

研 究

入院児に対して行われている小児病棟看護師による
遊びの援助の現状高橋 亮¹⁾, 長田 久雄²⁾

〔論文要旨〕

本研究は、入院児に対して看護師が実際に行っている遊びの援助の現状を明らかにすることを目的とした。対象者は小児病棟に勤務する看護師105名で、方法はインタビュー調査等をもとに作成した遊びの59項目の質問用紙を用いて「行ってきた遊び」、「行いたい遊び」、「発達を促す遊び」、「ストレス解消になる遊び」の視点から4件法で回答を求めた。看護師が入院児に対してこれまで行ってきた遊びは、簡便で、ベッド上でもできる遊びであった。また、看護師が援助しやすいという遊びを「行いたい」と考えていた。さらに、入院児に対して「行いたい」と考える遊びは、「発達を促す」や「ストレスを解消する」という視点ではなく、現実的に実施が可能であるかという点から着想されていることが明らかになった。

Key words : 遊び, 看護師, 入院児

I. はじめに

病院で療養生活を送っている子ども（以下、入院児とする）と最も多くの時間を共有し、治療だけでなく日常生活において多くの援助を行うのは看護師である。そして、援助の中でも遊びの援助は、病院で療養中の児のさまざまな心理的な不安に対して効果的な関わりであるといわれている^{1,2)}。入院児の一般的生活管理の責任は看護師にあることから、入院児の生活にとってきわめて重要な位置を占める遊びに、看護師として関心を示すことは重要なことである³⁾。

しかし、近年の高度医療技術の進歩や社会変化に伴い、入院児の疾病構造が複雑化し業務が激務化している小児病棟では⁴⁾、入院児への遊

びの援助が十分に行われているのであろうか。また、少子化の影響による入院児の減少から、「小児（科）病棟」が閉鎖され成人との「混合病棟」に統合されるケースが多く、入院児の入院環境が悪化するような状況下においてもこれまでと変わらず遊びの援助は十分に行われているのかといった危惧もされる^{5,6)}。看護師が勤務時間の予定表の中に、入院児との遊びの時間を組み入れている病棟も存在する一方で³⁾、日々の病棟の激務や成人患者中心の混合病棟の看護体制の中で、遊びの援助が蔑ろにされる恐れもあると推測される。現代の少子化は、入院児を取り巻く環境への影響だけでなく、これから小児医療を担うであろう若年者にも、子どもとの関わりの希薄化という形で影響を与えていると考えられる。

Play Support by Nurses for Hospitalized Children in Pediatrics Wards

〔2205〕

Ryo TAKAHASHI, Hisao OSADA

受付 10. 1. 5

1) 日本赤十字北海道看護大学（研究職/看護師）

採用 10. 4.25

2) 桜美林大学大学院（研究職/臨床心理士）

別刷請求先：高橋 亮 日本赤十字北海道看護大学 〒090-0019 北海道北見市曙町664-1

Tel : 0157-66-3311 Fax : 0157-61-3125

本研究では、入院児に対してどのような遊びの援助が看護師によって行われているかについて、多角的に検討し、看護師が行ってきた遊びの援助の傾向と問題について明らかにした。併せて、看護師が今後行いたいと考えている遊び、および入院児にとって発達面と心理面で効果のある遊びを、具体的に明らかにすることで、今後、効果的な遊びの援助を行うことができるような基礎的研究に資することを目的とした。

II. 方 法

1. 予備調査

1) 期 間

2007年9月から2008年8月。

2) 対象者

小児病棟に勤務している看護師7名（小児病棟経験年数：4.0±2.31年（平均±標準偏差））、病棟保育士3名（小児病棟経験年数：1.3±0.58年（平均±標準偏差））、看護学生54名（2年生）。

3) 調査方法

(1) 看護師・保育士への調査

遊びを用いた具体的な援助内容を収集するためにグループ・インタビューを行った。

(2) 看護学生への調査

質問紙を用いて、入院児への遊びの援助の具体的な内容を自由回答にて求めた。

4) 質問紙作成の手続き

予備調査より、対象者ごとに意味内容が同じものを分類整理したところ、看護師から13項目、病棟保育士から11項目、看護学生から11項目が抽出された。さらに、看護師養成機関において主要な小児看護学テキスト^{7,8)}に記載されている具体的な遊びの種類および玩具から幼児期を対象とした24項目を抽出し、計59項目からなる具体的な遊びが記載されている質問紙を作成した。

