

# 遊びが児童の心身に与える影響について

## — 児童の攻撃性・社会性に着目して —

The Effect of Play on Psychological Aspect of Children  
— Focusing on Aggression and Social Development of Children —

遠藤 俊郎\* 星山 謙治† 安田 貢‡  
ENDO Toshiro HOSHIYAMA Kenji YASUDA Mitsugu  
斉藤 由美§  
SAITO Yumi

**キーワード:** 外遊び、内遊び、攻撃性、社会性

**要約:** 本研究は、児童遊びの実態と共に心理的発達に与える影響を、特に攻撃性・社会性に着目して検討することを目的とした。今日、児童による暴力、犯罪などの様々な問題が増え、深刻化されている現代社会において、児童の実態を見直す必要がある。特に児童の遊びが変容しているといわれる中で、その遊びの変容が児童の心理的発達にどのように影響を与えているかに焦点を当てた。現代の児童の生活実態を把握することで、学校教育における児童理解の一参考になると期待される。

児童は、主として外遊びよりも内遊び(室内遊び)を好み、遊ぶ集団の人数も少数化しているという現状が見受けられた。テレビゲームやマンガを読むといった一人で行なう内遊びをする児童が多くなっていることも特徴として挙げられる。また、内遊びは児童の攻撃性を高める傾向が、外遊びは社会性を高めるという結果が示された。

## I 緒言

近年、テレビゲームのめまぐるしい普及率、遊び場の減少などにより、児童の「遊び」そのものが大きく変化していると言われている。児童の遊びの実態調査では、「男女ともにテレビゲーム遊びが一番多く、一人でできる遊びが増え、遊ぶ集団の規模が小さくなっている。」「現代の児童の遊びは父母や祖父母の世代が行なった遊びとは異なり、父母及び祖父母の時代にはなかったテレビゲームなどの受動的で一人でもできるような遊びが多く存在している。」などの報告がされている。これまでの児童の遊びは、かくれんぼや鬼ごっこ、石けりなどのように、1) 何人かの友と、2) 屋外で、3) 体を動かしながら、4) 自分たちでルールを作りながら遊ぶ、といったことを基本としていた。しかし現代の児童の遊びは、テレビやマンガなど、全体として屋内の孤立型へと移行してきており、特にテレビゲームは多くの場合、1) ひとりきりで、2) 屋内で、3) じっとしたまま、と遊びの特徴を示している(深谷ほか, 1989)。このように、現代の児童の遊びは、内容も場所も集団も大きく変化していると考えられる。

図1は、深谷(1990)の遊びの分類を表したもので、「遊び」は大きく分けて「外遊び」と「内遊び(室内遊び)」の2つに分類される。遊びの中で児童は本来能動的であり、直接体験のなかで育っていくものである。好奇心を持ち、発見や創造の楽しみに取り組んで遊ぶのが児童の遊びの特徴であり、そのような特徴を持つ遊びが戸外での遊びである、と外遊びの重要性が唱えられている。しかし、現

\*山梨大学, †山梨大学大学院, ‡山梨大学大学院,  
§都留高等学校

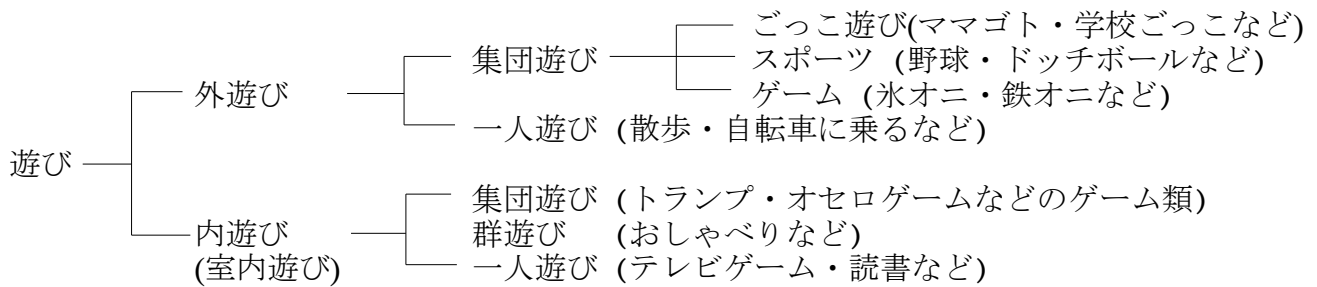


図 1 遊びの分類 (深谷、1990)

代の児童の遊びは主として内遊びへ推移してきていると言われており、その変容を問題視する意見が見受けられる。これは、遊ぶという直接体験の中で仲間関係を築いたり、社会性を身に付けたりするといった遊びの本質や、友達や兄弟と競争・対立や共同することによって、感情をコントロールする力を身に付けたり、他人への共感性を育ててゆくことができるということが大切だと考えられているからである。現代の児童において、自分の気持ちをコントロールできずにすぐに怒りを表出する・仲間と一緒に物事を行なうことができない、など児童の問題点は数多くある。児童の遊びの変容に伴いその実態を把握することで、学校教育における児童理解につながると期待される。

