

高校生における遊びとメディアとスポーツ

○森 楸
(広島修道大学)

○湯地 宏樹
(比治山大学短期大学部)

目 的

「生活」それ自体が「遊び」であるといわれるように、子どもの成長発達にとって遊びやスポーツは不可欠である。しかし、現在の子どもたちは、都市化による遊び場の不足、少子化によるきょうだい・仲間の減少、テレビ、テレビゲームなどの屋内遊びの普及などにより、友だちとの外遊びが著しく変質している。

われわれは、子どもの遊びの中心であるテレビゲームについて、高校生をのぞく幼児から大学生までを対象に、継続的に研究を行ってきた。そして、テレビゲームで遊ぶ子どもは、一般にいられているほど外遊びや学習面に特に問題があるわけではなく、むしろ、いろいろなことに興味を抱く好奇心の旺盛なタイプの子で、コンピュータ・リテラシーとも深い関係があること等をいくつかの調査データをもとに明らかにしてきた(森・湯地, 1994a, 1994b, 1995, 1996, 1997)。

本研究では、これまでのテレビゲーム研究で未調査であった高校生を対象に調査を行い、かれらの遊びやメディア行動、さらにはスポーツの実態についてさぐるとともに、子ども時代の遊び体験がそれらとどのような関連があるかを調査データをもとに明らかにする。

方 法

①調査対象

広島市内の県立N高校の高校生、男子182名女子200名、計382名(1年185名2年75名3年122名)を対象に、1998年7月に実施した。

②調査項目

質問の内容は、メディアについては、テレビの視聴時間、テレビゲームの頻度と遊び時間、テレビやテレビゲームのジャンルの嗜好度、メディア(新聞、テレビ、ビデオ、本、テレビゲームなど)接触状況、コンピュータ用語の認知度などである。

スポーツや運動に関しては、活動している部(クラブ)、正選手か補欠かの質問、スポーツや運動の効果に関する質問である。子どもの頃の遊びについては、遊びの種類と遊び能力について尋ねている。

テレビの視聴時間やテレビゲームの遊び時間は記述、メディア接触状況は「はい」「いいえ」の2段階、それ以外はすべて4段階評定である。

③調査手続き

調査は質問紙法を用いて行った。授業のなかで質問紙を配布し、回答後、その場で回収した。

結 果

1. 高校生とメディア

高校生のテレビ視聴時間は、1年生196分、2年生156分、3年生164分と、学年差がみられた。テレビゲームの頻度と時間では男女差(男2.58回/週、89分/回;女0.39, 39分)と学年差(1年1.76, 76分;2年1.44, 65分;3年0.83, 39分)がみられた。

メディア行動に関する質問項目をみると、男女差が顕著だった(表1)。男女とも「毎週かかさず見ている番組がある」「新聞のテレビ欄はかならずチェックする」「ちょっとした時間があったらテレビを見る」の項目の得点が高く、高校生のメディア生活はテレビ中心であることを物語っている。

23の項目について、因子分析(バリマックス法)を行った結果、因子数を4にしたときに最適解を得た(表1)。第Ⅰ因子は映像メディアに関する項目、第Ⅱ因子は男子が好むマンガやテレビゲームなどのメディア、第Ⅲ因子はパソコンやワープロのメディア、第Ⅳ因子は女子が好む流行メディアだと説明できる。テレビゲームは、テレビと同じ映像メディアであるにもかかわらず、また、パソコンと同じコンピュータであるにもかかわらず、違う因子にあらわれた。男子が好むメディアであるという特徴もあるが、高校生にとってはマンガを読むのと同じ感覚でテレビゲームをしている様子が伺える。