2. 本調査

1) 期 間

2009年4月から同年11月。

2) 対象者

小児病棟に勤務している看護師で、本研究への同意が得られ、調査用紙を提出した105名（男性2名、女性103名）、年齢34.2±9.23歳（平均

±標準偏差）、小児病棟経験年数は4.6±3.77年（平均±標準偏差）。

3) 調査方法

(1) 調査手続き

総合病院8施設において、各病院の看護部を通じて研究依頼を行い、小児病棟師長より、以下に示す調査内容を含む質問紙を病棟看護師に配布した。質問紙は2週間から1か月間留め置きとし、回収は封筒に封入してもらい、病棟単位で回収した。

(2) 調査内容

質問紙には、前述した手続きによって作成された59項目の具体的な遊びが記載されており、「これまで行ってきた遊び」、「今後行いたい遊び」、「児の発達を促すと思う遊び」、「児のストレス解消になると思う遊び」の視点から4件法で尋ねた。

なお、「行ってきた遊び」については、「1：これまでにない」～「4：いつもある」、「行いたい遊び」、「児の発達を促す遊び」、「児のストレス解消になる遊び」については、「1：全くそう思わない」～「4：全くそう思う」で回答を求めた。

4) 分析方法

各質問項目における「行ってきた遊び」の評価点に対する、「行いたい遊び」、「児の発達を促す遊び」、「児のストレス解消になる遊び」の評価点との比較に関しては、それぞれの各質問項目の評価点の差についての検定を Wilcoxon の符号付き順位検定を行った。

また、「行ってきた遊び」、「行いたい遊び」、「児の発達を促す遊び」、「児のストレス解消になる遊び」のそれぞれの上位10項目と下位10項目に分類した。

3. 倫理的配慮

質問紙を依頼する際に書面で本研究の目的および個人データとして特定されないことを書面にて説明した。また、調査で得られた結果は学会や学術誌等に発表されることがあるが、その場合にも集団として統計的に処理され個人情報 は絶対に公表されることがないことを説明し、質問用紙の提出をもって同意を得ることとした。なお、本研究は筆者の所属する研究機関の

倫理審査委員会の承諾を得た。

Ⅲ. 結 果

1. 「行ってきた遊び」に対する「行いたい遊び」、「児の発達を促す遊び」、「児のストレス解消になる遊び」の質問別平均点の比較

質問別回答の評価点について、「行ってきた遊び」に対する「行いたい遊び」の平均値の比較を示したものが表1である。すべての項目で「行ってきた遊び」に対し、「行いたいと思う遊び」の評価点が有意に高かった。

「行ってきた遊び」に対する「児の発達を促す遊び」の平均値の比較を示したものが表2である。〈お話し・おしゃべり〉の1項目を除くすべての項目で、「行ってきた遊び」に対し、「児の発達を促す遊び」の評価点が有意に高かった。

「行ってきた遊び」に対する「児のストレス解消になる遊び」の平均値の比較を示したものが表3である。同様に、〈お話し・おしゃべり〉の1項目を除くすべての項目で、「行ってきた遊び」に対し、「児のストレス解消になる遊び」の評価点が有意に高かった。

2. 「行ってきた遊び」、「行いたい遊び」、「児の発達を促す遊び」、「児のストレス解消になる遊び」のそれぞれ上位10項目と下位10項目

最もよく「行ってきた遊び」は、〈お話し・おしゃべり (3.50点)〉であり、次いで〈お絵かき (3.15点)〉、〈絵本読み (3.02点)〉、〈折り紙 (2.97点)〉、〈塗り絵 (2.84点)〉という順であった(表4)。一方、最も行われていなかった遊びは、〈砂遊び (1.02点)〉、〈なわとび (1.02点)〉、〈シーソー (1.02点)〉であり、次いで〈ブランコ (1.03点)〉、〈三輪車 (1.04点)〉という順であった(表5)。

最も「行いたい遊び」は、〈お話し・おしゃべり (3.71点)〉であり、次いで〈絵本読み (3.69点)〉、〈イベント (3.60点)〉、〈お絵かき (3.57点)〉、〈折り紙 (3.56点)〉という順であった(表6)。一方、最も行いたくない遊びは、〈砂遊び (1.55点)〉であり、次いで〈ブランコ (1.61点)〉、〈シーソー (1.66点)〉、〈滑り台 (1.69点)〉、〈三輪車 (1.70点)〉という順であった(表7)。

最も「発達を促すと思う遊び」は、〈絵本読み (3.74点)〉であり、次いで〈折り紙 (3.72点)〉、〈工作 (3.70点)〉、〈お絵かき (3.70点)〉、〈積み木 (3.67点)〉という順であった(表8)。一方、最も発達を促すとは思わない遊びは、〈ものまね (2.77点)〉であり、次いで〈コマまわし (2.81点)〉、〈シャボン玉 (2.83点)〉、〈シーソー (2.83点)〉、〈手品 (2.87点)〉という順であった(表9)。