そこで、児童の遊びが大きく変化しているといわれる今日においてその遊びの実態を把握することは有意義であると思われる。本研究では、遊びの実態と共に心身に与える影響を、特に重要視される児童の攻撃性・社会性に着目して検討することを目的とする。

## II 研究方法

### 1 調査期間

平成 14 年 10 月～同年 12 月にかけてアンケートの配布・回収を行なった。

### 2 調査対象

Y 県内の小学校 9 校に在籍する 1 年生～6 年生の男女児童計 2205 名を対象とした。対象者の中から調査用紙の回答に欠損のあるものを除き、各項目において有効に回答されているものを分析した。

### 3 調査方法ならびに調査項目

本研究では、質問紙によるアンケート調査：遊びに関するアンケートと心理検査：心の状態調査の 2 種類の調査を実施した。

アンケートの所要時間については、それぞれの児童の必要とする時間で行なわせ、低学年などでわからない場合は、大人(先生・保護者)と一緒に回答するように指示した。

#### (1) 調査項目：遊びに関するアンケート

- 1) フェイスシート
  - ・ 学年
  - ・ 性別
  - ・ 家族構成

## 2) 遊びに関して

・遊ぶ場所 ・遊び場までの距離 ・遊びの種類 ・遊び相手 ・人数

## (2) 検査項目：心の状態調査

## 1) 攻撃性尺度

米国の Buss ほか (1992) が攻撃性を捉えるために作成した攻撃性質問紙 (Buss-Perry Agression Questionnaire : BAQ) を、安藤ほか (1999) が日本版に標準化し、日本版攻撃性質問紙を作成した。それらを坂井ほか (2000) が小学校児童用に修正・標準化したものをもとに、本研究者が4要因 (敵意、言語的行動、身体的攻撃、短気) 17項目を抽出し、「攻撃性尺度」とした。

17項目の攻撃性尺度について、「とてもよくあてはまる」「よくあてはまる」「どちらともいえない」「あまりあてはまらない」「まったくあてはまらない」の5段階を設定し、選択させた。5段階 85点満点で得点化し、「攻撃性得点」とした。高得点者ほど攻撃性が高いことを示している。

## 2) 社会性尺度

YGテスト《矢田部—ギルフォード性格検査法》(1965)の4要因 (社会的外向、支配性、のんきさ、劣等感) より15項目を抽出、修正し「社会性尺度」とした。

15項目の社会性尺度について、「とてもよくあてはまる」「よくあてはまる」「どちらともいえない」「あまりあてはまらない」「まったくあてはまらない」の5段階を設定し、選択させた。5段階 75点満点で得点化し、「社会性得点」とした。高得点者ほど社会性が高いことを示している。

## III 結果および考察

## 1 児童の遊びに関する実態

## (1) 遊ぶ場所について

表1 対象者の遊ぶ場所

	男子	女子	全体
家の中	455(41.0)	536(50.0)	991(45.0)
家の外	389(35.0)	305(28.0)	694(32.0)
学校	182(16.0)	134(12.0)	316(14.0)
公園	58(5.0)	455(7.0)	131(6.0)
その他	31(3.0)	36(3.0)	67(3.0)
	人 (%)		

表1、図2に対象者の遊ぶ場所の割合を示した。この結果が示すように、児童は家の中で遊ぶ事が多くなっていることがわかる。また、男子よりも女子に室内を好む傾向が見られていた。今日の児童は家の中で行なうことのできる遊びが増え、それを好む児童が増えてきているのではないかと考

