

幼児の生活とテレビ

池山和子・平田睦美

(1991年10月15日受理)

The Television in the Life of the Infant

Kazuko IKEYAMA and Mutsumi HIRATA

I. はじめに

テレビが家庭に入ったこの30年は、子供の生活全体が大きく変化した時期でもあり、テレビと子供の関わりについても数多くの研究や調査がなされている。こうした研究、調査によって、テレビが子供にどのような影響を与えているか、あるいは子供のテレビ視聴にはどのような要因が影響を与えているか、またテレビと子供の関わりは年齢に伴って発達のどのように変化するかなど様々なことが明らかになってきている。しかしながら従来の研究・調査ではどちらかというとならテレビの方に主体が置かれ、例えば最近の戸外遊びの減少についても環境の中に存在するテレビは子供の遊びにどのような影響を与えているかという視点から論じられることが多かったように思われる。

他方、子供が現実に生活している環境全体の中で、その環境の中から子供自身が何をどのように選択し自分の生活に取り入れているのかといった子供の側に主体をおいた見方をすると、その子供に与えられた環境が物理的・心理的に狭く、テレビを見る他にあまり選択の余地がないような状況であるためにテレビを見続けていることも考えられるはずである。どんなに子供に好まれるように、子供を引きつけるように工夫して製作された番組でも、他の活動ができる状況でいつまでもテレビの視聴だけを続けるとは考えられない。ながら視聴をしながら番組の中の言葉の意味をひょいと尋ね、その言葉を覚えてしまうこともあるし、夢中になってもふとした母親のことばに耳をそばだてることもある。環境の中から何を選択するかということは当然その幼児の個性も反映しているが、幼児向け人気番組があるように、幼児全般に共通する傾向も当然存在し、その内容を知ることによって子供の理解をより深く理解することができるし、より良い環境も用意することが可能になると思われる。

本研究は、幼児の生活の中で特にテレビ以外の遊びとテレビの選択がどのようにして行われるかおよびテレビの中から具体的にどのような内容がどのような形で子供の活動や生活に取り入れられているかの2点について幼児の保護者を対象に質問紙調査を行い、検討を行った。

Ⅱ. 調査の方法

(1) 調査の時期と調査用紙の配付

1990年(平成2年)10月末から11月上旬にかけて、各幼稚園を通じて配付、回収した。

(2) 調査の対象

鹿児島市内4園、鹿児島市外(始良郡内)3園、あわせて7つの幼稚園の園児の保護者に回答を依頼した。このうち鹿児島市内の3園は、それぞれ、A幼稚園—市の中心部、C幼稚園—新興団地地区、B幼稚園—古くからの住宅地に位置しており、住宅密度の高い地域に所在する。市内のD幼稚園は、鹿児島市市境に近い農村地域に所在し、今回の調査では3歳児クラスのみを依頼した。鹿児島市に隣接する始良郡内のE、F幼稚園は田園地域に近い郊外住宅地に位置し、G幼稚園は山陵地域に所在する。D、E、F、G各幼稚園は先の3つの幼稚園に比べ、住宅密集度の低い地域に所在するといえる。

Ⅲ. 調査の結果と考察

(1) 考察と対象

861名に配付、647票を回収した。回収率は75.1%であった。このうち2票が家庭にテレビを設置していないと回答していたので、この2家庭を除いた645票によって考察した。

〔表1〕 調査対象幼稚園

| 幼稚園 | 住宅密度の高い地域 422(65.2%) | | | 住宅密度の低い地域 225(34.8%) | | | | 計 |
|-----|----------------------|----------------|----------------|----------------------|---------------|----------------|--------------|-----------------|
| | A | B | C | D | E | F | G | |
| 人数 | 88 (13.6%) | 152 (23.5%) | 182 (28.1%) | 20 (3.1%) | 69 (10.7%) | 103 (15.9%) | 33 (5.1%) | 647 (100.0%) |

〔表2〕 性別と満年齢

NA=9

| | 3歳 | 4歳 | 5歳 | 6歳 | 計 |
|----|----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 男児 | 19 (43.2%) | 90 (52.0%) | 129 (46.2%) | 60 (42.9%) | 298 (46.9%) |
| 女児 | 25 (56.8%) | 83 (48.0%) | 150 (53.8%) | 80 (57.1%) | 338 (53.1%) |
| 計 | 44 (100.0%) | 173 (100.0%) | 279 (100.0%) | 140 (100.0%) | 636 (100.0%) |

〔表3〕性別によるきょうだいの有無 NA=1

| | いる | いない | 計 |
|-----|-----------------|---------------|-----------------|
| 男 児 | 276 (92.3%) | 23 (7.7%) | 299 (100.0%) |
| 女 児 | 314 (91.0%) | 31 (9.0%) | 345 (100.0%) |
| 計 | 590 (91.6%) | 54 (8.4%) | 644 (100.0%) |

〔表4〕性別とけいこ事 NA=5

| | 通っている | いない | 計 |
|-----|-----------------|-----------------|-----------------|
| 男 児 | 144 (49.0%) | 154 (51.0%) | 294 (100.0%) |
| 女 児 | 236 (68.2%) | 110 (31.8%) | 346 (100.0%) |
| 計 | 380 (59.4%) | 260 (40.6%) | 640 (100.0%) |

df=1 $\chi^2=24.368$ P<0.001

〔表5〕住宅形態—性別 NA=1

| | 一戸建 | 共同住宅 | 計 |
|-----|-----------------|-----------------|-----------------|
| 男 児 | 160 (53.7%) | 138 (46.3%) | 293 (100.0%) |
| 女 児 | 176 (50.9%) | 170 (46.3%) | 346 (100.0%) |
| 計 | 336 (52.2%) | 308 (47.8%) | 644 (100.0%) |