表1 メディア行動に関する因子分析 (バリマックス法) の結果

	男子	女子	F値	I	II	III	V	共通性
5. 新聞のテレビ欄はかならずチェックする	0.76	0.82	-1.31	0.66	-0.03	-0.01	0.03	0.43
15 録画したビデオテープ(本)以上持っている	0.5	0.60	-2.00*	0.59	0.00	0.12	-0.02	0.37
12 毎週かかさず見ている番組がある	0.83	0.86	-0.74	0.54	0.05	-0.15	0.12	0.33
17 ちょっとした時間があつたらビデオを見る	0.30	0.37	-1.41	0.54	0.09	0.07	0.06	0.31
13 ちょっとした時間があつたらテレビを見る	0.71	0.72	-0.33	0.42	-0.12	-0.12	0.12	0.21
14 勉強するときは、たいていテレビやラジオがついている	0.32	0.30	0.54	0.39	0.27	0.01	0.09	0.24
10 毎週かかさず読んでいるマンガの週刊誌がある	0.50	0.22	6.06**	0.11	0.67	0.02	-0.03	0.46
19 ちょっとした時間があつたらテレビゲームで遊ぶ	0.46	0.11	8.01**	-0.07	0.63	0.14	-0.05	0.43
4. 月に一冊以上はマンガを買う	0.52	0.33	3.94**	0.20	0.61	0.11	-0.20	0.46
18 月に一本以上はテレビゲームソフトを買う	0.07	0.02	2.6**	-0.12	0.56	0.12	0.28	0.43
9. 新聞のスポーツ欄を、毎日かならず見る	0.52	0.12	9.06**	0.00	0.41	-0.04	0.00	0.17
22 表計算やデータベースを使うことができる	0.18	0.15	0.305	-0.07	0.08	0.75	-0.06	0.58
21 ワードプロで文書の作成ができる	0.37	0.43	-1.10	0.03	-0.07	0.72	-0.11	0.54
20 プライントタッチでキーが打てる	0.07	0.07	0.30	-0.14	0.14	0.58	0.17	0.40
23 パソコン通信やインターネットに加入している	0.05	0.05	0.01	0.13	0.09	0.56	0.06	0.34
2. CMで新商品を見ると、つい買ってしまう	0.18	0.33	-3.33**	0.06	-0.03	-0.08	0.65	0.43
1. 流行には敏感なほうである	0.37	0.49	-2.51*	0.28	-0.22	-0.05	0.59	0.48
3. 新曲はできるだけはやく覚える	0.35	0.56	-4.20**	0.35	-0.19	-0.04	0.55	0.46
6. 流行のモノは手に入れないと気がすまない	0.06	0.12	-1.93*	0.15	0.04	0.02	0.54	0.32
8. ベストセラーの本はできるだけ読むようにしている	0.06	0.03	1.41	-0.16	0.29	0.19	0.44	0.34
7. 勉強に直接関係のない本を図書館(で借りる)	0.03	0.06	-1.23	-0.08	0.20	0.29	0.38	0.28
因子寄与率 (%)				2.6	2.5	16	14	8.1
				12.4	12.1	7.6	6.6	38.7

表2 運動やスポーツの効果に関する因子分析 (バリマックス法) の結果

	男子	女子	F値	I	II	III	共通性
1. 上手になれると思う	3.29	2.90	4.86**	0.82	-0.01	-0.01	0.68
13 技術や記録が向上すると思う	3.34	3.10	3.15**	0.69	-0.03	0.19	0.51
2. 体力を高めることができると思う	3.52	3.33	2.63**	0.69	0.03	0.32	0.58
5. チーム内で認められる人間になれると思う	2.84	2.75	1.03	0.66	-0.01	0.31	0.53
14 最後までやりとげると人間になれると思う	3.12	3.22	-1.19	0.60	-0.17	0.26	0.46
4. 多くの友人ができると思う	3.45	3.39	0.73	0.53	-0.11	0.45	0.49
10 お金や時間の無駄になると思う	1.84	1.70	1.51	-0.09	0.84	-0.11	0.73
11 やりたいことができなくなると思う	2.37	2.19	1.67	0.09	0.79	-0.15	0.65
9. 自分には何の役にもたないと思う	1.81	1.95	-1.54	-0.35	0.68	-0.06	0.58
8. しばらく続けるとあきしてしまうと思う	2.11	2.23	-1.30	-0.29	0.62	0.24	0.53
12 負けたり失敗していやな思いををすると思う	2.55	2.42	1.23	0.21	0.56	0.02	0.37
6. 健康の増進に役立つと思う	3.29	3.40	-1.47	0.19	0.00	0.80	0.68
3. 気分転換やストレス発散ができると思う	3.22	3.31	-1.03	0.24	-0.23	0.68	0.57
7. 就職に有利になると思う	2.09	2.09	-0.01	0.17	0.09	0.47	0.26
因子寄与率 (%)				42	2.4	11	7.7
				29.9	17.3	7.8	550