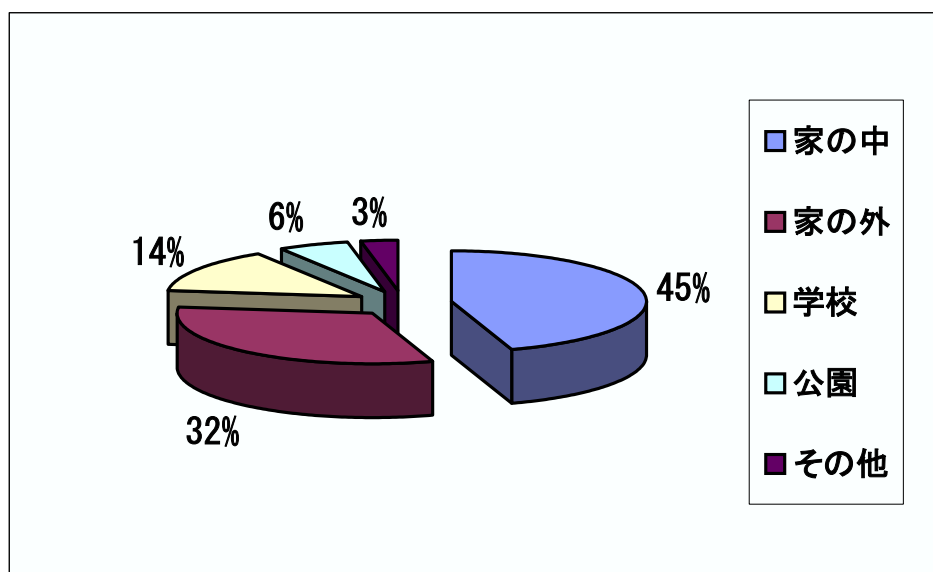


図 2 遊ぶ場所の割合

えられる。また、児童の遊べる場所・空間が戸外には大きく減ってきたということも大きく関与していると推測される。遊びの空間＝場所は、遊びを成立させる3つの要因（「遊びの空間」・「遊び時間」・「遊び仲間」）の中の一つである。現代の児童にとって、遊びの空間＝場所は主に室内に移行している実態がわかる。

## (2) 遊びの種類について

表2、図3に対象者の遊びの種類とそれぞれの割合を示した。全体としては外遊びにおいて「ボール遊び」が最も多く、内遊びにおいては「テレビゲーム」が最も多い割合を示していた。男女別に見ると、男子においては「ボール遊び」、「テレビゲーム」に遊びが集中しており、「カードゲーム」の遊びも多いことが特徴として挙げられる。女子においては「本・マンガを読む」が最も多く、次いで「ままごと・鬼ごっこ」、「遊具」であった。女子は特出して多い遊びはがなく内容が比較的分散している傾向がみられた。男子と女子では遊びの種類が大きく異なるということがわかる。

## (3) 遊びの人数について

表3、図4に対象者の遊ぶ人数の割合を示した。児童と一緒に遊ぶ人数は2人が一番多く、3人以内の割合が全体の3分の2を占めていた。また「一人で遊ぶ」という児童の割合が全体の15.8%と低い値になっていることがわかる。男女別に見ると、「5人以上」の割合の合計が女子で12.8%であるのに対し、男子においては25.7%であり、女子に比べ男子のほうが遊ぶ集団の規模が大きい傾向がみられた。この理由として考えられるのは、男子の遊びの種類には「ボール遊び」などの比較的人数の多い集団で行なう遊びが、遊びの種類の上位を占めていることが挙げられる。

なお、遊びの集団人数の平均値は、男子 $3.4 \pm 1.86$ 人、女子 $2.83 \pm 1.53$ 人であった。昔と比べ遊びの集団が少人数化されていることも指摘されていたが、本調査でも顕著に現れており、現代の児童においては全体的に遊びの人数が少なく、遊びの集団の規模が小さい傾向にあるようだ。

表 2 対象者の遊びの種類

	男子	女子	全体
ボール遊び	441(39.6)	116(10.7)	557(25.3)
虫・魚とり	32(2.9)	21(1.9)	53(2.4)
遊具	40(3.6)	181(16.7)	221(10.1)
ままごと・鬼ごっこ	30(2.7)	189(17.5)	219(10)
自転車・一輪車・ペイブレード	21(1.9)	26(2.4)	47(2.1)
なわとび	0(0)	4(0.4)	4(0.2)
動物と遊ぶ	1(0.1)	11(1.0)	12(0.5)
テレビゲーム	360(32.3)	143(13.2)	503(22.9)
カードゲーム	96(8.6)	40(3.7)	136(6.2)
本・マンガを読む	62(5.6)	200(18.5)	262(11.9)
お絵かき・工作	5(0.4)	33(3.0)	38(1.7)
テレビ・ビデオ	3(0.3)	13(1.2)	16(0.7)
パソコン	2(0.2)	5(0.5)	7(0.3)
プリクラ	2(0.2)	17(1.6)	19(0.9)
おしゃべり	1(0.1)	26(2.4)	27(1.2)
その他	19(1.7)	58(5.4)	77(3.5)

人 (%)

表 3 対象者の遊ぶ人数

	男子	女子	全体
1人	171 (15.4)	176(16.3)	347(15.8)
2人	270(24.2)	380(35.2)	650(29.6)
3人	213(19.1)	236(21.8)	449(20.5)
4人	174(15.6)	150(13.9)	324(14.8)
5人	100(9.0)	62(5.7)	162(7.4)
6人	64(5.7)	36(3.3)	100(4.6)
7人以上	122(11.0)	41(3.8)	163(7.4)

人 (%)

## 2 児童の攻撃性の実態

### (1) 外遊び・内遊びの比較

図5に遊びの分類別にみた攻撃性得点の全体の平均値を示した。なお、男女差は認められていない。外遊びをしている児童の攻撃性得点の平均値は $47.0 \pm 12.7$ 点であり、内遊びをしている児童の攻撃性得点の平均値は $48.7 \pm 13.0$ 点であった。その結果、外遊びをしている児童よりも内遊びをしている児童のほうが1%水準で有意に攻撃性得点が高いということが明らかになった。