〔表6〕近所に遊び友だちがいるか—性別 NA=3

| | たくさん | 少しいる | いない | 計 |
|-----|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 男 児 | 76 (25.6%) | 161 (54.2%) | 60 (20.2%) | 297 (100.0%) |
| 女 児 | 83 (24.1%) | 199 (57.7%) | 63 (18.2%) | 345 (100.0%) |
| 計 | 159 (24.8%) | 360 (56.1%) | 123 (19.1%) | 642 (100.0%) |

考察対象の幼稚園別〔表1〕、および満年齢別〔表2〕、きょうだいの有無別〔表3〕、けいこ事に通っているかいないか別〔表4〕、住宅形態別〔表5〕、近くに遊び友達がいるかいないか別

〔表7〕 近くに遊び場があるか—性別

NA = 4

| | たくさん | 少しある | ない | 計 |
|-----|----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 男 児 | 41 (13.8%) | 185 (62.3%) | 71 (23.9%) | 297 (100.0%) |
| 女 児 | 42 (12.2%) | 210 (61.1%) | 92 (26.7%) | 344 (100.0%) |
| 計 | 83 (13.0%) | 395 (61.6%) | 163 (25.4%) | 641 (100.0%) |

〔表8〕 気軽に行ける遊び場があることと友達が近くにいること

1項目選択

| 項 目 | たくさん | 少しある | ない | 計 |
|--------|----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| たくさんいる | 56 (8.8%) | 92 (14.4%) | 9 (1.4%) | 157 (24.6%) |
| 少しいる | 23 (3.6%) | 255 (39.9%) | 81 (12.7%) | 359 (56.2%) |
| いない | 4 (0.6%) | 47 (7.4%) | 72 (11.3%) | 123 (19.2%) |
| 計 | 83 (20.5%) | 394 (61.6%) | 162 (25.4%) | 639 (100.0%) |

(NA=6)

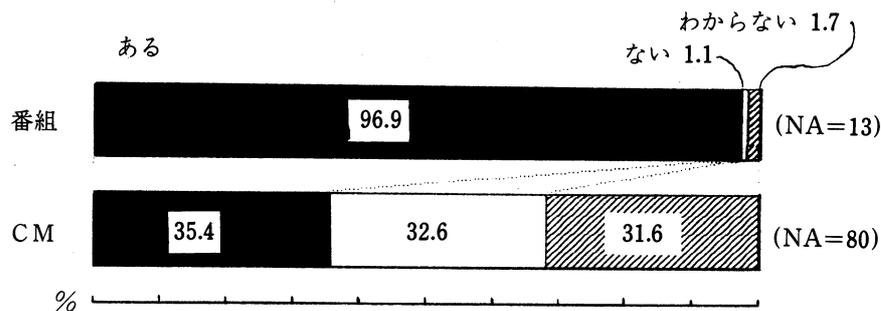
df=4 $\chi^2=177.812$ P<0.001

〔表6〕, 近くに遊び場があるかどうか別〔表7〕, を性別によってそれぞれの表に示す。

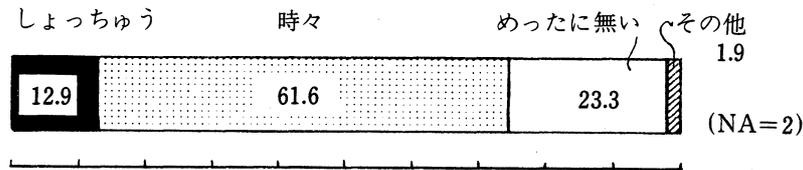
また〔表8〕は友達存在と遊び場の存在をクロス集計したものである。近くに友達となるような子供がたくさんいる場合には近くに遊び場もたくさんあり、遊び場が少ない場合は友達もいない環境である傾向が、わずかではあるがみられる。

(2)テレビと環境

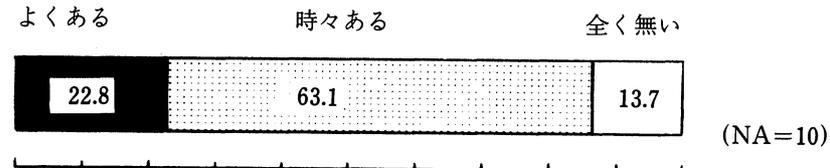
〔図1〕は、「いつも見る番組の中でも特に好きな番組, CM がありますか」という質問に対して、ある, ない, わからないのいずれかで回答を求めた結果である。特に好きな番組は96.9%があると



〔図1〕 特に好きな番組・CMの有無 N=645



〔図2〕CMを見てその商品を欲しがること N=643



〔図3〕TVを見ながら質問すること N=635

答えており、殆どの子供たちがテレビと深く関わることのある様子が見られる。一方CMに関しては、あるとはっきりした回答が35.4%と番組に比べかなり少なく、ないとの回答が31.6%となっている。