表3 子どもの頃の遊びに関する因子分析 (バリマックス法) の結果

	男子	女子	F値	I	II	III	IV	V	共通性
15 野球 (三角ベース)	0.73	0.38	7.32**	0.71	-0.01	-0.02	0.20	0.03	0.55
16 サッカー	0.78	0.18	14.65**	0.71	-0.21	-0.09	0.11	0.22	0.62
2. ミニ4駆・プラモデル作り	0.73	0.07	17.45**	0.66	-0.37	-0.03	-0.05	0.10	0.58
9. さかな釣り	0.51	0.20	6.49**	0.65	0.18	0.11	-0.08	0.13	0.50
8. ローラースケート	0.27	0.63	-7.43**	0.19	0.74	0.09	-0.05	-0.26	0.66
13 バトミントン	0.35	0.76	-8.7**	-0.17	0.70	0.10	0.10	0.09	0.55
10 (大) なわとび・まりつき	0.21	0.72	-11.35**	-0.24	0.58	0.19	0.24	-0.08	0.50
7. メンコ・ビー玉	0.35	0.27	1.53	0.32	0.03	0.73	0.10	-0.03	0.64
6. 積み木・パズル	0.38	0.63	-4.97**	-0.04	0.13	0.68	0.13	-0.18	0.54
4. お手玉・おはじき	0.10	0.33	-5.84**	-0.23	0.15	0.61	-0.03	0.21	0.49
12 ろくむし	0.62	0.55	1.33	0.19	-0.05	-0.01	0.72	-0.18	0.59
11 缶けり・おにごっこ	0.82	0.91	-2.67**	-0.07	0.09	0.23	0.69	0.02	0.54
14 ドッジボール	0.81	0.86	-1.24	0.07	0.35	-0.04	0.62	0.27	0.59
1. テレビゲーム	0.75	0.49	5.55**	0.13	-0.19	-0.17	0.02	0.71	0.59
5. 囲碁・将棋	0.30	0.08	5.58**	0.32	0.04	0.18	-0.03	0.63	0.54
因子寄与率 (%)				2.8	2.4	1.2	11	1.00	86
				190	16.2	8.2	6.9	6.7	57.0

2. 高校生とスポーツ

現在、なにか部（クラブ）活動をしているか尋ねた結果、「球技関係の運動部」30.4%「球技関係以外の運動部」19.2%「運動部以外の部（文化部）」13.6%「はいていない」36.9%だった。また、文化部における男女差が顕著である（図1）。

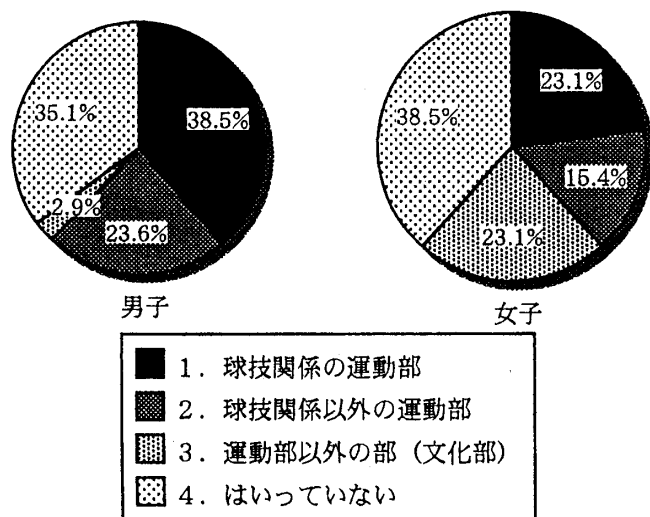


図1 男女別にみた部（クラブ）活動の所属割合

スポーツや運動の効果に関する14の質問について、因子分析を行った結果、因子数を3にしたときに最適解を得た（表2）。第Ⅰ因子は「上手になれると思う」「技術や記録が向上すると思う」「体力を高めることができると思う」など、スポーツや運動のポジティブの効果だといえる。第Ⅱ因子は「やりたいことができなくなると思う」「しばらく続けるとあきてしまうと思う」「負けたり失敗していやな思いををすると思う」など、スポーツや運動をネガティブにとらえている意見である。第Ⅲ因子は「健康の増進に役立つと思う」「気分転換やストレス発散ができると思う」「就職に有利になると思う」と二次的な効果を期待している。