児童による暴力・犯罪・いじめなど事件の多発が問題とされている今日には、「攻撃性」が大きく

遊びが児童の心身に与える影響について

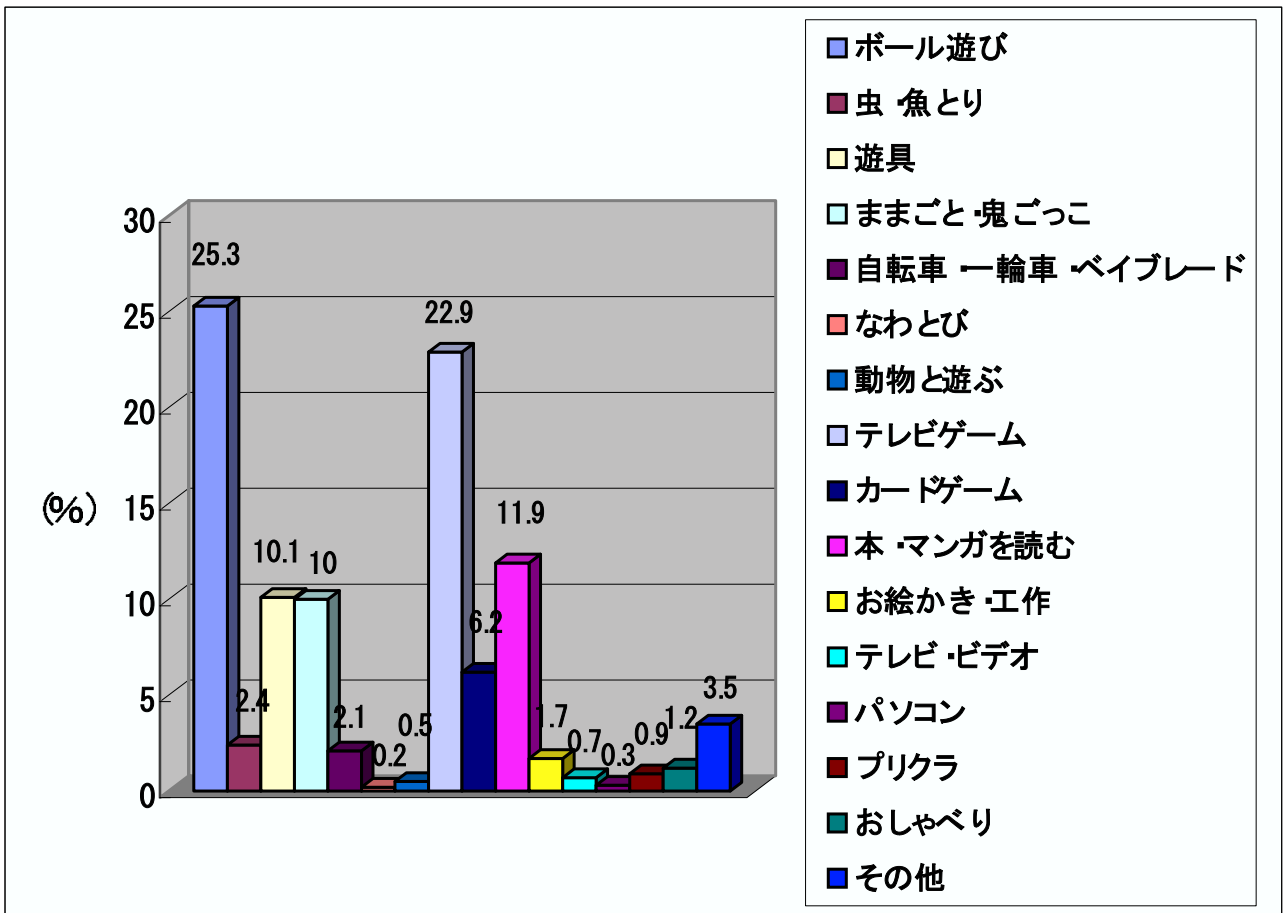


図 3 遊びの種類

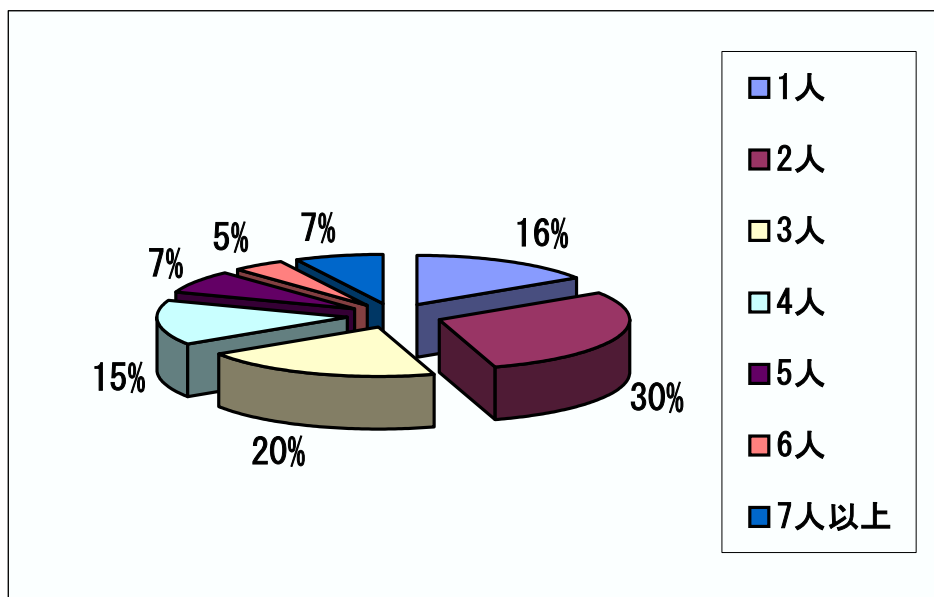


図 4 遊ぶ人数の割合

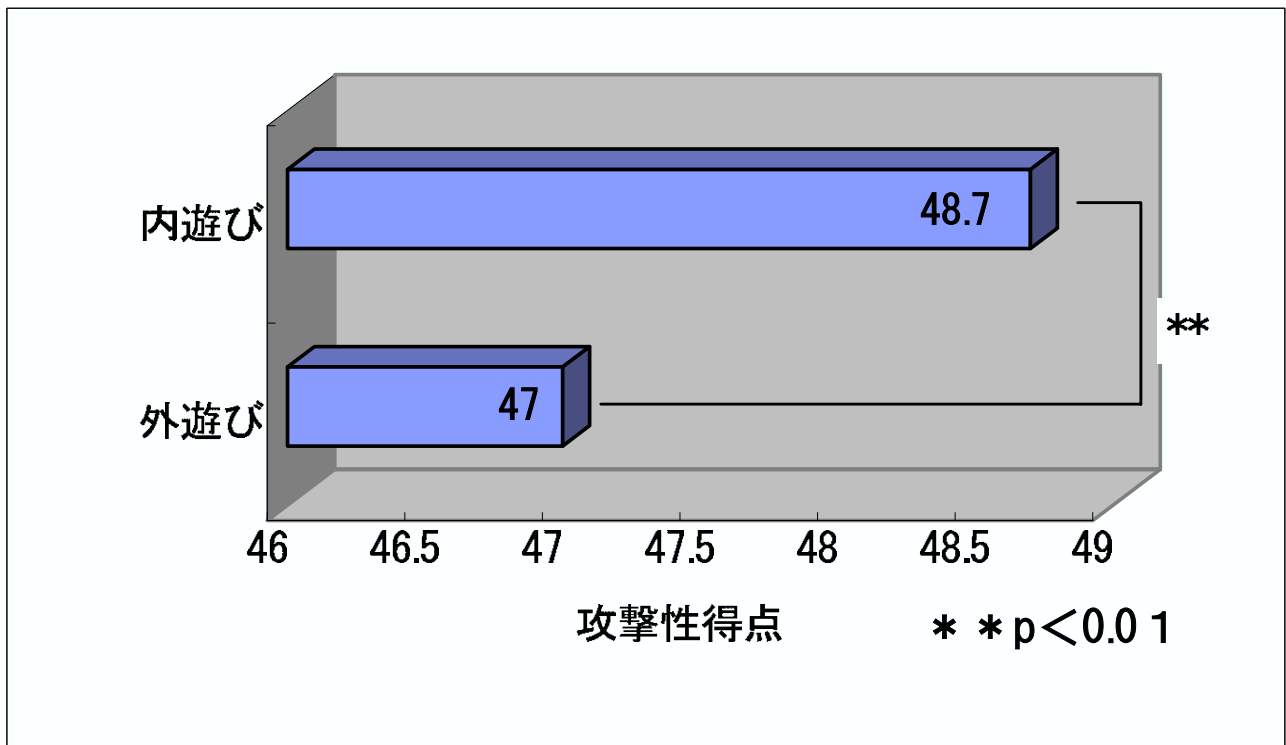


図5 遊び分類別にみた攻撃性得点の平均値

関与しているものと思われる。この「攻撃性」が社会生活において攻撃行動として現れるのであれば、その抑制に努めなければならない。「攻撃性」は遺伝要因よりも環境要因が大きく影響しており、生活環境や習慣によって大きく左右されると言われている。本調査において内遊びをしている児童の攻撃性が高くなったということから、内遊びの中に含まれるいずれかの遊びが攻撃性を高めている要因の一つではないかとも考えられる。