〔図2〕と〔図3〕はそれぞれ「テレビのコマーシャルを見てその商品を欲しがることがどのくらいありますか」および「テレビを見ていてその場で質問することがありますか」という質問に対する回答である。

生活の中でテレビの視聴とテレビ以外の遊びとどちらが多いか尋ねたが、この項目についていくつかの項目とのクロス集計により、有意差を調べた〔表9〕〔表10〕〔表11〕〔表12〕。近所に遊び場があるかどうか、遊び友達がいるかどうかについては、質問紙では「たくさんある(いる)」「少し

〔表9〕気軽にに行ける遊び場があることとテレビの視聴 1項目選択

| 項目 | たくさん | 少しある | ない | 計 |
|------------------|----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| ア. TVの方が他の遊びより多い | 2 (2.4%) | 10 (2.5%) | 8 (5.0%) | 20 (3.1%) |
| イ. 他の遊びの方がTVより多い | 60 (72.3%) | 210 (53.2%) | 68 (42.2%) | 388 (52.9%) |
| ウ. 同じくらい | 3 (3.6%) | 40 (10.1%) | 23 (14.3%) | 66 (10.3%) |
| エ. 日によって違う | 18 (21.7%) | 132 (33.4%) | 62 (38.5%) | 212 (33.2%) |
| オ. その他 | 0 (0.0%) | 3 (0.8%) | 0 (0.0%) | 3 (0.5%) |
| 計 | 83 (100.0%) | 395 (100.0%) | 161 (100.0%) | 639 (100.0%) |

(NA=6)

注) …内検定で有意差なし

df=8 $\chi^2=24.316$ P<0.01

〔表10〕遊び友だちが近くにいることとテレビの視聴

1項目選択

| 項目 | たくさん | 少しいる | いない | 計 |
|------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| ア. TVの方が他の遊びより多い | 1 (0.6%) | 12 (3.4%) | 7 (5.7%) | 20 (5.6%) |
| イ. 他の遊びの方がTVより多い | 102 (64.2%) | 179 (50.0%) | 58 (47.2%) | 389 (53.0%) |
| ウ. 同じくらい | 13 (8.2%) | 38 (10.6%) | 15 (12.2%) | 66 (10.3%) |
| エ. 日によって違う | 42 (26.4%) | 127 (35.5%) | 43 (35.0%) | 212 (33.1%) |
| オ. その他 | 1 (0.6%) | 2 (0.6%) | 0 (0.0%) | 3 (0.5%) |
| 計 | 159 (100.0%) | 358 (100.0%) | 123 (100.0%) | 640 (100.0%) |

注) …内検定で $\chi^2=7.66$ $P<0.05$ (df=2)df=8 $\chi^2=15.721$ $P<0.05$ 〔表11〕気軽に行ける遊び場があることとテレビの主人公になった
つもり遊び

1項目選択

| 項目 | よくする | 時々する | 殆どしない | 計 |
|--------|----------------|----------------|----------------|-----------------|
| たくさんある | 23 (27.7%) | 43 (51.8%) | 17 (20.5%) | 83 (100.0%) |
| 少しある | 94 (24.0%) | 194 (49.5%) | 104 (26.5%) | 392 (100.0%) |
| ない | 14 (8.8%) | 104 (65.4%) | 41 (25.8%) | 159 (100.0%) |
| 計 | 131 (20.7%) | 341 (53.8%) | 162 (25.6%) | 634 (100.0%) |

(NA=11)

df=4 $\chi^2=21.287$ $P<0.001$

〔表12〕住宅形態とTVの視聴

NA=3

| | 一戸建 | 共同住宅 | 計 |
|------------|----------------|----------------|-----------------|
| TVの方が多い | 12 (60.0%) | 8 (40.0%) | 20 (5.6%) |
| TV以外の遊びが多い | 174 (51.3%) | 165 (48.7%) | 339 (94.4%) |
| 計 | 186 (51.8%) | 173 (48.2%) | 359 (100.0%) |

はある (いる)」「殆どない (いない)」「まったくない (いない)」の4つの選択肢を用意したが、考察にあたっては「殆どない (いない)」と「まったくない (いない)」の選択者を合わせ、「な

〔表13〕 数量化Ⅱ類による分析結果

| 項 目 | カテゴリー | n | ス コ ア | レ ン ジ | 偏相関係数 |
|-------------------|----------|-----|---------|----------|----------|
| 遊び友達 | たくさんいる | 101 | -0.0683 | 0.1356 ① | 0.2011 ① |
| | 少しはある | 178 | 0.0142 | | |
| | いない | 65 | 0.0673 | | |
| 遊び場 | たくさんある | 61 | 0.0228 | 0.0316 | 0.0538 |
| | 少しはある | 211 | -0.0088 | | |
| | ない | 72 | 0.0065 | | |
| VTRの利用 | している | 267 | 0.0114 | 0.0507 ④ | 0.0921 ③ |
| | していない | 77 | -0.0394 | | |
| きょうだい | いる | 320 | -0.0032 | 0.0463 ⑤ | 0.463 |
| | いない | 24 | 0.0431 | | |
| けいこ事 | 通っている | 218 | 0.0018 | 0.0049 | 0.0099 |
| | いない | 126 | -0.0031 | | |
| 住宅形態 | 一戸建て | 177 | -0.0012 | 0.0025 | 0.0049 |
| | 共同住宅 | 167 | 0.0013 | | |
| 居住地区 | 市内住宅密集地域 | 237 | 0.0050 | 0.0161 | 0.0292 |
| | 郊外郡部 | 107 | -0.0111 | | |
| TVの登場人物の 取り入れ方 | 身の回り品に | 60 | 0.0329 | 0.0915 ② | 0.1268 ② |
| | 話す | 33 | -0.0586 | | |
| | つもりで遊ぶ | 82 | -0.0234 | | |
| | 絵を見つける | 64 | 0.0251 | | |
| | 絵を画く | 18 | -0.0088 | | |
| | おもちゃや絵本 | 77 | 0.0111 | | |
| | その他 | 10 | -0.0426 | | |
| 性 別 | 男児 | 154 | 0.0228 | 0.0412 | 0.0875 ④ |
| | 女児 | 190 | -0.0185 | | |
| 年 齢 | 3歳 | 23 | -0.0314 | 0.0512 ③ | 0.0653 ⑤ |
| | 4歳 | 95 | 0.0198 | | |
| | 5歳 | 151 | -0.0088 | | |
| | 6歳 | 75 | 0.0023 | | |

