

子どもの遊びの調査から —子どもの遊びを取り巻く状況—

村瀬 浩二・落合 優・矢野 正樹

From the investigation of outdoor play in childhood -The circumstances around children's play-

Koji MURASE, Masaru OCHIAI, Masaki YANO

はじめに

体力は、人間の発達・成長を支え、人として創造的な活動をするために必要不可欠であり、「生きる力」において重要な要素である。近年、社会環境や生活様式の変化の中、子どもの体力の低下が問題視されている。子どもの体力低下は体力・運動能力調査の結果にも反映しており、走る力、投げる力、握力などは1985年以降下降傾向を示している。

中央教育審議会答申²⁰⁰²⁾は、子どもの体力低下の原因として、以下のものをあげている。

- ◇保護者をはじめとした国民の意識の中で、子どもの外遊びやスポーツの重要性を軽視するなどにより、子どもに積極的に体を動かすことをさせなくなった。
- ◇子どもを取り巻く環境については、
 - ・生活が便利になるなど子どもの生活全体が、日常的に体を動かすことが減少する方向に変化した。
 - ・スポーツや外遊びに不可欠な要素である時間、空間、仲間が減少した。
 - ・発達段階に応じた指導ができる指導者が少ない。
 - ・学校の教員については、教員の経験不足や専任教員が少ないなどにより、楽しく運動できるような指導の工夫が不十分との指摘がある。
- ◇運動実践については、運動する子どもと運動をしない子どもの二極化の傾向にある。部活動などで運動を日常的に行う子どもの体力・運動能力の向上しているが、対局に多く存在するほとんど運動しない子どもの体力・運動能力は向上していない。

また同答申では、スポーツや外遊びが減少し、その時間が家の中でのテレビゲームなどの一人遊び、塾やお稽古ごとへと充てられ、このような状況が子どもの心身の発達に対して何らかの阻害的な影響を与えることも危惧している。

こうした中、平成15年に神奈川県では文部科学省と共催し、アウトドア・マリンスポーツの普及、自然とのふれあいの理解、体験活動を通じて子どもたちの「生きる力」の育成を目的とした全国アウトドア・マリンスポーツフェアを開催した（神奈川県教育委員会²⁰⁰⁴⁾）。同イベントの外遊び奨励事業の一環として、現在の子どもの遊びに関わる実態と課題を明らかにすることを目的とした「子

どもの遊びの調査」が実施された。

本研究では、「子どもの遊びの調査」のデータセットを用い、子どもを取り巻く環境と最近行った遊びの関連から、子どもが遊び・外遊びに親しむことに対する促進要因と阻害要因を明らかにし、子どもの外遊び・スポーツ遊びの奨励・促進・支援事業の資料とすることを目的とする。

研究方法

「子どもの遊びの調査」において収集されたデータセットを用い、分析を行った。内訳は以下の通りである。

1. データ収集期間

平成15年10月～11月

2. 調査対象

神奈川県内の小学校60校の小学生

4年生1928人、6年生1824人

3. 調査内容

質問紙による調査を行った。質問紙内容は以下の通りである。

- ①性別、同胞の数
- ②スポーツクラブ等への参加状況（参加の有無、参加内容、活動日数）
- ③塾やお稽古ごとへの参加状況（参加の有無、参加内容、活動日数）
- ④学校における遊びの状況（屋外で遊ぶ日数・人数、屋内で遊ぶ日数・人数）
- ⑤放課後や休みの日の遊びの状況（屋外で遊ぶ日数・人数、屋内で遊ぶ日数・人数）
- ⑥放課後や休みの日に遊ぶ場所（複数選択可）
- ⑦放課後や休みの日に遊ぶ人（複数選択可）
- ⑧遊びを教えてくれる人やもの（複数選択可）
- ⑨外遊びと室内遊びの比較（どちらが好きか、どちらが多いか）
- ⑩心や体に対する意識（体力はあるか、体の調子、遊びに対する気持ち、仲のよい友だちの存在）
- ⑪最近遊んだ遊び（48種類の遊びの中から選択）
- ⑫これから実施したい遊び（48種類の遊びの中から選択）
- ⑬外遊びに対する意識（外遊びの頻度、外遊びが好きか、外で遊びたくても遊べないことがあるか）

結果及び考察

1. 最近行っている遊びの分類

48種類の最近の遊びの実施状況に関する項目に対して、因子分析を行った。（表1）回答は48種類の遊びに対して、最近行った遊びに○を記入する方式である。子どもの外遊びの調査のデータのうち、48種類の遊びに関する項目に関して欠損値のないデータ（ $n=3419$ ）を使用した。これ以後の集計は、このデータセットを用いた。

主成分分析による因子分析の結果、固有値1.00以上の値の個数により因子数を10因子とした。プロマックス回転により得られた構造行列から因子負荷量を0.400以上の項目を因子とした。因子の命名は以下の通りである。