## (2) 遊びの種類別の検討

図6に遊びの種類別にみた攻撃性得点を示した。なお、複数回答させたため得点は高く表示されているが回答が少ない種類もある。統計的には、「テレビゲーム遊び」(48.6 ± 13.1点)「カードゲーム遊び」(49.9 ± 14.0点)は、「遊具遊び」(45.5 ± 12.6点)「ままごと・鬼ごっこ遊び」(45.7 ± 11.7点)よりも5%水準で有意に高い値を示した。「テレビゲーム遊び」「カードゲーム遊び」をしている児童の方が「遊具遊び」「ままごと・鬼ごっこ遊び」をしている児童よりも攻撃性が高いことが示唆されたが、「外遊び」や「内遊び」という分類の中で、どの種類の遊びが攻撃性を高めているかは明確にはならなかった。しかし、「内遊び」のいずれかの種目で遊ぶ児童は攻撃性が高くなるのかもしれないと仮定したが、事実「テレビゲーム」の値は、「外遊び」の項目の「遊具遊び」「ままごと・鬼ごっこ遊び」よりも有意に高い値を示し、予想された結果となった。「テレビゲーム遊び」には、画面の中で相手を攻撃するものもあり、「テレビゲーム遊び」の内容によっては攻撃性を顕著に高めるものがあるのかもしれない。さらに「テレビゲーム遊び」に限らず他の種目でも、遊びの種類のみならず、その種目の遊び方(人数・時間など)も影響しているのかもしれない。

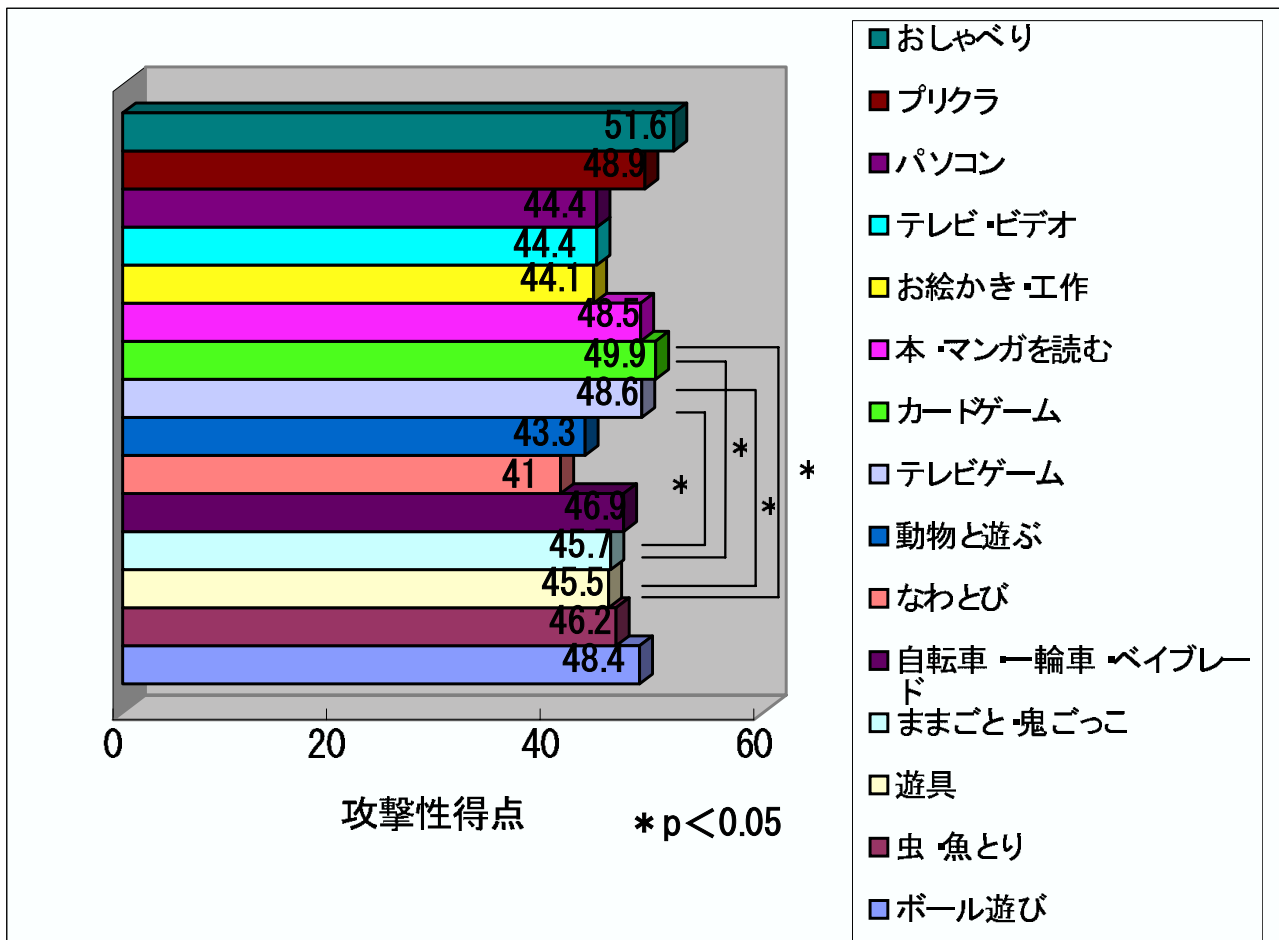


図 6 遊びの種類別にみた攻撃性得点

### 3 児童の社会性の実態

#### (1) 外遊び・内遊びの比較

図 7 に遊びの分類別にみた社会性得点の全体の平均値を示した。内遊びをしている児童の社会性得点の平均値は  $46.9 \pm 9.8$  点であり、外遊びをしている児童の社会性得点の平均値は  $47.9 \pm 9.9$  点であった。その結果、内遊びをしている児童よりも外遊びをしている児童のほうが 5%水準で有意に社会性得点が高いということが明らかになった。