相関比 (r^2) 0.2645 判別的中率73.0%

い(いない)」の1つの項目として扱った。

テレビの方が他の遊びより多いと回答した者は全体で20名(5.6%)、他の遊びの方が多いと回答した者が339名(53.0%)で、今回の調査ではテレビ以外の遊び方が多いと回答した者の方が圧倒的に多い。これらの結果によると、テレビと他の遊びとどちらか多くなるかということには、近所に遊び友達となるような子供がいるかないか、また気軽に行ける遊び場があるかないかということと関係があると考えられる。そこでこの質問に「同じくらい」「わからない」「その他」を選択した者を除いた359名について、テレビが多いか他の遊びが多いかを目的変数とし、質問紙の項目の9項目に居住地域を加え10項目を説明要因として林式数量化理論によって分析を行った。結果は、〔表13〕の通りである。精度は相関比は0.2645であり高くないが判別の中率は73.0%で充分とは

いえないが一応の高さと考えられる。表中○囲み数字はレジンと偏相関係数それぞれの高い方からの順位である。双方とも項目「遊び友達」が最も高く、ここに挙げた10要因の中では目的変数に与える環境が最も大きいと考えられる。2位は、テレビの登場人物の取り入れ方であるが、この質問項目は、好きなテレビの登場人物に関して生活の中でどのような言動が見られるか、その他を含め7選択肢を挙げて子供が最もよくすると感じているものについて選択を求めたものであり、子供本人の個性や性格を反映する要因として取り上げた項目である。説明要因として取り上げた10項目で6位以下の項目についてはクロス集計による検定でも有意な差は見られなかった。

〔表14〕に「もし家庭からテレビを無くしたら子供にとってどんな影響が出ると思うか」という質問についての結果を示す。それぞれの項目について遊び友だちと遊び場のそれぞれについてクロス集計を行い、その結果有意な差のあった項目について数字を挙げた。全体で選択数の最も多いのは「戸外遊びが増えたり遊びが豊かになったり良い影響があると思う」の項目で74.7%が選択している。この項目については、近くにしょっちゅう気軽に行ける遊び場が少ない場合の方が、選択の割合が大きい。テレビがもしなくなったら子供は「することがなくなって困ると思う」を選択した者は最も少なく、全体で13.3%である。この項目について、近くに遊び友達がいるかないかによ

〔表14〕 テレビを無くした時に起こると思われる子供への影響

| 項目〈3項目選択〉 | 項目選択者数 | | | | | |
|----------------------------|-----------------|------------|------------|------------|--|-----------------------------|
| オ. 戸外遊びが増えたり 遊びが豊かになったり | 479 (74.8%) | §近所の遊び場 | | | | $\chi^2=7.074$ * NA=10 |
| | | たくさんある | 少しある | ない | | |
| | | 53(63.9%) | 296(75.9%) | 128(79.0%) | | |
| ウ. 知識をえることができなくなる | 352 (55.0%) | | | | | |
| イ. 友達と共通の話題 がなくなる | 349 (54.5%) | §近所の友だち | | | | $\chi^2=26.888$ *** NA=9 |
| | | たくさんいる | 少しいる | いない | | |
| | | 113(71.5%) | 184(51.8%) | 52(42.3%) | | |
| エ. 生活の時間の区切り が無くて困る | 113 (17.7%) | | | | | |
| ア. することがなくな って困る | 85 (13.3%) | §近所の友だち | | | | $\chi^2=6.110$ * NA=9 |
| | | たくさんいる | 少しはいる | いない | | |
| | | 15(9.5%) | 46(13.0%) | 24(19.5%) | | |
| カ. その他 | 178 (27.8%) | | | | | |
| 計 | 640 (100.0%) | | | | | NA=5 |

