習と環境，講座現代の心理学3所収，P. P.166-170，小学館，1983
- 24) 佐伯胖：「わかる」ということの意味 -学ぶ意欲の発見-，P. P.86-98，岩波書店，1984

昭和 61 年 11 月 18 日受理