第1因子「公園の遊び」

公園の遊具による遊びの負荷量が高い。

第2因子「球技」

ドッジボール・サッカー・野球など、いわゆる球技の負荷量が高いがテニス・バドミントン・バレーボールは含まれていない。

第3因子「自然の中の遊び」

自然の中で行われる遊びの負荷量が高い。

第4因子「道具を使った遊び」

竹馬・ゴムとび・一輪車など、道具を使った遊びの負荷量が高い。

第5因子「格闘技遊びなど」

格闘技遊びと紙飛行機飛ばしの負荷量が高い。

第6因子「室内遊び」

TVゲームなどが中心の因子で室内で行う遊びの負荷量が高い。

第7因子「伝承遊び」

昔から子どもの間でよく行われている伝承遊びの負荷量が高い。

第8因子「高学年以降でよく行われる遊び」

現代において高学年以降がよく行っていると考えられる遊びの負荷量が高い。

第9因子「低年齢において行う伝承遊び」

前述の伝承遊びとは違い低年齢で多く行う伝承遊びの負荷量が高い。

第10因子「ポコペン・エスケン」

ポコペン・エスケンの2種類の遊びの負荷量が高い。

累積寄与率は44.511%であった。これら10因子のなかで、「公園の遊び」・「球技」・「自然の中の遊び」・「伝承遊び」・「低年齢において行う伝承遊び」・「ポコペン・エスケン」は屋外で行われる外遊び・スポーツ遊びであると考えられる。また、「道具を使った遊び」・「格闘技遊びなど」・「高学年以降でよく行われる遊び」は屋外でも屋内でも行われる遊び、「室内遊び」は屋内で行われる遊びであると考えられる。

「格闘技遊びなど」については紙飛行機飛ばしが含まれているが、人や物への挑戦をする遊びと解釈し、同一の要素を含んだ因子として命名した。また、「高学年以降でよく行われる遊び」において、構成要素の中にバレーボールが含まれている。國十²⁰⁰³⁾は、小学生から高校生を対象に子どもの頃よく遊んだ遊びを3つまで選択する形で調査し遊びを分類しているが、バレーボールは「高学年以降型」に分類されており、テニス、トランプ、おしゃべり、読書などスポーツ遊びと非活動的な遊びによって構成されるグループに分類されている。本調査で「球技」に分類された遊びのほとんどが、「中学年以降型」に分類されており、小学生にとってバレーボールが他の球技とは異質な存在であることを示唆していると考えられる。