注) §は各項目を選択した者について

***P<0.001 *P<0.05 各 df=2

〔表15〕 主な遊び場と近所の友達

3項目選択

| 項 目 | 近所に遊び友達がいるかいないか | | | 有意差 df=2 | 計 (NA=3) |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|------------------------|-----------------|
| | たくさん | 少しいる | いない | | |
| イ. 自宅の中 | 101 (63.5%) | 300 (83.3%) | 109 (88.6%) | $\chi^2=34.350$ *** | 510 (79.4%) |
| ウ. 友達の家 | 119 (74.8%) | 221 (61.4%) | 31 (25.2%) | $\chi^2=74.410$ *** | 371 (57.8%) |
| エ. 公園 | 79 (49.7%) | 153 (42.5%) | 53 (43.1%) | | 285 (44.4%) |
| ア. 自宅の庭 | 33 (20.8%) | 145 (40.3%) | 70 (56.9%) | $\chi^2=39.181$ *** | 248 (38.6%) |
| カ. 団地内の 遊び場 | 81 (50.9%) | 72 (20.0%) | 4 (3.3%) | $\chi^2=94.185$ *** | 157 (24.5%) |
| キ. 学校や園 の運動場 | 18 (11.3%) | 48 (13.3%) | 24 (19.5%) | | 90 (14.0%) |
| ク. 近所の路地 や道路 | 10 (6.3%) | 54 (15.0%) | 24 (19.5%) | $\chi^2=11.410$ ** | 88 (13.7%) |
| オ. 近所の 空き地 | 17 (10.7%) | 38 (10.6%) | 5 (4.1%) | | 60 (9.4%) |
| シ. その他 | 7 (4.4%) | 14 (3.9%) | 14 (11.4%) | — | 35 (5.4%) |
| コ. たんぼや畑 | 4 (2.5%) | 12 (3.3%) | 11 (8.9%) | $\chi^2=8.659$ * | 27 (4.2%) |
| ケ. 野原・土 手・林等 | 1 (0.6%) | 1 (0.3%) | 1 (0.8%) | | 3 (0.5%) |
| サ. 寺や神社 | 0 (0.0%) | 2 (0.6%) | 1 (0.8%) | | 3 (0.5%) |
| 計 | 159 (100.0%) | 360 (100.0%) | 123 (100.0%) | | 642 (100.0%) |

***P<0.001 **P<0.01 *P<0.05

る選択の違いが有意であり、友達が少ない方が、選択の割合も多くなっている。一方全体の選択数3位の「友達と共通の話題がなくなって困ると思う」と回答した者については、近所に友達がいる方が選択が多く、友達との活動の中にテレビの内容が取り入れられていることがうかがえる。

近くに気軽に行ける遊び場があるかないかと別に、主な遊び場として、その他を含め12項目を挙げ、3項目の選択を求めた。その結果が〔表15〕である。全体で最も多いのが「自宅の中」で、79.4%が選択、第2位は「友達の家」で57.8%である。各項目毎に近くに遊び友達がいるかどうかによってクロス検定を行った。近くに友達がたくさんいる場合は、いない場合に比べ、友達の家で遊ぶ比率が高く、友達がいない場合は自宅の中や自宅の庭、近所の路地や道路など自宅の周りで遊ぶ比率が高い。団地においては同じくらい年齢の友達も多く、遊び場も団地内に設けられた遊び

場を気軽に利用して戸外で遊ぶことがしやすいと思われる。

以上の結果をまとめると、家の近くに遊び友達となるような同じくらいの年齢の子供がたくさんいる場合、子供の家は外へ出て活動することが誘われ、テレビ以外の遊びがテレビの視聴より増えるのではないかと考えられる。逆に友達がいないと家の中で遊ぶことが増え、結果としてテレビが他の遊びより増えることが考えられる。また自由記述回答の中にも「以前は家の中でテレビを見ていることが多かったが、幼稚園に入園して友達ができるととたんに外で遊ぶことが増えた」という記述があった。しかし友達の存在はテレビの視聴を消してしまうのではなく、友達との活動の中にテレビの内容が使われている。また友達の存在は遊び場があるかどうかという要因より子供をテレビ以外の活動へ誘う力が大きいのではないかと考えられる。

Ⅳ. 性別によるテレビの取り入れ

好きな画面、見ようとしない場面や番組、特に好きな登場人物、好きな登場人物に関する行動、テレビの主人公になったつもりの遊び、テレビのまねの具体的内容について、それぞれ性別とのクロス集計と有意差の検定を行った〔表16〕～〔表20〕〔図4〕。

男児と女児ではテレビの取り入れの具体的な現れに差が見られる。

〔表16〕好きなテレビの画面—性別による傾向

3項目選択

| 項目 | 男児 | 女児 | 計 | χ^2 値, P |
|-------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|------------------------|
| カ. アニメの動きが きれい ○ | 199 (66.6%) | 274 (79.4%) | 473 (73.5%) | $\chi^2=13.594$ *** |
| ア. 物語のすじで 夢中になれる | 184 (61.5%) | 192 (55.7%) | 376 (58.4%) | |
| イ. 自分と同じくら いの年齢の子供 ○ | 130 (43.5%) | 205 (59.4%) | 335 (52.0%) | $\chi^2=16.310$ *** |
| キ. 明るい感じの歌 の流れる ○ | 90 (30.1%) | 160 (46.4%) | 250 (38.8%) | $\chi^2=17.867$ *** |
| エ. 本物の動物が 出ている | 112 (37.5%) | 107 (31.0%) | 219 (34.0%) | |
| ク. その他 | 48 (16.1%) | 18 (5.2%) | 65 (10.1%) | |
| ウ. 本物の乗り物が 出ている ■ | 58 (19.4%) | 4 (1.2%) | 62 (9.6%) | $\chi^2=61.241$ *** |
| オ. 赤ちゃんが出て いる ○ | 10 (3.3%) | 33 (9.6%) | 43 (6.7%) | $\chi^2=9.948$ ** |
| 計 | 299 (100.0%) | 345 (100.0%) | 644 (100.0%) | NA=1 |