第Ⅰ因子の3つの項目（「上手」「技術や記録の向上」「体力の向上」）で男女差がみられた。所属では、球技関係.42、球技以外.34、文化部-.72、無所属-.24と、スポーツや運動の効果を高く評価している。第Ⅲ因子においては、球技関係.16、球技以外-.33、文化部.01、無所属.01と、同じ運動部でも球技関係とそれ以外では意見が異なっている。

3. 子どもの頃の遊び体験

屋外遊び、室内遊び、集団遊び、一人遊びという観点から16の遊びを取り上げ、子どもの頃に遊んでいたかどうかを尋ねた。因子分析を行った結果、因子数を5にしたときに最適解を得た（表3）。男女別の平均値と合わせて考察すると、第Ⅰ因子は男子がよくする遊び、第Ⅱ因子は女子がよくする遊びと説明できる。第Ⅲ因子は買った遊び道具や周りの道具を使った遊び、第Ⅳ因子は体を使ったルールのある集団遊び、第Ⅴ因子は男子が好む典型的な室内遊びとしてとらえられる。

遊び能力は相互作用能力（能動性、応答力、指導力、協力度、喜悦度）、創造的能力（発想力、工夫力、技巧度、関心度）、組織行動能力（規則遵守度、役割遵守度、理解力）の3つの要因で構成されていると想定している。子どもの頃の遊び能力を測定するために、下位項目に相当する12個の質問項目を用意した。例えば、相互作用能力の「指導力」では、「遊びのときに、みんなのなかでは、たいていリーダー的存在だった」という質問に4段階評定で尋ね、「ひじょうにそうだった」を4点、「どちらかといえばそうだった」を3点、「どちらかといえばそうではなかった」を2点、「ぜんぜんそうではなかった」を1点とした。下位項目の合計を相互作用能力、創造的能力、組織行動能力の得点変数とした。

4. スポーツとメディアとの関係

運動部に所属していることと、毎日のメディア行動とは関係があるだろうか。

所属部でメディア行動を比較してみると、テレビ視聴時間は無所属と球技関係が長く、テレビゲームも無所属と球技関係がよく遊んでいた。運動部は新聞のスポーツ欄に関心があり、マンガの週刊誌をよく読んでいる。テレビ番組の嗜好をみると、運動部の人たちは、サッカー、バスケットボールなど、やはりスポーツ番組を好んで見ている。次にテレビゲームのジャンルをみると、球技関係の人たちは、格闘アクション、スポーツゲームを好んでおり、ついで、無所属のものが多かった。これらの結果から、メディア行動は運動の般化として見られる場合と浄化として行われる場合の両方があるといえるだろう。