最も「ストレス解消になると思う遊び」は、〈イベント (3.67点)〉であり、次いで〈お話し・おしゃべり (3.59点)〉、〈新聞紙破り (3.55点)〉、〈うたを歌う (3.53点)〉、〈水遊び (3.44点)〉という順であった(表10)。一方、最もストレスを解消しないと思う遊びは、〈コマまわし (2.73点)〉であり、次いで〈ものまね (2.81点)〉、〈オセロ (2.89点)〉、〈ビーズ (2.90点)〉、〈お手紙 (2.92点)〉という順であった(表11)。

Ⅳ. 考 察

1. 遊びの援助の現状

本研究においては、小児病棟に勤務する看護師が入院児に対して、どのような遊びを実際に行っているかを質問紙に回答する形で調査し、その現状把握と実際には行っていないが、「行いたい遊び」、および「発達を促す遊び」、「ストレスを解消する遊び」との間にどのような差異があるのかを検討した。

看護師が入院児に対してこれまで「行ってきた遊び」の評価点に対して、「行いたい遊び」、「発達を促す遊び」、「ストレスを解消する遊び」のすべての評価点が上回っており、「行いたい遊び」では全項目において有意に高く、「発達を促す遊び」と「ストレスを解消する遊び」については、〈お話し・おしゃべり〉を除く項目で有意に高いという結果であった。つまり、看護師が入院児に対して、これまで遊びの援助として行ってきた遊びは、十分に行ってきたという思いではなく、もっと行いたいという思いを持っていることである。これは日常の勤務において、現実的には遊びを行うことができていないという状況を示唆するものである。

この背景には、小児病棟に勤務する看護師の

表1 入院児に対してこれまで行ってきた「遊び」と行いたいと思う「遊び」の質問別平均点の比較

質問項目	行ってきた遊び	(SD)	行いたいと思う遊び	(SD)	
1 人形遊び	2.41	(.92)	3.03	(.85)	***
2 ままごと	1.99	(.93)	3.05	(.79)	***
3 乗り物のおもちゃ遊び	2.26	(1.01)	2.94	(.85)	***
4 コマまわし	1.18	(.41)	1.97	(.93)	***
5 ボール遊び	2.03	(.81)	2.55	(.95)	***
6 折り紙	2.97	(.81)	3.56	(.69)	***
7 工作	2.01	(.98)	3.10	(.89)	***
8 お絵かき	3.15	(.80)	3.57	(.64)	***
9 ねんど	1.22	(.56)	2.19	(1.02)	***
10 積み木	2.24	(.87)	3.17	(.76)	***
11 絵本読み	3.02	(.99)	3.69	(.65)	***
12 砂遊び	1.02	(.20)	1.55	(.87)	***
13 水遊び	1.11	(.34)	1.74	(.91)	***
14 プランコ	1.03	(.22)	1.61	(.90)	***
15 滑り台	1.04	(.24)	1.69	(.96)	***
16 三輪車	1.04	(.20)	1.70	(.90)	***
17 絵合わせ・字合わせ	1.68	(.89)	2.92	(.95)	***
18 輪投げ	1.43	(.67)	2.65	(.97)	***
19 ビーズ	1.48	(.71)	2.28	(.96)	***
20 図鑑読み	1.85	(.93)	2.91	(.94)	***
21 トランプ	2.15	(.96)	3.15	(.83)	***
22 シーソー	1.02	(.14)	1.66	(.88)	***
23 なわとび	1.02	(.14)	1.73	(.89)	***
24 楽器演奏	1.42	(.67)	2.39	(1.02)	***
25 ドミノ倒し	1.21	(.49)	2.22	(1.03)	***
26 スタンプ・シール貼り	2.64	(.96)	3.26	(.88)	***
27 塗り絵	2.84	(.90)	3.53	(.68)	***
28 パズル	2.47	(1.00)	3.40	(.79)	***
29 つりゲーム	1.61	(.82)	2.63	(1.05)	***
30 オセロ	1.81	(.83)	2.94	(.81)	***
31 うたを歌う	2.52	(.84)	3.29	(.79)	***
32 音楽・童話を聞かせる	2.67	(1.00)	3.56	(.63)	***
33 ブロック・レゴ	2.34	(.95)	3.20	(.80)	***
34 ビデオ・DVD	2.27	(1.12)	3.02	(.86)	***
35 手品	1.22	(.44)	2.40	(.94)	***
36 体操	1.36	(.66)	2.38	(.94)	***
37 飾りつけ	2.11	(.92)	3.03	(.85)	***
38 宝探し	1.16	(.39)	2.32	(.99)	***
39 福笑い	1.19	(.44)	2.40	(.95)	***
40 サッカー	1.06	(.28)	1.77	(.96)	***
41 ものまね	1.27	(.60)	2.10	(.94)	***
42 手遊び	1.94	(.89)	2.99	(.99)	***
43 マット遊び	1.13	(.41)	1.98	(1.05)	***
44 ボーリング	1.21	(.51)	2.03	(1.00)	***
45 シャボン玉	1.31	(.58)	2.29	(1.09)	***
46 的当て	1.32	(.56)	2.29	(.98)	***
47 イベント (子どもの日など)	2.65	(1.08)	3.60	(.68)	***
48 新聞紙破り	1.32	(.66)	2.51	(1.07)	***
49 お手紙	1.60	(.75)	2.92	(.94)	***
50 にらめっこ	1.78	(.86)	2.78	(.93)	***
51 ごっこ遊び	1.89	(.92)	3.01	(.89)	***
52 しりとり	2.04	(.91)	3.08	(.86)	***
53 紙芝居	1.78	(.88)	3.19	(.88)	***
54 あやとり	1.75	(.81)	2.95	(.89)	***
55 お話し・おしゃべり	3.50	(.70)	3.71	(.56)	**
56 あっちむいてホイ	2.01	(.93)	3.11	(.84)	***
57 クイズ・なぞなぞ	2.24	(.97)	3.18	(.84)	***
58 風船遊び	1.87	(.80)	2.86	(.95)	***
59 カードゲーム	1.92	(.94)	2.74	(1.02)	***