これらの因子と子どもの生活に関する設問項目とのクロス集計を行った。

表1 最近行っている遊びの分類

	公園の遊び	球技	自然の中の遊び	道具を使った遊び	格闘技遊びなど	室内遊び	伝承遊び	高学年以降でよく行われる遊び	低年齢において行う伝承遊び	ポコペン・エスケン
なわとび	0.5083	0.1420	0.0639	0.4483	-0.0047	0.1118	0.1109	0.1877	0.1934	-0.1498
ジャングルジム	0.6975	0.1088	0.1589	0.1489	0.1254	0.0816	0.2023	0.0666	0.0774	0.0471
てつぼう	0.6627	0.0880	0.0944	0.3794	0.0163	0.0595	0.1320	0.1076	0.0813	-0.0617
ブランコ	0.7185	-0.0036	0.1567	0.1737	0.0658	0.0759	0.2292	0.2011	0.0355	0.0523
すべり台	0.7267	-0.0358	0.1212	0.1746	0.1888	0.0944	0.2968	0.1713	0.0430	0.0442
アスレチック	0.6326	0.1337	0.2800	0.1286	0.0798	0.1906	0.2324	0.1403	0.0607	0.1355
ドッジボール	0.2192	0.5147	0.1447	0.1309	0.0572	0.1039	0.1986	0.1389	0.0024	0.0692
サッカー	0.0556	0.6070	0.2696	0.0040	0.2148	0.0784	0.0076	-0.0987	0.0109	0.0707
野球、ソフトボール	0.0249	0.6382	0.2168	-0.0276	0.2972	0.1542	0.0059	-0.1094	-0.0081	-0.0023
ハンドベース、キックベース	0.1075	0.4267	0.2658	0.0833	0.1711	0.1315	0.0643	0.0059	-0.0176	0.1939
バスケットボール、ホートボール	0.1523	0.5514	0.0602	0.0870	0.1559	0.1053	0.0054	0.3077	0.0426	-0.1620
木登り	0.3263	0.2344	0.4795	0.1666	0.2676	0.0055	0.1006	-0.0424	-0.0233	0.2052
秘密基地作り・探検	0.2712	0.1284	0.5445	0.1764	0.2618	0.0613	0.1766	-0.0063	-0.0348	0.2302
昆虫採集・サリガニつり	0.1281	0.1879	0.7061	0.0607	0.2269	0.1069	0.1201	-0.0647	0.0415	-0.0534
海辺遊び、川遊び	0.1825	0.1315	0.6705	0.1802	0.1547	0.1598	0.1751	0.2159	0.0501	-0.1137
さかなつり	0.0975	0.1928	0.7129	0.0569	0.1807	0.1795	0.0887	0.0968	0.0948	-0.1434
だるまさんが転んだ	0.3009	-0.0747	0.0758	0.4241	0.0241	0.1150	0.5422	0.0794	0.2011	0.0129
竹馬	0.1333	0.1111	0.1656	0.5617	0.1132	0.0116	0.1258	0.0047	0.0077	0.0862
ゴムとび	0.2482	0.1585	0.1757	0.5491	0.0459	0.1112	0.0170	0.0000	0.2294	0.0025
一輪車	0.2328	-0.0163	0.0348	0.5485	-0.0948	-0.0787	0.1149	0.3121	-0.0558	0.1330
お手玉・おはじき	0.2728	-0.0620	0.0886	0.5413	0.2322	0.1961	0.1197	0.1420	0.0791	-0.1519
シール交換	0.2460	-0.2475	0.0324	0.4133	-0.1009	0.0477	0.2013	0.4647	-0.0315	0.1211
紙飛行機とばし	0.1656	0.1082	0.2881	0.2506	0.4634	0.2367	0.2057	-0.1781	0.0921	-0.0960
プロレスごっこ	0.0347	0.2915	0.2373	-0.0909	0.6450	-0.0024	0.0900	0.0490	-0.0594	0.0705
チャンバラ	0.0810	0.1319	0.2051	-0.0391	0.6156	0.1213	0.0077	0.0412	0.1042	0.0934
すもう	0.1061	0.1783	0.1684	0.0954	0.6758	0.0582	0.1018	0.1116	0.0736	-0.0099
すごろく・ボードゲーム	0.2646	0.0577	0.2247	0.2958	0.1520	0.5325	0.1750	0.1377	0.0176	0.0073
カードゲーム	0.0486	0.2927	0.2261	0.0251	0.1339	0.5484	0.1057	-0.2051	-0.0406	0.0320
トランプ	0.3161	0.0468	0.0176	0.2388	0.0424	0.5457	0.2011	0.2945	-0.0025	-0.0473
テレビゲーム(プレステなど)	0.0284	0.1116	0.1224	-0.1406	0.0488	0.5046	0.0581	-0.0133	0.0070	0.0460
パソコンゲーム	0.1488	-0.0254	-0.0016	0.0812	0.0121	0.5133	-0.0233	0.2671	-0.0034	0.1000
将棋・囲碁	-0.0582	0.2837	0.2273	0.1164	0.2712	0.4019	0.0368	-0.1434	0.0623	-0.0279
おにごっこ	0.3397	0.0939	0.0874	0.0365	0.0673	0.0662	0.6674	0.0958	0.0363	-0.0336
かくれんぼ	0.2631	-0.0084	0.1461	0.1777	0.1130	0.0871	0.7097	0.1139	0.1036	-0.0081
カンけり	0.1308	0.3790	0.2961	0.0588	0.1645	0.0609	0.4441	-0.0121	0.1241	0.0982
バレーボール	0.1474	0.2400	-0.0048	0.0987	0.1438	-0.0044	0.0747	0.5261	0.1821	-0.1230
カラオケ	0.1667	-0.0713	0.1498	0.0320	0.0980	0.0766	0.0941	0.6408	0.1009	0.0694
とおりゃんせ	0.0604	-0.0422	0.0607	-0.0134	0.0771	0.0146	0.1111	0.0945	0.7731	0.0988
はないちもんめ	0.2033	-0.0194	0.0737	0.3135	0.0562	-0.0428	0.2528	0.1502	0.5581	-0.0051
ぽこペン	0.1184	0.2133	0.0193	-0.0803	0.0775	0.0715	0.3111	0.1200	0.0038	0.4233
エスケン、Sのじ	0.0798	0.0698	-0.0064	0.1289	0.0556	0.1228	-0.0535	-0.0264	0.1677	0.6419
人形遊び、ままごと	0.0961	-0.3285	0.0602	0.2910	0.2472	-0.0256	0.1732	0.2139	-0.2092	0.2253
こま回し、ベーゴマ	0.2482	0.1770	0.3307	0.2259	0.3912	0.1993	0.0035	-0.1836	0.2144	0.0078
砂遊び、泥遊び	0.3480	-0.0149	0.1936	0.2709	0.3022	0.1340	0.2407	0.0391	-0.0911	0.1846
テニス、バドミントン	0.1859	0.2127	0.1679	0.2960	0.0389	0.2226	0.2109	0.3580	-0.0164	-0.1121
キックスケーター、スケートボード	0.2134	0.1103	0.3405	0.2107	0.0812	0.1468	0.0293	0.2429	0.0705	0.1389
うでずもう	0.3152	0.2422	0.0975	0.1454	0.3521	0.2603	0.1773	0.2108	0.0104	-0.1850
プラモデルづくり	0.0584	0.1935	0.3329	-0.0934	0.2525	0.3721	-0.0886	-0.1463	0.1742	0.0466

因子抽出法: 主成分分析 回転法: Kaiser の正規化を伴うプロマックス法

2. 性別と遊び因子との関連

性別と遊び因子とのクロス集計を行い、t検定による検定を行った。(図1) 性別と遊び因子との関連では「公園の遊び」(男子0.286、女子0.429、 $p < 0.001$)・「道具を使った遊び」(男子0.107、女子0.280、 $p < 0.001$)・「伝承遊び」(男子0.277、女子0.306、 $p < 0.01$)・「高学年以降でよく行われる遊び」(男子0.085、女子0.302、 $p < 0.001$)・「低年齢において行う伝承遊び」(男子0.019、女子0.063、 $p < 0.001$)で女子の方が有意に高い因子得点を示す傾向にあった。また、「球技」(男子0.492、女子

0.281、 $p < 0.001$)・「自然の中の遊び」(男子0.280、女子0.170、 $p < 0.001$)・「格闘技遊びなど」(男子0.197、女子0.062、 $p < 0.001$)・「室内遊び」(男子0.551、女子0.456、 $p < 0.001$)・「ポコペン・エスケン」(男子0.135、女子0.119、 $p < 0.05$)で男子の方が有意に高い因子得点を示す傾向にあった。