表4 所属部(クラブ)別にみたメディア行動

	球技関係	球技以外	文化部	無所属	t値
テレビ視聴時間	181.49	156.07	155.20	194.88	3.97**
テレビゲーム頻度	1.61	1.10	0.76	1.66	3.06*
テレビゲーム時間	62.41	53.33	47.14	71.20	1.47
新聞のスポーツ欄を 毎日かならず見る	0.36	0.39	0.12	0.31	3.99**
毎週かかさず読んでいる マンガの週刊誌がある	0.46	0.42	0.30	0.24	4.98**
ちょっとした時間があったら テレビゲームで遊ぶ	0.35	0.21	0.08	0.30	5.17**
1. ドラマ	3.58	3.28	3.66	3.60	4.23**
2. 音楽番組	3.62	3.51	3.67	3.61	0.68
3. マンガ	3.13	2.97	2.98	2.78	3.36*
4. 劇場用映画	3.12	3.06	3.12	2.92	1.29
5. 芸能・バラエティ	3.46	3.39	3.28	3.45	0.79
6. クイズ・ゲーム	2.62	2.45	2.65	2.51	0.81
7. プロ野球	2.64	2.39	2.22	2.36	2.51
8. サッカー	2.90	2.61	2.16	2.44	8.01**
9. バスケットボール	2.42	2.01	1.98	2.06	4.46**
10. マラソン・駅伝	1.78	1.80	1.84	1.57	1.99
11. ゴルフ	1.42	1.35	1.28	1.29	0.87
12. バレーボール	2.50	2.33	2.82	2.34	3.01*
13. テニス	2.20	1.63	1.89	1.69	8.69**
14. 高校野球	2.76	2.56	2.61	2.69	0.65
1. シューティング	2.79	2.89	2.47	2.51	2.51*
2. ロールプレイング	3.05	2.96	2.79	2.90	0.52
3. アクション	2.91	2.75	2.38	2.71	2.14
4. 格闘アクション	2.95	2.78	2.03	2.74	6.18**
5. パズルゲーム	2.48	2.31	2.73	2.51	1.11
6. スポーツゲーム	3.15	2.57	2.11	2.65	8.73**
7. シミュレーション	2.79	2.25	2.67	2.62	2.88*
8. アドベンチャー	2.56	2.33	2.85	2.62	1.86

5. 遊び体験とスポーツ、メディアとの関係

子どもの頃の遊び体験や遊び能力が現在のスポーツやメディアにどのように影響しているかを重回帰分析によってさぐった。その結果、球技関係や正選手の人は遊び能力における相互作用能力の「指導力」に優れ、反対に無所属の人はその得点が低いことが示されている。子どもの頃に野球やサッカーなど、男の子が好む遊びをしていたことが現在の運動部への所属につながっており、反対にそうでない人が文化部に所属している。

映像メディアを好んだり(因子Ⅰ)、流行に敏感(因子Ⅳ)な人たちは、創造的能力の「関心度」が高い、すなわち、子どもの頃から好奇心が旺盛だっ

たことを示している点は興味深い。コンピュータに興味をもっている(因子Ⅲ)人は、創造的能力の「工夫力」が高い。映像メディア(因子Ⅰ)、マンガやテレビゲーム(因子Ⅱ)を好む人は、子ども時代からテレビゲームなどの室内遊びを好んでいる。

表5 遊び体験のスポーツ、メディアへの影響

	球技 関係	球技 以外	文化 部	無所 属	正選 手	メディア行動			
						I	II	III	IV
相互作用能力									-.13*
能動性									
応答力									
指導力	.16**				-.17**	.18**			
協力度									
喜悦度									
創造的能力		.13*							
発想力									
工夫力	-.012*		.14**			-.12*		.25**	
技巧度									
関心度						.20**			.17**
組織行動能力									.20**
規則遵守度						-.11*			
役割遵守度						.17**			
理解力									
遊びの種類									
男の子の遊び	.17**	.12*	-.31**		.27**		.33**		
女の子の遊び							-.20**		
遊び道具を使った遊び									
体を使ったルールのある集団遊び					.12*				
室内でする遊び						.18**	.17**		

<参考文献>

- 森 柊・湯地宏樹 1994a ファミコン子の特性に関する調査研究—小学生の場合— 幼年教育研究年報, 第16巻, 1-10頁, 広島大学教育学部附属幼年教育研究施設。
- 森 柊・湯地宏樹 1994b テレビゲーム遊びの多角的分析. 広島大学教育学部紀要, 第一部(心理学), 43, 広島大学教育学部, 215-224.
- 森 柊・湯地宏樹 1995 コンピュータ・リテラシーとテレビゲーム体験との関連分析 広島大学教育学部紀要, 第一部(心理学), 44, 広島大学教育学部。
- 森 柊・湯地宏樹 1996 テレビっ子とゲームっ子の特性比較. 幼年教育研究年報, 第18巻, 広島大学教育学部附属幼年教育研究施設, 1-8.
- 湯地宏樹・森 柊・井上勝・中澤潤・深田昭三・西田忠男 1997 幼児の情報環境と遊びとの関連分析. 幼年教育研究年報, 第19巻, 広島大学教育学部附属幼年教育研究施設。