テレビを見ることやテレビゲームに代表される内遊びは、間接体験であり集団を伴わないことが多いと考えられる。それに対し、外遊びは、人やモノとの直接体験の機会が多く与えられ、一人よりも集団で遊ぶことの方が多く、仲間での共同や競争・対立といった対人関係が期待される。また、好奇心を持ち、発見や創造の楽しみに取り組んで遊ぶことができるのが外遊びの特徴とも言える。そのようなことから外遊びのほうが「社会性」は発達しやすいと考えられる。

#### (2) 遊びの種類別の検討

図 8 に遊びの種類別にみた社会性得点を示した。なお、複数回答させたため得点は高く表示されているが回答が少ない種類もある。統計的には、「ボール遊び」( $48.4 \pm 10.1$  点) をする児童の方



遊びが児童の心身に与える影響について

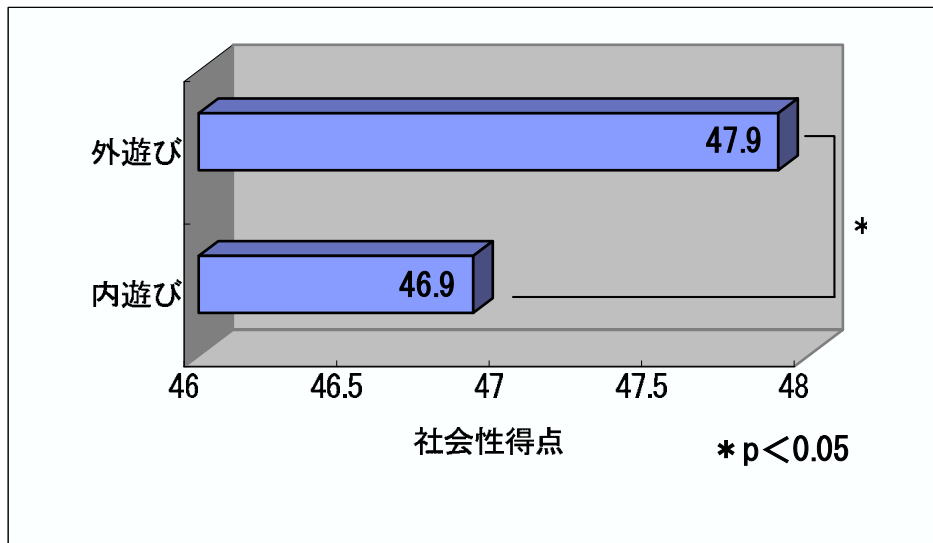


図 7 遊び分類別にみた社会性得点の平均値

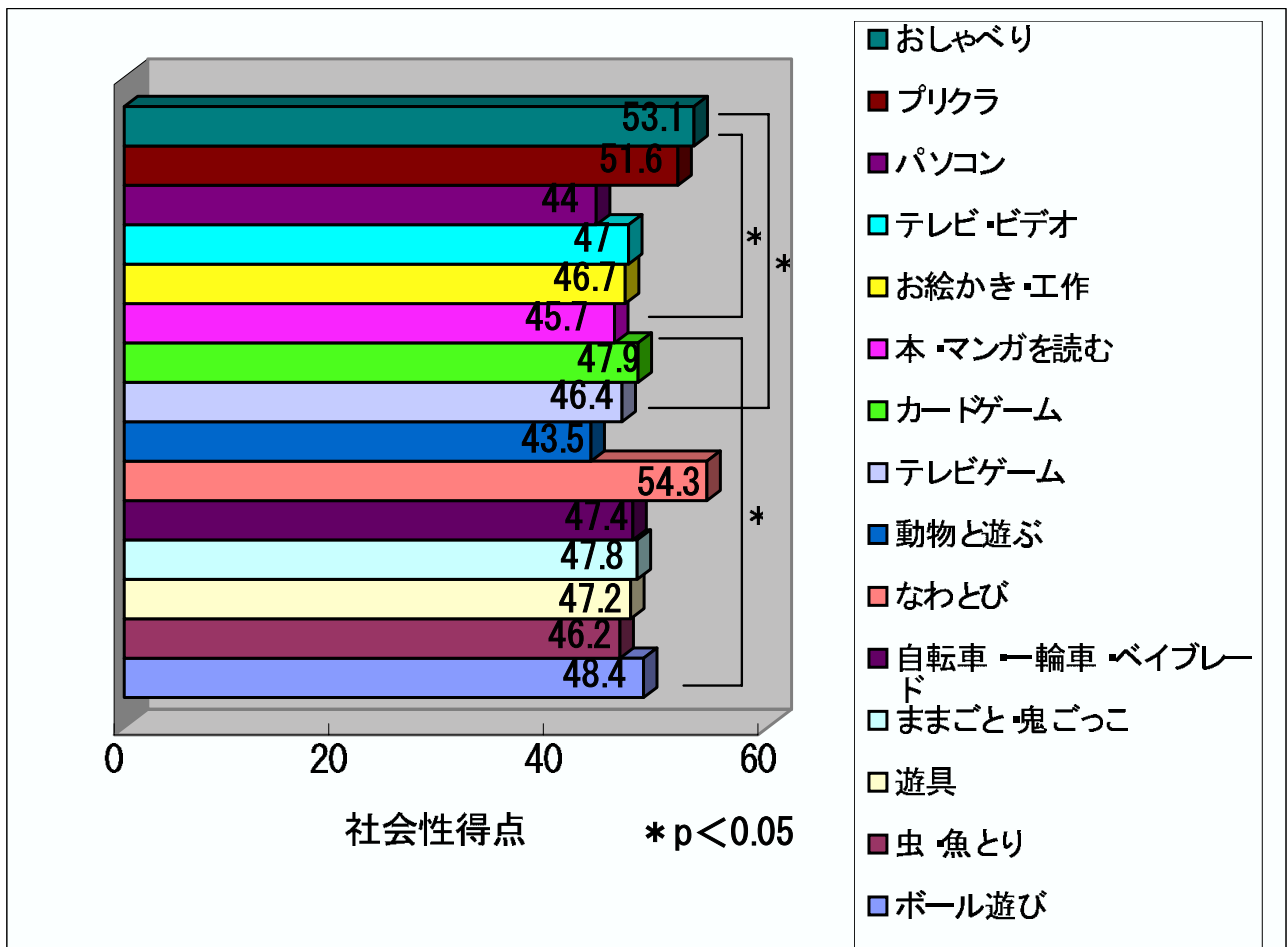


図 8 遊びの種類別にみた社会性得点

が「本・マンガを読む」(45.7±9.0点)児童よりも5%水準で有意に高い値を示し、「おしゃべり」(53.1±6.1点)をする児童の方が「テレビゲーム遊び」(46.4±10.1点)「本・マンガを読む」(45.7±9.0点)よりも5%水準で有意に高い値を示した。その結果、「ボール遊び」をする児童の方が「本・マンガを読む」児童よりも、「おしゃべり」をする児童の方が「テレビゲーム遊び」「本・マンガを読む」よりも社会性が高いことが示唆された。このことから、「ボール遊び」「おしゃべり」のような主として複数の人数で行なう遊びは社会性を発達させるということがわかる。集団で行なうことが社会性を発達させる大きな要因となっているのならば、社会性得点の低かった「テレビゲーム遊び」「本・マンガを読む」においても集団で行うことで社会性の発達につながるのかもしれない。