注) ○女児の方が多い, ■男児の方が多い

各 df=2 ***P<0.001 **P<0.01

〔表17〕見ようとしなないテレビの場面や番組—性別による

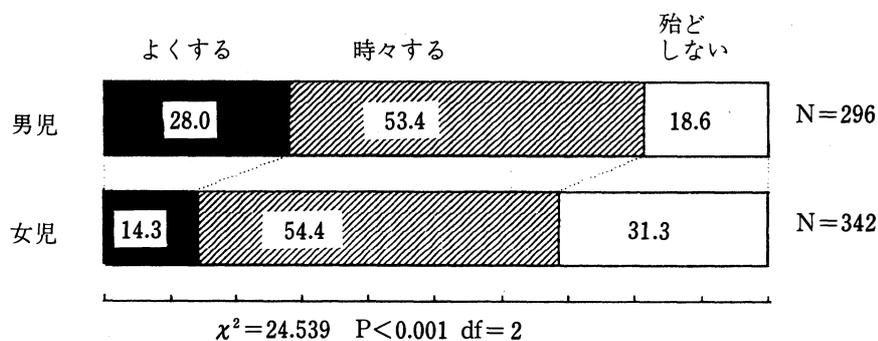
2項目選択

| 項目 | 男児 | 女児 | 計 | χ^2 値, P |
|-----------------------|-----------------|-----------------|-----------------|------------------------|
| ア. 不気味な場面 ホラー番組 | 166 (56.3%) | 214 (62.0%) | 380 (59.4%) | |
| イ. 残虐・暴力的 な場面のある ○ | 111 (37.6%) | 170 (49.3%) | 281 (43.9%) | $\chi^2=8.761$ ** |
| オ. ニュース | 136 (46.1%) | 142 (41.2%) | 278 (43.4%) | |
| ウ. スポーツ番組 | 52 (17.6%) | 82 (23.8%) | 134 (20.9%) | |
| カ. 大人向け ドラマ ■ | 74 (25.1%) | 40 (11.6%) | 114 (17.8%) | $\chi^2=19.769$ *** |
| エ. 時代劇 | 15 (5.1%) | 21 (6.1%) | 36 (5.6%) | |
| キ. その他 | 20 (6.7%) | 7 (2.0%) | 27 (4.2%) | |
| 計 | 295 (100.0%) | 345 (100.0%) | 640 (100.0%) | NA=1 |

注) ○女児の方が多い, ■男児の方が多い

各 df=2 ***P<0.001 **P<0.01

「テレビ画面で、たいへん興味を持ち、食い入るように見つめ、テレビから離れようとしなないなど、とても好きだと思われるのはどんな画面ですか」という質問について、その他を含め選択肢を8項目用意し3項目の選択を求めた。最も選択が多かったのは男児女児ともアニメの動きがきれいな画面であるが、女児の方がより高い選択率であり、差は有意である。2, 3位は物語のすじで夢中になれる画面、自分と同じくらいの年齢の子供が出ている画面と続く。物語のすじで夢中になれる画面については男児と女児ではあまり差はないが、自分と同じくらいの年齢の子供が出ている画面の選択については女児の方が有意に高い。他に明るい感じの歌が流れている画面、赤ちゃんが出ている画面についても女児の方が有意に選択率が高い。逆に男児の方が有意に高いのは本物の乗り物が出ている画面である。



〔図4〕テレビの主人公になったつもりの遊び (NA=7)

 $\chi^2=24.539$ P<0.001 df=2

〔表18〕特に好きなテレビの登場人物—性別による

3項目選択

| 項目 | 男児 | 女児 | 計 | χ^2 値, P |
|-----------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-------------------------|
| キ. ドラエモン | 148 (49.5%) | 166 (48.1%) | 341 (48.8%) | |
| イ. まほうつかい サリーちゃん ○ | 10 (3.3%) | 276 (80.0%) | 286 (44.4%) | $\chi^2=381.254$ *** |
| カ. ちびまる子 ちゃん ○ | 27 (9.0%) | 206 (59.7%) | 233 (36.2%) | $\chi^2=178.177$ *** |
| ク. チンプイ ○ | 48 (16.1%) | 159 (46.1%) | 207 (32.1%) | $\chi^2=66.242$ *** |
| ケ. アンパンマン | 94 (31.4%) | 100 (29.0%) | 194 (30.1%) | |
| ア. ファイブマン ■ | 163 (51.2%) | 15 (4.4%) | 168 (26.1%) | $\chi^2=182.127$ *** |
| サ. ウィンスペク ター ■ | 134 (44.8%) | 14 (4.1%) | 148 (23.0%) | $\chi^2=150.335$ *** |
| コ. エクスカイザ ー ■ | 84 (28.1%) | 1 (0.3%) | 85 (13.2%) | $\chi^2=108.082$ *** |
| オ. 悟空:ドラゴ ンボール ■ | 72 (24.1%) | 10 (2.9%) | 82 (12.7%) | $\chi^2=64.677$ *** |
| エ. Zガンダム ■ | 60 (20.1%) | 1 (0.3%) | 61 (9.5%) | $\chi^2=73.063$ *** |
| ソ. その他 | 24 (8.0%) | 16 (4.6%) | 40 (6.2%) | —— |
| セ. サザエさん ○ | 6 (2.0%) | 28 (8.1%) | 34 (5.3%) | $\chi^2=11.955$ ** |
| ウ. へんべえ | 10 (3.3%) | 17 (4.9%) | 27 (4.2%) | |
| シ. ナディア | 6 (2.0%) | 9 (2.6%) | 15 (2.3%) | |
| ス. バイキンマン | 4 (1.3%) | 3 (0.9%) | 7 (1.1%) | |
| タ. 名前がわから ない | 2 (0.7%) | 1 (0.3%) | 3 (0.5%) | |
| チ. 好きな人物は いない | 1 (0.3%) | 1 (0.3%) | 2 (0.3%) | |
| 計 | 299 (100.0%) | 345 (100.0%) | 644 (100.0%) | NA=1 |