ns : no significance * $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

表2 入院児に対してこれまで行ってきた「遊び」と児の発達を促すと思う「遊び」の質問別平均点の比較

質問項目	行ってきた遊び	(SD)	児の発達を促す	(SD)	
1 人形遊び	2.41	(.92)	3.46	(.57)	***
2 ままごと	1.99	(.93)	3.56	(.54)	***
3 乗り物のおもちゃ遊び	2.26	(1.01)	3.17	(.63)	***
4 コマまわし	1.18	(.41)	2.81	(.78)	***
5 ボール遊び	2.03	(.81)	3.26	(.69)	***
6 折り紙	2.97	(.81)	3.72	(.47)	***
7 工作	2.01	(.98)	3.70	(.50)	***
8 お絵かき	3.15	(.80)	3.70	(.48)	***
9 ねんど	1.22	(.56)	3.58	(.62)	***
10 積み木	2.24	(.87)	3.67	(.51)	***
11 絵本読み	3.02	(.99)	3.74	(.46)	***
12 砂遊び	1.02	(.20)	3.14	(.82)	***
13 水遊び	1.11	(.34)	3.10	(.80)	***
14 ブランコ	1.03	(.22)	2.97	(.81)	***
15 滑り台	1.04	(.24)	2.96	(.81)	***
16 三輪車	1.04	(.20)	3.21	(.76)	***
17 絵合わせ・字合わせ	1.68	(.89)	3.58	(.59)	***
18 輪投げ	1.43	(.67)	3.28	(.67)	***
19 ビーズ	1.48	(.71)	3.24	(.66)	***
20 図鑑読み	1.85	(.93)	3.48	(.59)	***
21 トランプ	2.15	(.96)	3.25	(.66)	***
22 シーソー	1.02	(.14)	2.83	(.84)	***
23 なわとび	1.02	(.14)	3.01	(.84)	***
24 楽器演奏	1.42	(.67)	3.39	(.73)	***
25 ドミノ倒し	1.21	(.49)	2.98	(.79)	***
26 スタンプ・シール貼り	2.64	(.96)	3.26	(.66)	***
27 塗り絵	2.84	(.90)	3.51	(.54)	***
28 パズル	2.47	(1.00)	3.56	(.54)	***
29 つりゲーム	1.61	(.82)	2.99	(.71)	***
30 オセロ	1.81	(.83)	3.31	(.63)	***
31 うたを歌う	2.52	(.84)	3.57	(.55)	***
32 音楽・童話を聞かせる	2.67	(1.00)	3.57	(.59)	***
33 ブロック・レゴ	2.34	(.95)	3.48	(.61)	***
34 ビデオ・DVD	2.27	(1.12)	3.01	(.71)	***
35 手品	1.22	(.44)	2.87	(.81)	***
36 体操	1.36	(.66)	3.42	(.67)	***
37 飾りつけ	2.11	(.92)	3.29	(.65)	***
38 宝探し	1.16	(.39)	3.20	(.74)	***
39 福笑い	1.19	(.44)	3.00	(.77)	***
40 サッカー	1.06	(.28)	3.27	(.77)	***
41 ものまね	1.27	(.60)	2.77	(.85)	***
42 手遊び	1.94	(.89)	3.45	(.61)	***
43 マット遊び	1.13	(.41)	3.31	(.72)	***
44 ボーリング	1.21	(.51)	2.99	(.84)	***
45 シャボン玉	1.31	(.58)	2.83	(.80)	***
46 的当て	1.32	(.56)	2.93	(.79)	***
47 イベント (子どもの日など)	2.65	(1.08)	3.58	(.59)	***
48 新聞紙破り	1.32	(.66)	3.08	(.81)	***
49 お手紙	1.60	(.75)	3.33	(.65)	***
50 にらめっこ	1.78	(.86)	2.89	(.74)	***
51 ごっこ遊び	1.89	(.92)	3.41	(.63)	***
52 しりとり	2.04	(.91)	3.49	(.56)	***
53 紙芝居	1.78	(.88)	3.34	(.68)	***
54 あやとり	1.75	(.81)	3.30	(.70)	***
55 お話し・おしゃべり	3.50	(.70)	3.60	(.53)	ns
56 あっちむいてホイ	2.01	(.93)	3.12	(.65)	***
57 クイズ・なぞなぞ	2.24	(.97)	3.44	(.61)	***
58 風船遊び	1.87	(.80)	3.04	(.70)	***
59 カードゲーム	1.92	(.94)	3.17	(.72)	***

