生涯発達の視点からみたあそびの意義 —青年期女性—

池田 紀子* 小沢 道子* クック範子* 上田 礼子*

The Role of Play in the Life-Span Development —Female Youth—

Noriko IKEDA*, Michiko OZAWA*, Noriko COOKE* and Reiko UEDA*

This is a study concerned with the role of play and meaning in human life-span development. In this study, the word “play” is defined as a spontaneous, symbolic, and imaginative experience which is perceived as pleasure. It takes place during free time, which means the time left after doing necessary activities such as sleeping, eating, and work.

A questionnaire method was used for female youths, to investigate how the pleasurable experiences related to time spent watching television from infancy to the present. The subjects were 187 female college students in Tokyo. The questionnaire consists of background information on the subjects, the time they spent watching television and essay descriptions of pleasurable experiences. It also includes questions whether the subjects are content with their present life or not and if there is any pleasurable experience which the subjects want to hand down to the next generation.

The results were as follows:

1) The average number of pleasurable experiences of each period was 3 but there were considerable individual differences.

2) Comparing the subjects who spent a long time to watch TV with those who spent a short time to watch TV, some differences were found between these two groups. The latter named more pleasurable experiences, and were more content with their present lives and had more pleasurable experiences which they want to pass on to the next generation.

The results suggest that pleasurable experiences in childhood is not only related to TV watching but is also related to the pleasure of the present and the future.

Key words: play, life-span development, female youth, TV watching

あそび, 生涯発達, 青年期女性, TV 視聴

* 生涯発達研究会

* *Members of Life-Span Development*

I はじめに

あそびは人間の生涯においてどのような意味を持ち、また発達過程とどのように関係しているのであろうか。あそびについては様々な視点からの定義、分類が行われてきた。一般には仕事や勉強など生きるために必要なこと以外の、自由で自発的な行為とされるが誰もが納得できるほど明確に定義されたものはない。近年、比較動物学の視点から、人間と動物のあそびの違いが注目され、人間には動物にない象徴的あそび、テーマをもったあそびが存在することに特徴があるといわれる。上田(1986)(1990)はFeitelson(1977)を引用して、人間には想像的遊びがあること、遊びは文化や社会のあり方と深く結びついていること、象徴的、創造的遊びは精神発達と関係があることなど、遊びの質を問題にしている。IPA(International Association for the Child's Right to Play)は1977年、「子どもの遊ぶ権利宣言」であそびが人間の発達に欠くべからざるものであり、コミュニケーションと自己表現であり、人間の思考や行動と不可分であり、人間に満足と達成感をあたえてくれるもの、本能的自発的なものと定義している。著者らはあそびを、仕事や課題、食事や睡眠など生存のために必要なものを除いた経験と広義にとらえ、それが人間にとってどのような意味を持つのか、生涯を通してあそびは人間の発達過程とどのように関係しているかを明らかにすることを目標として研究を開始し、その一部を小沢ら(1994)が発表している。

今回の報告は青年期女性の幼児期から現在までの「たのしみ」の経験をTV視聴時間の長短との関係で検討することを目的とした。ここであそびを「たのしみ」といいかえたのは、あそびを単なる時間つぶしや娯楽ではなく、自由で自発的、かつ人間の想像力、創造性、喜びを伴う経験を含んだものと定義し、あそびの質を問うことを考慮したためである。

II 対象と方法

対象は都内に住む女子学生187名である。調査方法は質問紙法であり、1993年6月教室内で配布し、その場で回収した。回収率は100%であった。質問紙の内容は、家族構成など対象者の背景に関すること、現在の生活の満足度、子ども時代の生活時間にしめるTV視聴時間、けいこ事、塾、部活、手伝いの経験の有無と程度、および幼児期から現在までの「たのしかったこと」や次の世代に残したい「たのしみ」などであり、「たのしみ」については自由記述を求めた。自由記述項目に関しては記述された内容を意味のとれる最小単位で分類し、それらをKJ法に準じる方法で類型化し分析した。