男子において有意に高い因子得点を示した遊び因子は、「室内遊び」以外は比較的活動的な遊び因子が多く、女子においては比較的運動量の少ない遊びが行われている。

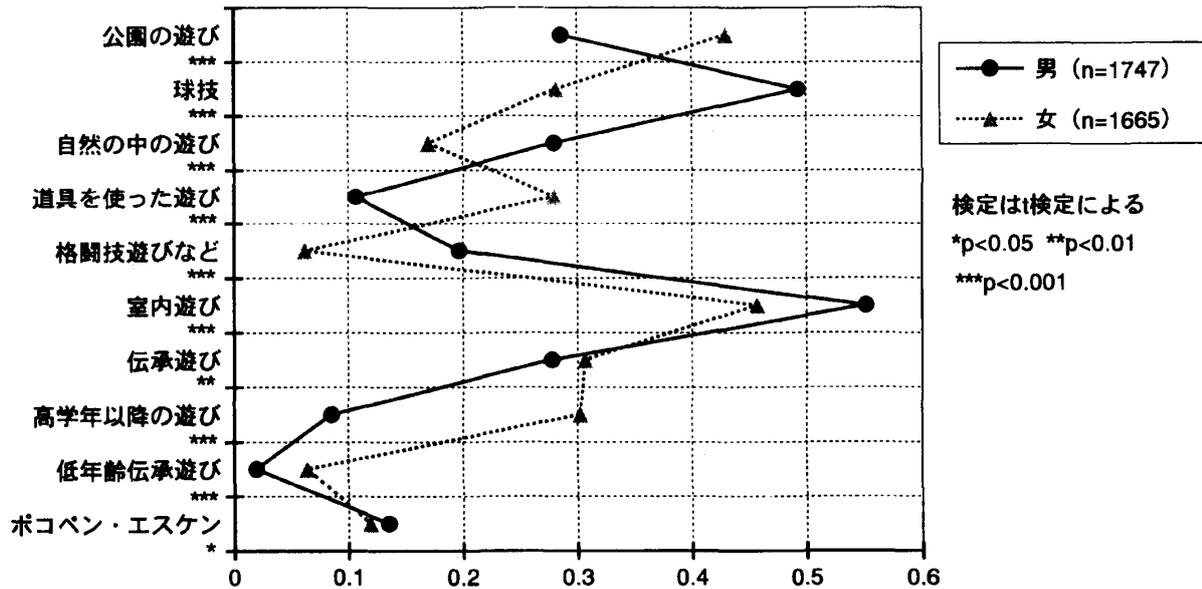


図1 性別と遊び因子の関連

3. スポーツクラブ等への参加日数と遊び因子との関連

スポーツクラブ等への参加日数と遊び因子とのクロス集計を行い、分散分析による検定を行った。(図2) その結果、「球技」(週3日以上0.531、週1~2日0.440、参加無し0.302、 $p < 0.001$)・「自然の中の遊び」(週3日以上0.272、週1~2日0.251、参加無し0.192、 $p < 0.001$)・「格闘技遊びなど」(週3日以上0.183、週1~2日0.153、参加無し0.096、 $p < 0.001$)・「室内遊び」(週3日以上0.536、週1~2日0.526、参加無し0.478、 $p < 0.001$)・「ポコペン・エスケン」(週3日以上0.154、週1~2日0.143、参加無し0.105、 $p < 0.001$)では、スポーツクラブ等への参加日数が多いほど因子得点が高くなる傾向が見られた。また、「道具を使った遊び」(週3日以上0.166、週1~2日0.182、参加無し0.207、 $p < 0.001$)では、スポーツクラブ等への参加日数が多いほど因子得点が低くなる傾向が見られた。「高学年以降でよく行われる遊び」(週3日以上0.192、週1~2日0.174、参加無し0.204、 $p < 0.05$)では、スポーツクラブ等への「参加無し」における因子得点が最も高く、次いで「週3日以上」、「週1~2日」であった。

「球技」・「自然の中の遊び」・「格闘技遊びなど」・「室内遊び」・「ポコペン・エスケン」において、スポーツクラブ等へ参加することによって、これらの遊びにより多く親しむようになると考えられる。このうち、「球技」・「自然の中の遊び」・「格闘技遊びなど」では特にその傾向が強く、スポーツクラブ等に参加することによって、体力が向上し、これらの比較的活発な遊びへ積極的に取り組めるようになり、これらの遊びへ親しむ姿勢を持つと考えられる。また、「室内遊び」についてはスポーツクラブ等のなかでできる友だちとスポーツクラブ以外で遊ぶ時に一緒に行っていることが考えられる。

「道具を使った遊び」では、前述の遊びと逆の傾向が見られる。「道具を使った遊び」は比較的運動量の少ない遊びにより構成された因子で、スポーツクラブ等に通うことにより体力・運動量が向上することにより、これらの遊びへの興味が減少すると推察できる。「高学年以降でよく行われる遊び」においても「道具を使った遊び」と同じ傾向があると考えられるが、この因子の構成要素の中にバレーボールが入っているために週3日以上において因子得点が増加する傾向が見られると推察できる。

宮下²⁰⁰³⁾は運動する子どもとしない子どもの二極化の傾向について、スポーツクラブ等へ通うことにより運動する子どもができ、運動しない子どもとの差が大きくなっていると述べている。本結果においても、スポーツクラブ等へ通う子どもは「球技」・「自然の中の遊び」・「格闘技遊びなど」・「ポコペン・エスケン」の4つの活動的な遊び因子の得点が高くなっている。これはスポーツクラブ等へ通う中で運動をする子どもの遊びの特徴であると推察できる。また、「室内遊び」についても因子得点が高くなることから、実施時間を考慮しなければ、運動する子どもも運動しない子どもと同じように、または多く行っていると推察できる。