ns : no significance * $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

表3 入院児に対してこれまで行ってきた「遊び」と児のストレス解消になると思う「遊び」の質問別平均点の比較

質問項目	行ってきた遊び	(SD)	ストレス解消になる	(SD)	
1 人形遊び	2.41	(.92)	3.11	(.71)	***
2 ままごと	1.99	(.93)	3.22	(.68)	***
3 乗り物のおもちゃ遊び	2.26	(1.01)	3.36	(.59)	***
4 コマまわし	1.18	(.41)	2.73	(.86)	***
5 ボール遊び	2.03	(.81)	3.40	(.63)	***
6 折り紙	2.97	(.81)	3.20	(.61)	***
7 工作	2.01	(.98)	3.22	(.65)	***
8 お絵かき	3.15	(.80)	3.41	(.62)	**
9 ねんど	1.22	(.56)	3.25	(.73)	***
10 積み木	2.24	(.87)	3.29	(.65)	***
11 絵本読み	3.02	(.99)	3.36	(.65)	**
12 砂遊び	1.02	(.20)	3.39	(.75)	***
13 水遊び	1.11	(.34)	3.44	(.75)	***
14 プランコ	1.03	(.22)	3.33	(.77)	***
15 滑り台	1.04	(.24)	3.35	(.73)	***
16 三輪車	1.04	(.20)	3.39	(.69)	***
17 絵合わせ・字合わせ	1.68	(.89)	2.99	(.76)	***
18 輪投げ	1.43	(.67)	3.22	(.71)	***
19 ビーズ	1.48	(.71)	2.90	(.78)	***
20 図鑑読み	1.85	(.93)	2.99	(.80)	***
21 トランプ	2.15	(.96)	3.11	(.75)	***
22 シーソー	1.02	(.14)	3.16	(.78)	***
23 なわとび	1.02	(.14)	3.19	(.75)	***
24 楽器演奏	1.42	(.67)	3.28	(.70)	***
25 ドミノ倒し	1.21	(.49)	2.98	(.77)	***
26 スタンプ・シール貼り	2.64	(.96)	3.19	(.70)	***
27 塗り絵	2.84	(.90)	3.35	(.66)	***
28 パズル	2.47	(1.00)	3.10	(.75)	***
29 つりゲーム	1.61	(.82)	3.10	(.68)	***
30 オセロ	1.81	(.83)	2.89	(.76)	***
31 うたを歌う	2.52	(.84)	3.53	(.59)	***
32 音楽・童話を聞かせる	2.67	(1.00)	3.34	(.68)	***
33 ブロック・レゴ	2.34	(.95)	3.33	(.60)	***
34 ビデオ・DVD	2.27	(1.12)	3.26	(.73)	***
35 手品	1.22	(.44)	2.97	(.79)	***
36 体操	1.36	(.66)	3.35	(.75)	***
37 飾りつけ	2.11	(.92)	3.15	(.74)	***
38 宝探し	1.16	(.39)	3.20	(.80)	***
39 福笑い	1.19	(.44)	3.00	(.77)	***
40 サッカー	1.06	(.28)	3.41	(.77)	***
41 ものまね	1.27	(.60)	2.81	(.86)	***
42 手遊び	1.94	(.89)	3.08	(.71)	***
43 マット遊び	1.13	(.41)	3.34	(.72)	***
44 ボーリング	1.21	(.51)	3.29	(.71)	***
45 シャボン玉	1.31	(.58)	3.34	(.68)	***
46 的当て	1.32	(.56)	3.25	(.71)	***
47 イベント(子どもの日など)	2.65	(1.08)	3.67	(.49)	***
48 新聞紙破り	1.32	(.66)	3.55	(.54)	***
49 お手紙	1.60	(.75)	2.92	(.77)	***
50 にらめっこ	1.78	(.86)	2.96	(.75)	***
51 ごっこ遊び	1.89	(.92)	3.25	(.71)	***
52 しりとり	2.04	(.91)	2.96	(.75)	***
53 紙芝居	1.78	(.88)	3.18	(.71)	***
54 あやとり	1.75	(.81)	2.97	(.74)	***
55 お話し・おしゃべり	3.50	(.70)	3.59	(.57)	ns
56 あっちむいてホイ	2.01	(.93)	3.11	(.71)	***
57 クイズ・なぞなぞ	2.24	(.97)	3.05	(.71)	***
58 風船遊び	1.87	(.80)	3.25	(.68)	***
59 カードゲーム	1.92	(.94)	3.04	(.75)	***