注) ○女児の方が多く, ■男児の方が多く

各 df=2 ***P<0.001 **P<0.01

反対に子供の取り入れようとしない内容については「見ようとしない番組, 場面はどのようなものですか」という質問をもうけ, 選択肢としてその他を含む7項目を挙げた。最も選択の多かったのは不気味な場面音楽が用いられたホラー番組, 次が残虐・暴力的な場面がある番組であるが, こ

〔表19〕好きなテレビの登場人物に関する行動—性別による

| 項 目 | 男 児 | 女 児 | 計 |
|-------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| カ. 関連したおもちゃ や絵本を欲しがる | 84 (28.4%) | 88 (25.8%) | 172 (27.0%) |
| ウ. その人物になった つもり遊び | 93 (31.4%) | 50 (14.7%) | 143 (22.5%) |
| エ. 関連した絵を 見つけて喜ぶ | 38 (12.8%) | 80 (23.5%) | 118 (18.5%) |
| ア. 身の回り品につい た物を欲しがる | 28 (9.5%) | 65 (19.1%) | 93 (14.6%) |
| イ. 関連したことを よく話す | 31 (10.5%) | 27 (7.9%) | 58 (9.1%) |
| オ. 絵をかいたり かいて欲しがる | 16 (5.4%) | 23 (6.7%) | 39 (6.1%) |
| キ. その他 | 6 (2.0%) | 8 (2.3%) | 14 (2.2%) |
| 計 | 296 (100.0%) | 341 (100.0%) | 637 (100.0%) |

注) 1項目選択 NA=8

 $\chi^2=41.539$ $P<0.001$ $df=6$

〔表20〕テレビのまねの具体的内容—性別による

| 項 目 | よくする | | 時々する | | 殆どしない | | χ^2 値, P, NA |
|------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-------------------------------|
| | 男 児 | 女 児 | 男 児 | 女 児 | 男 児 | 女 児 | |
| キ. 番組の主題歌 ○ | 78 (27.1%) | 133 (39.8%) | 158 (54.9%) | 150 (44.9%) | 52 (18.1%) | 51 (15.3%) | $\chi^2=11.213$ ** NA=23 |
| ウ. 登場人物の 変身ポーズ等 ■ | 107 (36.9%) | 21 (6.5%) | 130 (44.8%) | 104 (32.2%) | 53 (18.3%) | 198 (61.3%) | $\chi^2=143.073$ *** NA=32 |
| ア. TVで使われ る決まり文句 | 49 (17.7%) | 36 (11.4%) | 112 (40.4%) | 151 (47.9%) | 116 (41.9%) | 128 (40.6%) | NA=53 |
| オ. CMソング | 35 (12.4%) | 35 (11.0%) | 118 (41.7%) | 162 (50.8%) | 130 (45.9%) | 122 (38.2%) | NA=43 |
| イ. CM中での 決まり文句 | 29 (10.4%) | 23 (7.2%) | 110 (39.6%) | 133 (41.6%) | 139 (50.0%) | 164 (51.3%) | NA=47 |
| エ. お笑いタレン トの身振りなど ■ | 12 (4.3%) | 13 (4.1%) | 80 (28.5%) | 63 (19.7%) | 189 (67.3%) | 244 (76.3%) | $\chi^2=6.544$ * NA=44 |
| カ. 過謡曲の歌ま ね・ふりまね ○ | 1 (0.4%) | 10 (3.1%) | 32 (11.3%) | 73 (22.9%) | 250 (88.3%) | 236 (74.0%) | $\chi^2=21.701$ *** NA=43 |

注) 各項目よくする, 時々する, 殆どしないのいずれか選択 *** $P<0.001$ ** $P<0.01$ * $P<0.05$ 各 $df=2$
○女児の方が多く, ■男児の方が多く

の2つについては保護者の方で見せないようにしていると付記している者もいた。ニュースも残虐・暴力的な場面のある番組とほぼ同数の選択があった。男児と女児の有意差のあったのは、残虐・暴力的な場面のある番組と大人向けドラマ番組で、残虐・暴力的な場面のある番組については女児で選択が多く、大人向けドラマ番組では男児に選択が多い。