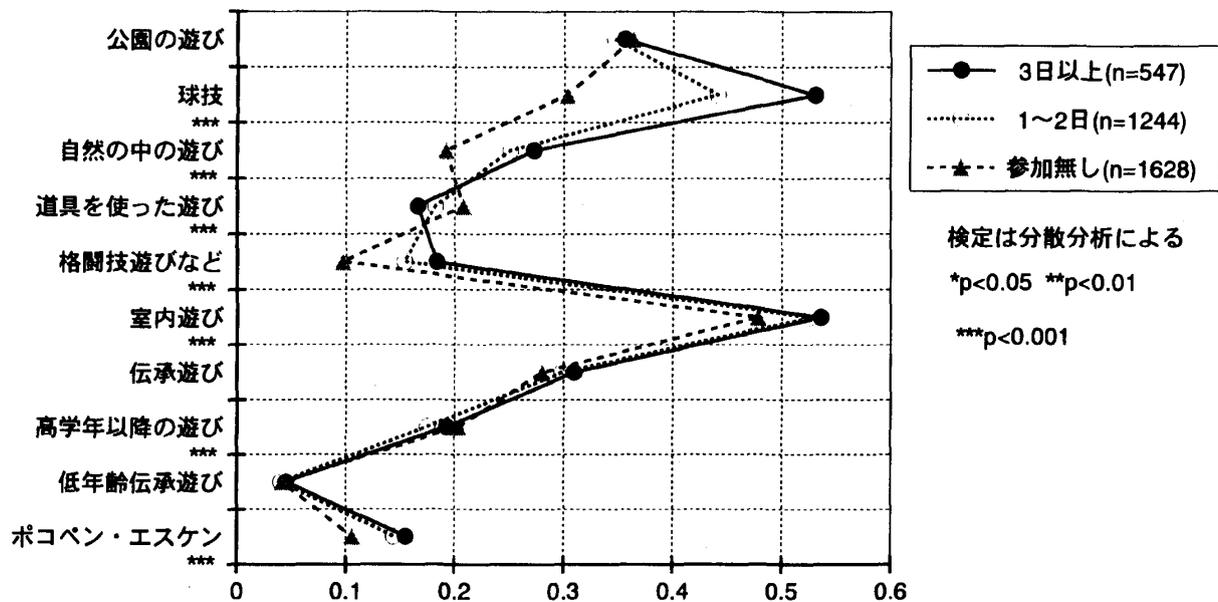


図2 スポーツクラブ等への参加日数と遊び因子の関連

4. 塾やお稽古ごとへの参加日数と遊び因子との関連

塾やお稽古ごとへの参加日数と遊び因子とのクロス集計を行い、分散分析による検定を行った。(図3) その結果、「球技」(週3日以上0.347、週1~2日0.377、参加無し0.337、 $p < 0.05$)・「自然の中の遊び」(週3日以上0.209、週1~2日0.222、参加無し0.245、 $p < 0.05$)・「格闘技遊びなど」(週3日以上0.115、週1~2日0.126、参加無し0.150、 $p < 0.01$)では、塾やお稽古ごとへの参加日数が少ないほど有意に因子得点が高くなる傾向が見られた。

また、「公園の遊び」(週3日以上0.347、週1~2日0.376、参加無し0.337、 $p < 0.01$)・「道具を使った遊び」(週3日以上0.206、週1~2日0.209、参加無し0.158、 $p < 0.001$)・「高学年以降でよく行われる遊び」(週3日以上0.202、週1~2日0.212、参加無し0.156、 $p < 0.001$)では、塾やお稽古ごとへの参加日数が「週1~2日」において因子得点が最も高く、次いで「参加無し」、「週3日以上」であった。

塾やお稽古ごとに通う日数が多くなることによって、「球技」・「自然の中の遊び」・「格闘技遊びなど」の因子得点が低くなる傾向が見られ、塾やお稽古ごとに通うことによってこれらの遊びを行う時間が削られてしまっていると考えられる。これらの遊びは時間と場所又は人数が必要な遊びであり、塾やお稽古ごとに通うことによりこれらの遊びに親しむ時間の確保が困難になることが直接の阻害要因になりやすいと推察できる。

また、「公園の遊び」・「道具を使った遊び」・「高学年以降でよく行われる遊び」については塾やお稽古ごとへ通う日数が週1～2日である場合に最も高い因子得点を示しており、週3日以上においても参加無しより高い因子得点を示している。総務庁青少年対策本部¹⁹⁹¹は子どもの遊びの現状と変化について、多くの子どもたちは、ふだん放課後、塾、習い事等に追われ遊ぶ暇がなく、予定のない日に友だちと遊びたいと思っても、友だちに予定があると、一人で家の中でテレビ、漫画、テレビゲームを相手に遊ばざるを得ず、人間関係の希薄化をもたらしていると述べている。しかしながら、本研究の結果において週1～2日の塾やお稽古ごとと通いであれば、遊びの種類は限定されるものの、促進する要因となる傾向が確認された。

宮下¹⁹⁹⁶は学習塾・稽古ごとへの通塾日数が適度であること（週1～2日）は、青年期におけるアイデンティティ発達にプラスに働くと述べている。このことから、週1～2日の塾・お稽古ごと通いでは子どもの遊びの阻害要因や人間関係の希薄化を招く要因とはならないのではないかと考えられる。