ns: no significance * $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

表4 入院児に対してこれまで行ってきた遊び上位10項目

質問項目	平均点
お話し・おしゃべり	3.50
お絵かき	3.15
絵本読み	3.02
折り紙	2.97
塗り絵	2.84
音楽・童話を聞かせる	2.67
イベント（子どもの日など）	2.65
スタンプ・シール貼り	2.64
うたを歌う	2.52
パズル	2.47

表5 入院児に対してこれまで行ってきた遊び下位10項目

質問項目	平均点
砂遊び	1.02
なわとび	1.02
シーソー	1.02
ブランコ	1.03
三輪車	1.04
滑り台	1.04
サッカー	1.06
水遊び	1.11
マット遊び	1.13
宝探し	1.16

表6 入院児に対して行いたいと思う遊び上位10項目

質問項目	平均点
お話し・おしゃべり	3.71
絵本読み	3.69
イベント（子どもの日など）	3.60
お絵かき	3.57
折り紙	3.56
音楽・童話を聞かせる	3.56
塗り絵	3.53
パズル	3.40
うたを歌う	3.29
スタンプ・シール貼り	3.26

表7 入院児に対して行いたいと思う遊び下位10項目

質問項目	平均点
砂遊び	1.55
ブランコ	1.61
シーソー	1.66
滑り台	1.69
三輪車	1.70
なわとび	1.73
水遊び	1.74
サッカー	1.77
コマまわし	1.97
マット遊び	1.98

表8 入院児に対して発達を促すと思う遊び上位10項目

質問項目	平均点
絵本読み	3.74
折り紙	3.72
工作	3.70
お絵かき	3.70
積み木	3.67
お話し・おしゃべり	3.60
絵合わせ・字合わせ	3.58
ねんど	3.58
イベント（子どもの日など）	3.58
うたを歌う	3.57

表9 入院児に対して発達を促すと思う遊び下位10項目

質問項目	平均点
ものまね	2.77
コマまわし	2.81
シャボン玉	2.83
シーソー	2.83
手品	2.87
にらめっこ	2.89
的当て	2.93
滑り台	2.96
ブランコ	2.97
ドミノ倒し	2.98

表10 入院児に対してストレス解消になると思う遊び上位10項目

質問項目	平均点
イベント（子どもの日など）	3.67
お話し・おしゃべり	3.59
新聞紙破り	3.55
うたを歌う	3.53
水遊び	3.44
サッカー	3.41
お絵かき	3.41
ボール遊び	3.40
砂遊び	3.39
三輪車	3.39

表11 入院児に対してストレス解消になると思う遊び下位10項目

質問項目	平均点
コマまわし	2.73
ものまね	2.81
オセロ	2.89
ビーズ	2.90
お手紙	2.92
しりとり	2.96
にらめっこ	2.96
あやとり	2.97
手品	2.97
ドミノ倒し	2.98

業務量が多く、入院児へのニーズに十分に 대응することができない今日の小児病棟の現状があると考えられる。また、混合病棟化が進んでいるということも背景の1つにある。混合病棟では入院患者が小児だけではなく、多くの場合さまざまな診療科の高齢患者が同じ病棟で過ごすので、子どものための病棟構成ではないことから、遊びたくてもその備品やスペースがない。このような環境では、子どもの「遊びと生活」の保障は困難であり⁶⁾、入院児のQOLの低下を招いている。結果において、〈お話し・おしゃべり〉のみ、有意な差がなかったというのは、この遊びの「行ってきた遊び」における評価点が3.50点と高く、日常的な関わりの中ですでによく行われている遊びであることが背景にあると考えられる。