III 結 果

1. 対象者の背景

対象者は187名中166名(89%)が18歳から20歳であった。平均家族人数は4.4人、平均同胞数は2.3人、核家族80.6%であった。また対象者の子供時代(乳幼児期、学童期、中学時代、高校時代)の居住環境は、どの時期も住宅地が約80%であり、市街地15%、農山村5%であった。

2. 現在の生活

対象者の現在の健康状態は表1に示すように、133名(71.1%)が良好であり、52名(27.8%)がやや不良、1名(0.5%)が不良であった。また現

表1 対象者の現在の生活

項 目	程 度	人数(%)
健康状態	良好	133(71.1)
	やや不良	52(27.8)
	不良	1(0.5)
	NA	1(0.5)
生活の満足	満足	42(22.4)
	やや満足	87(46.5)
	やや不満	48(25.7)
	不満	8(4.3)
	NA	2(1.1)

n=187

在の生活の満足度は、満足42名(22.4%)、やや満足87名(46.5%)、やや不満48名(25.7%)、不満8名(4.3%)であった。

3. 子ども時代の自由な時間

子ども時代の自由な時間は1日24時間から睡眠、食事など生存に不可欠な時間や、学校、けい

表2 子ども時代のTV視聴時間

	幼児期	学童期	中学時代	高校時代
TV平均視聴時間 ±標準偏差 (幅)	2.1±1.5 (0~10)	2.6±1.6 (0~12)	3.3±1.8 (0~13)	3.4±1.8 (0~13)
TV視聴率	85.6% (160/187)	97.3% (182/187)	98.9% (184/186)	98.4% (184/187)

表3 子ども時代のおけいこ事など

	幼児期(%)	学童期(%)	中学時代(%)	高校時代(%)
ファミコン使用あり	1(0.5)	48(25.7)	38(20.3)	17(9.1)
おけいこ、塾へ通う	100(53.5)	181(96.8)	155(82.9)	125(66.8)
部活動をした	2(1.1)	94(50.3)	171(91.4)	140(74.9)
毎日の手伝いあり	60(32.1)	130(69.5)	136(72.7)	129(69.0)

n=187

こ事などいわゆる拘束時間を引いた残りの時間とTV(ビデオを含む、以下同様)視聴時間である。TV視聴時間をこのように扱う理由は、子どものTV視聴は子どもの側の内的条件による他に、親や養育者のTVの利用の仕方、たとえばTVに子守をさせるなど、によっても影響をうけると考えられるからである(上田, 1985)。従ってTV視聴時間が長くなるにしたがって、1日の中の自由時間は短くなると推定される。TVの1日平均視聴時間は表2のようで、約2~3時間であった。しかしどの時期にも全く視聴していないものがあり、それは幼児期に全体の約15%、学童期以降は約2%であった。また表3に示すようにけいこ事や塾に通った経験のあるものは、幼児期53.5%、学童期96.8%、中学時代82.9%、高校時代66.8%であった。毎日家の手伝いをした者は学童期以降約70%であった。

4. 「たのしみ」について

幼児期から現在まで各時期ごとに自由記述された「たのしみ」の内容を意味のとれる最小単位にわけ、それを量的に検討した。表4は各時期ごとの「たのしみ」の平均件数である。中学時代を除きどの時期においても1人平均約3件であったが個人差が大きく、1人1件から17件まで幅があった。「たのしみ」の記述なしの者は、幼児期32名

表4 幼児期から現在までの「たのしみ」
平均記述件数

	187人中記述ありの人数 (%)	平均件数±1標準偏差 (幅)
幼児期	155 (82.9)	2.8±1.9 (1~12)
学童期	174 (93.0)	3.6±2.2 (1~17)
中学時代	169 (90.4)	2.3±1.2 (1~6)
高校時代	178 (95.2)	3.4±1.9 (1~9)
高卒後現在まで	176 (94.1)	3.7±2.1 (1~9)