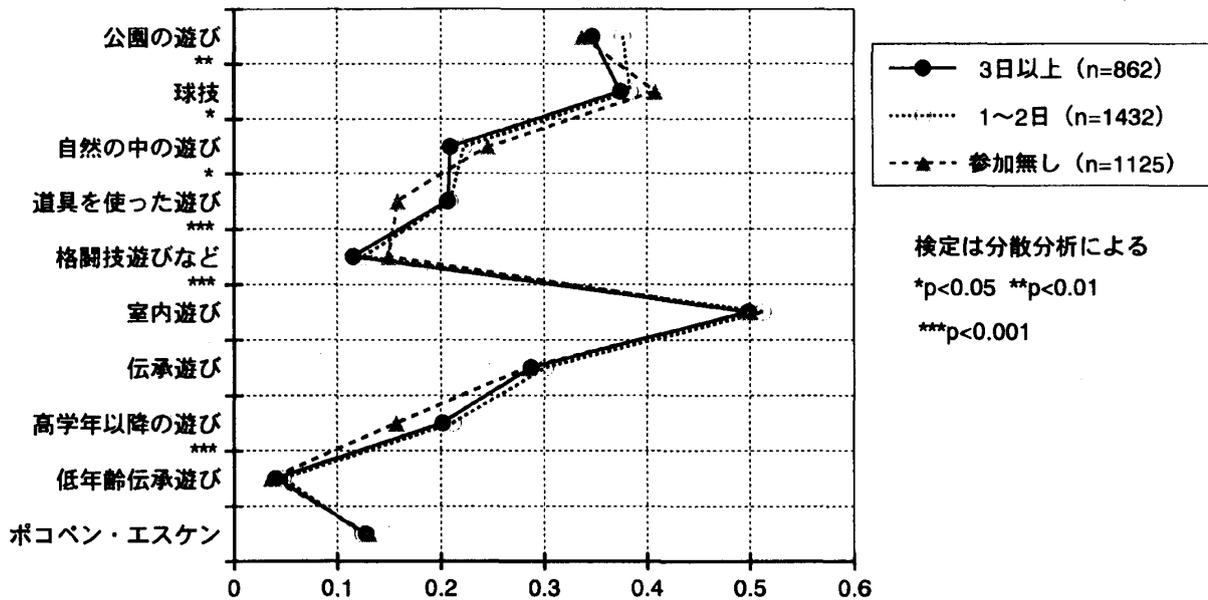


図3 塾やお稽古ごとへの参加日数と遊び因子の関連

5. 放課後や休みの日に一緒に遊ぶ人と遊び因子の関連

放課後や休みの日に一緒に遊んでいる人は誰かという設問の選択肢と遊び因子とのクロス集計を行い、t検定による検定を行った。(表2) 選択肢は複数回答可能で、「友だち」・「親」・「同胞」・「先生」・「親以外の大人」・「一人で遊ぶ」・「その他」であったが、「先生」(n=15)については回答数が少なかったため除外した。

1) 友だちと遊び因子との関連

選択肢「友だち」と遊び因子のクロス集計では、「友だち」を選択した場合において「公園の遊び」($p < 0.01$)・「球技」($p < 0.001$)・「室内遊び」($p < 0.05$)・「伝承遊び」($p < 0.001$)・「低年齢において行う伝承遊び」($p < 0.001$)・「ポコペン・エスケン」($p < 0.05$)が有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

これは、これらの遊びが友だちと一緒に行われていることを示し、「室内遊び」においても一人で遊んでいるだけでなく、友だちと一緒に遊んでいるケースがあると考えられる。

また、「ポコペン・エスケン」は一緒に遊ぶ人の設問の中で、「友だち」にしか有意差が確認できなかった。これは、子どもたちが友だち以外と行うことが少ない遊びであることを示唆していると考えられる。

2) 親と遊び因子との関連

選択肢「親」と遊び因子のクロス集計では、「親」を選択した場合において「球技」・「ポコペン・エスケン」以外の遊び因子が有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

これは、親と一緒に遊ぶことが広範囲な遊びにおいて、促進要因になることを示唆していると考えられる。「球技」や「ポコペン・エスケン」において有意差が見られなかったが、これらの遊びは親と一緒にすることが少なく、友だちや親以外の大人と行っている場合が多いと考えられる。

また青少年文化研究会¹⁹⁹⁶⁾は、親との接触頻度が高いほど、子どもはより個人的・親密な友人関係を築くと述べている。親と遊ぶと回答している子どもは、親との接触頻度が比較的高くなっていることが想定される。そのため、親と遊ぶことが直接遊び因子の得点を高めているだけでなく、親との接触の影響が友だちとの遊びに好影響を与えていると推察できる。

3) 同胞と遊び因子との関連

選択肢「同胞」と遊び因子のクロス集計では、「同胞」を選択した場合において「球技」・「自然の中の遊び」・「ポコペン・エスケン」以外の遊び因子が有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

これは、一緒に遊ぶ人として親を選択した場合と似た結果であり、同胞と一緒に遊ぶことも多くの遊びについて促進する要因となっていると考えられる。また、「球技」においては、有意差は見られないものの、一緒に遊ぶ人として同胞を選択した子どもより選択しなかった子どもの方がわずかに高い傾向がみられた。これは、同胞と一緒に球技を行うことがほとんど無いことを示唆していると考えられる。

本調査の調査項目における同胞の数では一人っ子が11.3%、2人同胞が54.2%、3人同胞が27.7%、4人以上の同胞が6.7%であった。このうち同胞がいない子どもは11.3%であるのに対して、同胞と遊ぶと回答している子どもは40.0%であり、同胞がいても遊ばない子どもが54.9%に昇っている。これは、同胞と遊ぶという習慣がなくなっていると考えられ、少子化の影響とともに遊びの阻害要因の一つとなっていると推察できる。