2. 具体的な遊びの援助内容

入院児に対してこれまで行ってきた遊びの現状については、各質問によって評価点の差があるものの、全体の傾向として、〈お話し・おしゃべり〉、〈お絵かき〉、〈絵本読み〉といった簡便で、尚且つベッド上でもできる遊びの評価点が高かった。一方、行われていない遊びでは〈砂遊び〉、〈ブランコ〉、〈シーソー〉など病棟では設備面で実施することが困難な遊びの回答が多かった。

小児病棟内あるいは病院内で子どもへの遊びを提供することを前提に考えると、設備面で困難が予想される遊びの評価点は低いと考えられるが、〈水遊び〉、〈マット遊び〉、〈宝探し〉といった遊びは、病棟内でも実施可能な遊びにもかかわらず「行ってきた遊び」の下位10位に入っていた。また、「行いたい遊び」においても〈水遊び〉と〈マット遊び〉は、下位10項目にランクされていた。これらの遊びは、看護師にとっては援助する際に「人手」と「手間」のかかる遊びであるからという心理が影響していると推測される。小児病棟を取り巻く状況が厳しく、子どもにとって決して良好な入院環境が提供されていないという現在の状況を踏まえると、看護師にとって時間的、物理的に実施が困難であるということが影響していると考えられる。

しかし、〈水遊び〉や〈サッカー〉は、「行ってきた遊び」の下位10項目にランクされているが、「ストレス解消になる遊び」では上位10項目にランクされた。看護師にとって〈水遊び〉や〈サッカー〉といった遊びの援助は、これまでは行わなかった遊びであり、また行いたいと思わない遊びではあるが、入院児のストレス解消になる遊びだと思っているという看護師の思いの現状があることが明らかとなった。

この状況に注目して、他の遊びについてみると、「行ってきた遊び」の上位10項目〈お話し・おしゃべり〉、〈お絵かき〉、〈絵本読み〉、〈折り紙〉、〈塗り絵〉、〈音楽・童話を聞かせる〉、〈イベント〉、〈スタンプ・シール貼り〉、〈うたを歌う〉、〈パズル〉は、「行いたい遊び」の上位10項目と順位こそ違うが、同じ10項目の遊びであった。これらの遊びに共通していることは、特別な設備が必要なく、且つ簡便でベッド上あるいは病室内でできる遊びであった。つまり、看護師が援助しやすいということが前提にある遊びを「行いたい」と感じていることが示唆される。今まで行ってきた遊びを引き続き、さらに行いたいということを示している。

一方で、「発達を促す遊び」の上位10項目では、〈工作〉、〈積み木〉、〈絵合わせ・字合わせ〉、〈ねんど〉の4つの遊びがランクされ、これらの遊びは「行ってきた遊び」および「行いたい遊び」の上位10項目にはランクされていなかった。さらに、「ストレス解消になる遊び」の上位10項目では、〈新聞紙破り〉、〈水遊び〉、〈サッカー〉、〈ボール遊び〉、〈砂遊び〉、〈三輪車〉の6つの遊びがランクされたが、これらの遊びは「行ってきた遊び」および「行いたい遊び」の上位10項目にはランクされなかった。

3. 看護師に求められる入院児への遊びの援助

小児病棟で日々、入院児の治療から生活に及ぶ身体的、精神的な援助を行っている看護師は、常に児の発達面や心理面の援助を行っている。しかし、入院児に対して行いたいと考える遊びの援助は、「発達を促す」や「ストレスを解消する」という思いとは異なり、現実的に実施が

可能であるかという点から着想されていることが本研究で明らかになった。

実際に小児病棟での遊びの場を病棟の空間の利用のされ方から分析した研究では、プレイルームや廊下で集団遊びをするよりも、お互いの病室を訪ね合う遊びが多く、病室内での行為内容はひとり遊びの場面が過半を占めていた⁹⁾。また、具体的な遊びの行為で最も多かったのは、ベッドでの漫画読みであり、次いでゲームボーイ遊び、ブロック組み立てが多かったと報告されている⁹⁾。また、無藤らは、子どもは、遊びの中で毎日似たようなことを繰り返すにしても、遊びの本質はむしろ繰り返しより新しさにあり、全く新しいものを日々創り出すことは無理にしても、毎日同じことを繰り返すのではなく、少しでもバリエーションを加えることが遊びであると述べている¹⁰⁾。