(17.1%)、学童期13名(7.0%)、中学時代18名(9.6%)、高校時代9名(4.8%)、高校卒業から現在まで11名(5.9%)であった。

5. 「たのしみ」とTV視聴時間の長短との関係

手続きとしてまず、表2に示される各時期毎に平均TV視聴時間に基づき、TV視聴時間平均値プラス1標準偏差値以上を長時間視聴、平均値マイナス1標準偏差値以下を短時間視聴、残りを中間視聴群と設定し、個人別に各時期におけるTV視聴時間をTV視聴時間の長、短、中間視聴のいずれかに分類した。それらを個人を中心にパターン分類した結果は表5のように14通りに分けられた。表5の+は長時間視聴、-は短時間視聴、±は

表5 幼児期から高校時代までのTV視聴時間の経過

パターン	幼児期	学童期	中・高時代	人数(%)	群
1	+	+	+	18 (9.6)	長時間視聴群
2	+	+	±		
3	+	±	+	154 (82.4)	中間視聴群
4	+	±	±		
5	±	+	+		
6	±	±	+		
7	±	±	±		
8	+	-	+		
9	-	±	+		
10	-	±	±		
11	±	-	-	15 (8.0)	短時間視聴群
12	-	±	-		
13	-	-	±		
14	-	-	-		

+ : 長時間視聴 $\geq (x + \sigma)$ ± : 中間視聴 $(x \pm \sigma)$ - : 短時間視聴 $\leq (x - \sigma)$

中間視聴を示す。これらの経過パターンから子ども時代のTV視聴について、長時間視聴群すなわち各時期いずれも+の者18名(9.6%)、短時間視聴群すなわち各時期いずれも-あるいは±を1つ含む者15名(8.0%)、中間視聴群154名(82.4%)の3群に分類した。

これらのTV視聴時間によって分けられた3群と現在の生活の満足度および次の世代に残したい「たのしみ」の有無との関係を検討した結果は表6、表7に示すようであり、TV視聴時間の長短との間に有意の関係があった。すなわちTV視聴時間の短時間群は長時間群に比べ現在の生活に有

表6 現在の生活の満足度

	短時間視聴群 人数(%)	中間視聴群 人数(%)	長時間視聴群 人数(%)
満 足	7(46.7)	33(21.7)	2(11.1)
やや満足	5(33.3)	73(48.0)	9(50.0)
やや不満	1(6.7)	41(27.0)	6(33.3)
不 満	2(13.3)	5(3.3)	1(5.6)
計	15(100)	152(100)	18(100)
NA	0	2	0

やや満足、やや不満を合わせて中間群とし、

満足群、中間群、不満群3群で χ^2 検定 χ^2 値 10.77 (自由度4) $p < 0.05$

意に満足しており(表6参照)、TV視聴時間が短くなるにしたがって、次の世代に残したい「たのしみ」をもつ人の割合が有意に増加していた(表7参照)。

6. 「たのしみ」の内容—TV長時間視聴群と短時間視聴群の比較

各時期ごとに平均「たのしみ」の件数をTV長時間視聴群と短時間視聴群の間で比較した結果は表8のごとくであった。中学時代、高校時代では短時間視聴群の方が長時間視聴群より「たのしみ」の件数が有意に多かった。

次に「たのしみ」の内容について検討した。表9は「たのしみ」について自由記述された内容から、「たのしみ」をだれと経験したか、どこで経験したかという2点を中心にして分類した結果である。表10は同じ分類によって各時期ごとに、長時間視聴群18名と、短時間視聴群15名を比較した結果である。「友達」「家族」「友達や家族以外の人」とともに「たのしみ」の経験をした人の割合は、

表7 次の世代に残したい「たのしみ」の有無—TV視聴時間の長・短時間群別—

	群	短時間視聴群 人数(%)	中間視聴群 人数(%)	長時間視聴 人数(%)	計(%)
次の世代に残したい 「たのしみ」	あり	12(85.7)	80(58.8)	5(31.3)	97(58.4)
	なし	2(14.3)	56(41.2)	11(68.7)	69(41.6)
	計	14(100)	136(100)	16(100)	166(100)
	NA	1	18	2	21

 χ^2 値 9.16 (自由度2) $p < 0.05$

それぞれ長時間視聴群と短時間視聴群との間に差はみられなかった。また「学校」「けいこ事・塾」で「たのしみ」を経験した人の割合においても、両群に差はみられなかった。しかし「一人」での「たのしみ」を経験した人の割合は、年代があがるにつれて、長時間視聴群より短時間視聴群のほうが多くなり、高校時代では長時間視聴群18名中2