4) 親以外の大人と遊び因子との関連

選択肢「親以外の大人」と遊び因子のクロス集計では、「親以外の大人」を選択した場合において「室内遊び」・「ポコペン・エスケン」以外の遊びにおいて有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

これは、親以外の大人と遊ぶことがとても広範囲の遊びに対して促進要因となっていると解

積できる。また「自然の中の遊び」においては、選択しなかった子どもより非常に高い因子得点を示しており、親以外の大人と遊ぶ子どもの最も特徴的な面が現れていると考えられる。これは、キャンプや釣りなどに親以外の大人が連れて行くことや、その経験が自然の中の遊びに対する誘因となり子どもたちだけでも自然の中の遊びに親しんでいることなどが考えられる。

5) 一人で遊ぶと遊び因子との関連

選択肢「一人で遊ぶ」と遊び因子のクロス集計では、「一人で遊ぶ」を選択した場合において「格闘技遊びなど」(p<0.05)・「室内遊び」(p<0.001)が有意に高い因子得点を示し、「球技」(p<0.05)については有意に低い因子得点を示す傾向が見られた。

一人で遊ぶということは、遊ぶ仲間が必要な遊びを行いづらくなるため、「球技」以外の遊びにおいても仲間が必要な遊びの因子得点は下がる傾向があると考えられる。有意差は見られないが、「伝承遊び」・「高学年以降でよく行われる遊び」・「ポコペン・エスケン」にこの傾向が見られる。

また、「男の子の好む遊び」・「室内遊び」においては、一緒に遊ぶ人として一人で遊ぶを選択した子どもの方が高い因子得点を示した。「室内遊び」に関しては一人で遊べるテレビゲームやパソコンゲームなどを含んでいるためにこの傾向が現れたと考えられる。「格闘技遊びなど」については、この因子の構成要素に紙飛行機飛ばしが含まれており、紙飛行機飛ばしを除いた因子得点と選択肢「一人で遊ぶ」とのクロス集計では有意差は確認できなかった。(選択あり0.135、選択無し0.125) このため、紙飛行機飛ばしの影響により因子得点が高くなっている。

表2 放課後や休みの日に一緒に遊ぶ人と遊び因子の関連

遊ぶ人		公園の遊び	球技	自然の中の遊び	道具を使った遊び	格闘技遊びなど	室内遊び	伝承遊び	高学年以降で行われる遊び	低年齢に行う伝承遊び	ポコペン・エスケン
友だち	はい(n=2926)	0.36324	0.39959	0.23001	0.19149	0.13346	0.50923	0.30101	0.19754	0.04067	0.13124
	いいえ(n=493)	0.31339	0.33022	0.20446	0.19096	0.11714	0.48005	0.23580	0.15348	0.04564	0.10243
		p<0.01	p<0.001				p<0.05	p<0.001	p<0.001		p<0.05
親	はい(n=511)	0.44292	0.40196	0.28924	0.25971	0.15264	0.53979	0.35861	0.24136	0.05969	0.14090
	いいえ(n=2908)	0.34078	0.38741	0.21527	0.17941	0.12732	0.49891	0.27983	0.18237	0.03817	0.12466
		p<0.001		p<0.001	p<0.001	p<0.05	p<0.01	p<0.001	p<0.001	p<0.01	
同胞	はい(n=1366)	0.41362	0.38404	0.24378	0.23761	0.13982	0.52208	0.33089	0.22157	0.05271	0.12994
	いいえ(n=2503)	0.31775	0.39328	0.21471	0.16067	0.12530	0.49367	0.26547	0.17097	0.03385	0.12518
		p<0.001		p<0.01	p<0.001		p<0.01	p<0.001	p<0.001	p<0.001	
親以外大人	はい(n=125)	0.46800	0.44480	0.40160	0.30400	0.19000	0.53867	0.38400	0.30667	0.08400	0.16400
	いいえ(n=3294)	0.35180	0.38749	0.21967	0.18714	0.12887	0.50374	0.28810	0.18680	0.03977	0.12568
		p<0.001	p<0.05	p<0.001	p<0.001	p<0.01		p<0.001	p<0.001	p<0.01	
一人で遊ぶ	はい(n=882)	0.35847	0.36939	0.24150	0.20360	0.14512	0.53288	0.28373	0.18405	0.04308	0.11678
	いいえ(n=2537)	0.35521	0.39661	0.22105	0.18717	0.12623	0.49534	0.29434	0.19367	0.04080	0.13067
			p<0.05			p<0.05	p<0.001				

6. 遊びを教えてくれる人やものと遊び因子との関連

遊びを教えてくれる人やものは誰か・何かという設問の選択肢と遊び因子とのクロス集計を行い、t検定による検定を行った。(表3) 選択肢は「友だち」・「親」・「同胞」・「先生」・「親以外の大人」・「本や新聞」・「インターネット」・「テレビ」・「その他」で、複数回答可能であった。

1) 友だちと遊び因子との関連

選択肢「友だち」と遊び因子のクロス集計では、「友だち」を選択した場合において「公園の

遊び」($p < 0.001$)・「道具を使った遊び」($p < 0.05$)・「伝承遊び」($p < 0.001$)・「高学年以降でよく行われる遊び」($p < 0.001$)が有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

これは、これらの遊びが友だち同士で教え合い行われていることを示していると考えられる。

2) 親と遊び因子との関連

選択肢「親」と遊び因子のクロス集計では、「親」を選択した場合においてすべての遊び因子が有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