小児医療を取り巻く状況は厳しく、そこで勤務する看護師には業務の負担が大きく押し掛かっている。筆者も小児病棟に看護師として勤務していた際は、十分に遊びの援助をすることができず、その現状を目の当たりにしてきた経験があった。しかし、入院児に対しては、子どもの生活は遊びという活動と一体的な関係にあり¹¹⁻¹³⁾、そして遊びを通してさまざまなことを体験することにより成長発達が促され、遊びを経験することによって潜在的な要求を表現して不安や不快を解消することができるという意味を改めて考えて、援助を行っていかななくてはならない。北島らは、小児病棟における遊びに関する実態調査を行い、小児病棟師長が回答した「遊びがなぜ必要か」について、「発育発達の助長」が最も多く54.4%、次いで「ストレス緩和」19.5%、一方、「遊びそのものを楽しむ」は2.5%、「医療関係者とのコミュニケーション」は4.0%、「日常性の継続」は2.1%と少なかったと報告しており¹⁴⁾、入院児への遊びを考えるうえで「発達を促す遊び」と「ストレスを解消する遊び」の視点が重要である。

遊びを図るためには、遊び空間を確保し、遊びの重要性を再認識していくと同時に、子どもに遊びの面白さを体験させ、異年齢の子どもとの触れ合いの機会をもつようにするといったことが必要である¹⁰⁾。入院児の症状や治療内容に

より、さまざまな制限があるかもしれないが、可能な範囲で広い空間を使い、ひとり遊びではなく、さまざまな子どもたちや大人も含めた、その子どもにとって必要な遊びの援助を看護師自身が着想し、実施できることが必要である。今後は、看護師が「行いたい」遊びではなく、「発達を促す」遊び、「ストレスを解消する」遊びとして着想した遊びを、入院児に援助できるよう、体制や環境も含めて検討していく必要がある。

謝 辞

本研究にご協力いただきました看護師の皆様へ感謝申し上げます。

文 献

- 1) Haiat H, Bar-Mor G, Shochat M. The world of the child : A world of play even in the hospital. *Journal of Pediatric Nursing* 2003 ; 18 (3) : 209-214.
- 2) Sylva K. Play in hospital : Why and when it's effective. *Current Paediatrics* 1993 ; 3 : 247-249.
- 3) 小嶋謙四郎. 小児看護心理学. 東京 : 医学書院, 1971 : 150-161.
- 4) 江本リナ. 病院における保育を巡る現状と課題. *小児看護* 2009 ; 32 (8) : 1020-1023.
- 5) 飯村直子. 看護師と保育士の協働に関する両者の意識の現状. *小児看護* 2009 ; 32 (8) : 1024-1029.
- 6) 帆足英一. 医療保育士の現状. *小児看護* 2009 ; 32 (8) : 1030-1035.
- 7) 奈良間美保. 系統看護学講座専門2小児看護学 1 第11版. 東京 : 医学書院, 2007 : 107-114.
- 8) 松尾宣武, 濱中喜代. 新体系看護学全書第30巻 小児看護学①小児看護学概論 小児保健第2版. 東京 : メヂカルフレンド社, 2006 : 158-159.
- 9) 辻 吉隆, 今井正次, 永野陽子, 他. 小児病棟における遊び・学習の領域特性—小児病棟の生活空間の計画に関する研究 その4—, 日本建築学会大会学術講演集 1997 : 183-184.
- 10) 無藤 隆, 外山紀子, 藤崎真知代, 他. 新・児童心理学講座第11巻 子どもの遊びと生活. 東京 : 金子書房, 1991 : 6-12.

- 11) 長谷川浩. 子どもと遊び. 看護技術 1980 ; 25 (12) : 147-155.
- 12) 榎木野裕美. 日本の遊びをめぐる環境の実態. 小児看護 1999 ; 22 (4) : 445-449.
- 13) 及川郁子. 病気や入院による遊びへの影響とケアの考え方. 小児看護 2004 ; 27 (3) : 304-307.
- 14) 北島靖子, 小野敏子. 小児病棟における遊びに関する実態調査—自由記載項目の検討—. 順天堂医療短期大学紀要 1997 ; 8 : 89-98.

[Summary]

Current status of play support for hospitalized children, provided by nurses was investigated. A questionnaire survey was conducted with nurses working at children's ward (n=105). Fifty-nine

questionnaire items on play were constructed based on the results of interviews and previous investigations. Participants responded to the questionnaire using 4-point scale from the following perspectives : "play that has been conducted," "play they want to conduct," "play that promotes development," and "play that reduces stress." The play that has been conducted by nurses was simple play that could be done on bed. The nurses wanted to conduct play that was easy to support. Moreover, they chose play from the perspective of the possibility of conducting the play and not from the perspective of "promoting development" or "reducing stress."

[Key words]

play, nurse, hospitalized children