表8 「たのしみ」の平均件数
—TV 視聴時間の長・短時間群別—

	短時間視聴群	長時間視聴群	
幼児期	3.5±1.9	2.9±1.8	
学童期	4.6±2.9	3.1±1.9	
中学時代	3.2±1.2	2.0±1.2	p<0.01
高校時代	4.4±1.6	2.8±1.5	p<0.01
高卒から現在	4.2±2.1	3.1±1.8	

表9 「たのしみ」の内容（相手と場を中心にした分類）

1. 友達と
 - 1) 友達とあそぶ。(ままごと、かくれんぼ、おにごっこ、砂場、なわとび、……)
 - 2) 友達と～する。出かける。(旅行、パーティ、カラオケ、遊園地へいく、……)
 - 3) 友達との関係。(語る、一緒にいる、出会い、泊まる、手紙、……)
2. 家族と(あそぶ、だんらん、出かける、旅行、……)
3. 友達や家族以外の人と
4. 一人
 - 1) 一人で～する。(本を読む、～を作る、映画をみる、TVをみる、散歩、考える、……)
 - 2) 成長・発達。(はじめて～した、一人で～した、入学、合格、……)
 - 3) 充実感。(勉強、研究……)
5. 学校(スポーツ、部活、遠足、運動会、修学旅行、文化祭、体育祭、昼休み、……)
6. けいこごと、塾など
7. その他(ねむる、TVにでる、ホームステイ、アルバイト、……)
8. なし

表10 「たのしみ」の相手と場
「だれと」「どこで」たのしんだか 年代別、TV 視聴時間長・短時間群の比較

	幼児期		学童期		中学時代		高校時代	
	L	S	L	S	L	S	L	S
1. 友達と	10	8	14	12	14	7	15	14
2. 家族と	5	8	4	6	1	3	3	3
3. 友達家族以外の人と	1	1	1	0	1	0	2	1
4. 一人	2	2	1	5	1	4	2	10
5. 学校	2	2	4	3	7	9	10	12
6. けいこごと、塾	2	1	1	5	1	2	2	5
7. その他	0	1	2	3	1	1	3	7
8. なし	4	3	1	1	2	1	0	0

L：TV 長時間視聴群18人中の人数

S：TV 短時間視聴群15人中の人数

名(約11%)が「一人」での「たのしみ」を持っているのに対し、短時間視聴群では15名中10名(約67%)が「一人」での「たのしみ」を持っていた。すなわち子供時代の長時間視聴群と短時間視聴群を比較すると、短時間視聴群は長時間視聴群にくらべ、「たのしみ」の件数をより多く持ち、またそ

の内容の幅もひろいこと、とくに年齢が上昇するにつれ一人でのたのしみを持つ人が多くなることが明らかになった。

IV 考 察

あそびは従来「子どもの遊び」という観点でと

らえられることが多かった。遊びが子どもにとって重要であることはいうまでもない。しかし「あそび」という言葉は多義であり、ときにはひまつぶしや非行、いじめさえ遊びととらえられてしまうこともある。また大人では遊びはレジャー、余暇活動、娯楽とみられ、古くは酒食遊興の義もある。またあそびに関して様々な調査や研究も報告されている。しかしあそびの意味を人の生涯発達の視点からとらえたものは少ないようである。著者らはあそびを子ども時代のみならず、人の一生を通して意味あるものととらえ、その内容と意義を明らかにすることを目的として研究を開始している。

近年比較動物学の視点から動物と人間の遊びの違いが研究され、動物と人間には共に遊びがあるが、しかし人間にはごっこ遊びに代表される象徴的な、テーマをもった遊びがあるとされる。つまり遊びのなかに想像的なテーマがあり、そのテーマに沿って遊びが展開されていく。さらに人間においてはその文化や社会の違いが遊びの違いをもたらす。Feitelson (1977) は、遊びはその社会や文化、環境と深く結びついており、都市化がすすむにつれ遊びはその種類だけでなく質的な違いを生じ、想像的象徴的ないわゆるごっこ遊びが必要になること、それには自由な時間、空間、遊びの雰囲気が必要だという。いいかえればこれは心の世界が必要なことを意味する。