テレビの登場人物を14名名前を挙げ、その中から特に好きな人物を3人選択を求めた。別にその他、名前はわからない、特に好きな人物はいない、の3項目を設けた。ここに挙げた人物は、男児女児双方から選択されているキャラクター、男児には選択されているが女児には殆ど選択されていないキャラクター、逆に女児には選択されているが男児の選択は非常に低いキャラクターに、大きく分けて分類することができる。また、男児と女児の選択の差は有意であるが、まほうつかいサリーちゃんやファイブマンなどの差に比べる、その開きの幅が狭いチンプイや悟空(ドラゴンボール)などのキャラクターがあり、こうしたキャラクターの共通点や相違点を詳しく分析していくことによってこの年代の幼児が求めるキャラクター、性別によるその受け入れやすい形やうけいれられにくい形が浮かびあがってくるのではないかと思われる。

次にこうしたキャラクターについて、テレビ画面で視聴する以外の生活の中でどのような行動がみられるか、その他を含めて7項目の選択肢を挙げて最もよくすると保護者が感じているのを1つだけ選択するように求めた。7項目全部と男児女児の2項目で、7×2の分割表で検定を行ったが、有意な差がみられる。全体で最も選択の多いのはキャラクターに関連したおもちゃや絵本を欲しがるである。一方男児と女児で選択が大きく異なっているのは、その人物になったつもりで身振りをまねしたりして遊ぶ、が男児は高く、女児では身のまわりからその登場人物に関連した絵を見つけ喜ぶ、身のまわりの物に登場人物のついたものを欲しがる、の項目が高い。同様に「テレビの主人公になったつもり遊びをすることがありますか」の質問に対する回答結果でも、[図4]に示されるように男児の方がその遊びをする傾向が有意に高い。

テレビに関するまねについて、具体的な内容を6項目挙げ、そのそれぞれについて、よくする、時々する、殆どしない、のいずれかの回答を求めた。ここでも登場人物の変身・戦う時のポーズ等の項目については、男児ではよくするが、女児では殆どしない様子がみられこの差は有意である。番組の主題歌については女児の方がややよくする傾向があり、お笑いタレントのおどけた身振り等については女児の方がしない傾向が高く、歌謡曲の歌まね・ふりまねについては男児の方がしない傾向が高い。

男児と女児では、まねの対象となる番組、キャラクターが異なり、その身振りも異なるが、その内容は、呪文的な身振り(場合によっては道具も用いて)によって主人公がもとの普通の姿から常人を超えた力を備えた全く別の人物に変身するという点では共通している。今回の調査だけでははっきりしたことは言えないが、男児女児とも幼児が求める内容が共通でも、その受け入れる形が異なっているということも考えられる。

年齢に伴う選択の傾向の考察については今後さらに次の機会に検討を続けていきたい。

V. 結 論

以上の調査結果をまとめると次の2点を挙げるこどかできる。

- ア. テレビの視聴と他の遊びとどちらに偏りを強くするには、家の近くに遊び仲間となるような友達の存在が大きく関係している。気軽に行ける遊び場があるかないかという要因も関係すると思われるが、友達の存在に比べるとその影響の程度がやや低いと考えられる。

即ち幼児においては友達がいればテレビの視聴よりもその友達と活動する方が選択される傾向があり、遊び場があるというだけでは子供を自宅の外へ誘う力は友達の存在ほどには強くないと考えられる。ただし一方でテレビから得た内容を友達遊びに活かして遊んでいる。

- イ. 女兒は男児に比べ、同じくらいの年齢の子供や赤ちゃんの出てくる画面、アニメや音楽のきれいな画面を好む傾向があり、残虐・暴力的な場面のある番組を嫌う傾向がある。男児は女兒に比べ、本物の動物の出てくる画面を好み、大人向けドラマを嫌う傾向がある。

登場人物についての好みは、男児女兒共通して好まれるキャラクター、男児女兒でその好まれ方が大きく異なるキャラクター、男児と女兒で好まれ方が異なるがさほどまでその開きが大きくないキャラクターがある。

現在放映されているテレビ環境の中では、女兒に比べ男児のほうがテレビの登場人物のまねを遊びに取り入れている傾向が高い。女兒では歌を歌ったり、ふりまねをする傾向が男児に比べると高い。

今回の調査では質問紙の選択肢項目を整理、精選することができず、子供が選択する要素を抽出することはできなかった。選択される番組やキャラクター、今後行動と選択されないものとの比較を重ねることによって、幼児についての理解を深めていきたい。

調査に快くご協力下さいました幼稚園各位ならびに園児の保護者の皆様に深く感謝いたします。

参 考 文 献

- 1) NHK 世論調査資料集 資料と分析第3集 NHK サービスセンター, 1983
- 2) テレビがある時代の赤ちゃん研究会 テレビがある時代の赤ちゃん研究報告, 1989
- 3) 高橋登 子供とテレビ 大阪教育大学研究所報 No. 22. 1987
- 4) 村野井均 乳幼児のテレビ視聴の特徴とそばにいる人間の役割 発達19号, 1984
- 5) 村野井均 テレビが初語に与える影響 保育の研究5号, 1984
- 6) 小平さち子 家庭における子どもとテレビ 放送研究と調査8月号, 1989
- 7) 無藤隆編 テレビと子供の発達 東京大学出版会, 1987
- 8) 村山貞雄編 日本の幼児の成長・発達に関する総合調査 サンマーク出版, 1987
- 9) NHK 放送世論調査所 家族とテレビー茶の間のチャンネル権 日本放送出版協会, 1981
- 10) 秋山隆志郎 幼児向けテレビ番組と実験と開発 放送研究と調査7月号, 1983