## IV まとめ

本研究は、今日の遊びについての実態と、遊びが心身に与える影響を検討した。その結果、①外遊びをする児童よりも内遊びをする児童が多くなってきている、②遊びの種類は「ボールゲーム遊び」「テレビゲーム遊び」が多く割合を占めている、③遊びの集団は少数傾向となっていており、女子のほうが少ない人数で遊ぶ傾向にある、④外遊びよりも内遊びをする児童の方が攻撃性は高くなる傾向にある、⑤内遊びよりも外遊びをする児童の方が社会性が高くなる傾向にある、⑥集団で遊ぶことが社会性の発達につながる、ということが示唆された。今後さらに遊びに着目して詳細に検討することで、今日の児童の発達課題が明確になり、児童の学校生活を考える上でも有益になるとと思われる。

## 参考文献

- [1] 安藤明人・曾我祥子・山崎勝之・島井哲志・嶋田洋徳・宇津木成介・大芦治・坂井明子, 1999, 日本版 Buss-Perry 攻撃性質問紙 (BAQ) の作成と妥当性、信頼性の検討, 心理学研究, 70, pp.384-392.
- [2] BUSS, A.H., & PERRY, M., 1992, The aggression questionnaire, Journal of Personality and Social Psychology, 63, pp.452-459.
- [3] 深谷昌志・深谷和子, 1989, ファミコン・シンドローム, 同朋社出版.
- [4] 坂井明子・山崎勝之・曾我祥子・大芦治・島井哲志・大竹恵子, 2000, 小学生用攻撃性質問紙の作成と信頼性、妥当性の検討, 学校保健研究, 42, pp.423-433.
- [5] 深谷和子, 1990, 子どもの世界の遊びと流行, 大日本図書: 京都.