著者らはあそびをその質の側面から、IPA が定義するように、あそびに内在する自発的で自由で想像的な体験、喜びや満足を伴う体験、ファンタジーとしてとらえる。それは人間の発達に不可欠なものである。このようなあそびの経験を、人間の発達に関連する「たのしみ」の経験ととらえ、経験として心に残る「たのしかったこと」を想起して自由な記述を求めた。したがってここで記載されたものは、たんに過去の遊びの種類ではなく、各個人が自分にとって楽しかった経験として記憶されかつ想起されたものであり、それらは各人の発達上、なんらかの意味のあった出来事と考えられる。

本調査は「たのしみ」の経験を子ども時代の TV 視聴時間の長短との関係に焦点をあて両群間で比較検討した。「たのしみ」は主として自由な時間に経験されるが、TV 視聴はこの自由時間にもたれる時間なので、TV 視聴時間が長くなるほど、子どもはそれ以外の「たのしみ」を経験する時間は減少する。

1. 「たのしみ」と TV 視聴時間

現代の子どもにとって TV 視聴は生活の中のかなりの時間を占めている。本調査では1日平均約2～3時間であるが、幼児期の1日約2時間という結果は、鈴木(1990)による3歳児の平均 TV 視聴時間と同様であり、NHK 放送文化研究所(1991)が行った国民生活時間調査による小学生以上を対象とする結果ともほぼ同じであった。TV 視聴率は国民生活時間調査では小学生94.3%、中学生92.5%、高校生92.1%、大学生83.3%であり、今回の調査対象者の方が中学時代、高校時代の視聴率はやや低かった。全体として今回の対象者は平均的な日本の子ども時代の TV 視聴の状況と類似しているといえよう。

「たのしみ」の件数について TV 短時間視聴群と長時間視聴群を比較すると、短時間視聴群の方が「たのしみ」の件数が多く、また現在の生活の満足度が高く、さらに次の世代へ残したい「たのしみ」のある者が多かった。短時間視聴群は、子ども時代に自由な時間を比較的多く持っていたと推測され、それは子ども時代に「たのしい」経験をより多くもっていたこと、過去だけでなく現在の生活を満足させることにつながることで、さらにそのような経験が次の世代への「たのしみ」の継承にも関連することを推測させる結果であった。仙田(1992)は親が子どもを遊ばせようとするには、親が子ども時代に遊びの原体験を持っていないと出来ないと述べている。子ども時代にたのしかったことをたくさん経験することは、人間がその経験を、次の世代に同じような機会を与えようとするにつながることを示唆しているといえよう。そしてその際のこどもの経験は、中沢(1993)が述べているように、自発活動時間の長さ

と配分、遊具などの設備、材料を使う自由度など子どもの活動の量と質に関係し、何をして遊んだかではなく、そこで子どもが何を体験したかによるといえよう。

2. 「たのしみ」の内容

「たのしみ」の内容について TV 長時間視聴群と TV 短時間視聴群を比較した結果、「友達と」「家族と」「友達や家族以外の人と」とともに「たのしみ」を経験した者の割合は両群に差がなかった。差がみられたのは「一人」での「たのしみ」を経験した者が、短時間群に多いことであり、しかもこの割合は年齢が上昇するにつれて多かった。あそびにはコミュニケーションという要素があり、子ども時代には親、家族、友達との交流が重要であろう。しかしあそびのたのしみをその経験の幅と深さからみると、友達など他者との関係性を含んだたのしみに加えて、一人でのたのしみをもつことはより広がりや深みを増すといえよう。一人でいること、一人でのたのしみを経験できるということは広く親からの分離と自立のテーマとながり、他者に依存することなく自分の力で内的な喜びや積極的な思考、満足感をつくりだすことができるということでもある。一人でいることにたのしみを見いだすことができるのは、一人でいるからこそ想像力、創造性の醸成があるからである。Winicott (1977) は大人になることの一つの資質として「一人でいられる能力」をあげている。また Boulding (1988) は、子どもであれ大人であれ個を発達させる上で一人でいることが積極的な機能をはたしていること、さらに孤独は深い喜びにみちあふれたものでありうるし、いのちと暖かみにふれて躍動しうるもの、生きとし生けるものより深い一体感をもつことができるもの、と述べている。一人でいるときのたのしみをもつことは、他者との人間関係から得られるものとは違った喜びや満足をとめない、私の世界、私の居場所をみつめることでもあろう。

このような観点からみて短時間視聴群に「一人」での「たのしみ」の経験が多いことは興味深い。子ども時代の TV 視聴時間の違い、ひいては自由

時間の違いが「たのしみ」の量と質になんらかの影響を及ぼしていることが示唆された。

さらに TV 長時間視聴群と TV 短時間視聴群を比較した場合に注目されたことは、TV 長時間視聴群には TV 視聴を「たのしみ」として記載した者がいなかったのに対して、TV 短時間視聴群には TV 視聴を「たのしみ」とした者があったことである。すなわち TV を長時間にわたり視聴していてもそれは単なる時間つぶしや日常の生活であり、子どもにとって「たのしみ」として経験されていないことが知られた。一方 TV 短時間視聴群では TV を主体的に視聴し、たのしんでいると解釈されるであろう。子ども白書 (1993) によれば、子どもは遊びの体験としてまず TV ゲーム、TV 視聴をあげているが、これらの多くは子どもにとって「たのしみ」と感じられているかどうかは疑問である。今後さらに検討を重ねたいと考えている。

V まとめ

青年期女性の乳幼児期から現在までの「たのしみ」の経験と1日の生活時間に占める TV 視聴時間との関係を中心に検討した。1) 過去の「たのしみ」の経験として記述された件数は、平均約2～3件であったが、個人差が大きかった。2) 「たのしみ」の経験に関して TV 視聴の長時間視聴群と短時間視聴群を比較した結果、TV 短時間視聴群は TV 長時間視聴群に比べ、「たのしみ」の件数がより多く、現在の生活により満足し、次の世代へ残したい「たのしみ」をより多く持ち、さらに「一人」での「たのしみ」を持つ者がより多かった。これらの結果は「たのしみ」の経験が子ども時代の TV 視聴のあり方と関連しているばかりでなく、現在の生活の満足、現在の「たのしみ」の内容、さらに次世代への「たのしみ」の継承にも関与することを示唆していた。

文 献

Boulding, E. (1988): 子どもが孤独 (ひとり) である時間 (とき), 59, こぐま社 (東京)

- Feitelson, D. (1977): Cross-cultural studies of representational play, Tizard, B. & Harvey, D. (edit.), *Biology of Play*, 6-14, Spastics International Medical Publications.(London)
- IPA (1977): IPA Declaration of the Child's Right to Play, International Association for the Child's Right to Play, London
- 中沢和子 (1993): 子どもの発達と遊び, *マインディックス*, 6(1), 4-7
- NHK 放送文化研究所 (1991): 1990年度国民生活時間調査, 日本放送出版協会 (東京)
- 日本子どもを守る会 (1993): 子ども白書, 162-167, 草土文化 (東京)
- 小沢道子, 上田礼子 (1994): 保育学生の子ども時代の楽しみの体験, 第47回日本保育学会研究論文集, 634-635
- 仙田 満 (1992): 子どもとあそび—環境建築家の目—, 189, 岩波書店 (東京)
- 鈴木まなみ (1990): テレビ (ビデオ) の1日の視聴時間—3歳児とその母親, *生涯発達研究*, 第1号, 9-11
- 上田礼子 (1985): 人間発達学, リハビリテーション医学講座第2巻, 132-134, 医歯薬出版株式会社 (東京)
- 上田礼子 (1986): 人はどのように発達するか, 222-227, 講談社 (東京)
- 上田礼子 (1990): 子どもの遊び, *小児医学*, 23(3), 351-363
- Winicott, D.W. (1977): 情緒発達の精神分析理論, 21-31, 岩崎学術出版社 (東京)
(受稿 1994.8.26; 受理 1994.12.9)
-