これは、親に遊びを教えてもらうことがどんな遊びに対しても誘因となり子どもの遊びを活発化させることにつながっていることを示唆していると推察できる。このことは、前述の青少年文化研究会¹⁹⁹⁶⁾が述べているように、親との接触頻度が高いほどより個人的・親密な友人関係を築く傾向にあるため、親に遊びを教えてもらうことが友だちとの遊びにも影響を与えていると考えられる。

3) 同胞と遊び因子との関連

選択肢「同胞」と遊び因子のクロス集計では、「同胞」を選択した場合において「球技」・「自然の中の遊び」以外の遊び因子において有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

この中でも最も大きな差が出ている遊び因子が「公園の遊び」であるが、一緒に遊ぶ人の結果から見ても同胞で公園に行き、遊びを教わっている状況が多いと考えられる。

4) 先生と遊び因子との関連

選択肢「先生」と遊び因子のクロス集計では、「先生」を選択した場合において「低年齢において行う伝承遊び」・「ポコペン・エスケン」以外の遊び因子が有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

これは、親の場合と同様に先生から遊びを教わることが多くの遊びに対して誘因となり、遊びを活発化させることにつながっていることを示唆しており、学校教育が子どもの遊びに与えている影響を示す結果であると考えられる。

中央教育審議会答申²⁰⁰²⁾において学校教員の指導について述べているが、本結果において学校教員の影響力が強いことから、学校教員が子どもたちに遊びを教えることによる外遊び奨励の有効性が現れていると考えられる。

5) 親以外の大人と遊び因子との関連

選択肢「親以外の大人」と遊び因子のクロス集計では、「親以外の大人」を選択した場合においてすべての遊び因子が有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

この結果は、親、先生の場合と同様に大人から遊びを教えてもらうことにより、子どもの遊びを活発化させることを現していると考えられる。また、一緒に遊ぶ人の結果と同様、ここでも「自然の中の遊び」が高い因子得点を示している。親以外の大人に「自然の中の遊び」を教えてもらうことが多く、その経験が子どもの遊びへの誘因へとつながっているとも考えられる。

中央教育審議会答申²⁰⁰²⁾では子どもが体を動かすための環境整備として、指導者の資質向上、見守り、指導のためのボランティアの必要性を述べている。本結果では、親以外の大人に遊びを教えてもらうことの影響は大きく、外遊びへの誘因となっているため、これらボランティアの有効性を示唆していると考えられる。

6) 本や新聞と遊びと因子との関連

選択肢「本や新聞」と遊び因子のクロス集計では、「本や新聞」を選択した場合において「低

年齢において行う伝承遊び」以外の遊び因子が有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

これは、本や新聞において遊びが紹介されることが、子どもたちに遊びの知識を与え、遊びを促進する要因につながっていると推察できる。

7) インターネットと遊び因子との関連

選択肢「インターネット」と遊び因子のクロス集計では、「インターネット」を選択した場合において「球技」(p<0.01)・「自然の中の遊び」(p<0.001)・「道具を使った遊び」(p<0.01)・「格闘技遊びなど」(p<0.05)・「室内遊び」(p<0.001)・「高学年以降でよく行われる遊び」(p<0.01)・「ポコペン・エスケン」(p<0.05)において有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

この中で、もっとも差が大きい遊び因子は「室内遊び」であったが、これはパソコンゲームなどインターネットと直接関連する遊びが含まれているため考えられる。また、「自然の中の遊び」においても高い因子得点を示している。これは、現在のインターネット上の日本語アウトドア関連サイトが70万件以上に昇ることから考えても、インターネット上でのアウトドア関連の情報を容易に入手でき、これらの情報が子どもの遊びに影響を与えていると解釈することができる。

8) テレビと遊び因子の関連

選択肢「テレビ」と遊び因子のクロス集計では、「テレビ」を選択した場合において「球技」以外の遊び因子が有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

NHK文化放送研究所²⁰⁰¹⁾によると、2000年の7-12歳におけるテレビ視聴時間は男子2時間24分、女子2時間30分である。子どもたちにとってテレビを見る時間は生活の中の大きなウェイトを占めており、その中から得られた情報が子どもたちの遊びに多くの影響を与えていると考えられる。

表3 遊びを教えてくれる人と遊び因子の関連

遊びを教えてくれる人		公園の遊び	球技	自然の中の遊び	道具を使った遊び	格闘技遊びなど	室内遊び	伝承遊び	高学年以降でよく行われる遊び	低年齢において行う伝承遊び	ポコペン・エスケン
友だち	はい(n=2763)	0.36934	0.39204	0.22628	0.19528	0.12930	0.50664	0.30320	0.20147	0.04162	0.12903
	いいえ(n=656) p<0.001	0.30005	0.37927	0.22652	0.17509	0.13872	0.49822	0.24276	0.14787	0.04040	0.11890
親	はい(n=1216)	0.43901	0.42270	0.28273	0.25435	0.16057	0.55099	0.35485	0.23163	0.05921	0.14556
	いいえ(n=2203) p<0.001	0.31026	0.37131	0.19519	0.15667	0.11484	0.47965	0.25670	0.16886	0.03155	0.11689
同胞	はい(n=1078)	0.42161	0.39759	0.23525	0.23986	0.14216	0.53463	0.32421	0.23748	0.05751	0.14147
	いいえ(n=2341) p<0.001	0.32586	0.38590	0.22221	0.16910	0.12601	0.49139	0.27659	0.16987	0.03396	0.12046
先生	はい(n=339)	0.46755	0.45015	0.29853	0.25959	0.20428	0.55064	0.37389	0.25270	0.05015	0.14897
	いいえ(n=3080) p<0.001	0.34378	0.38292	0.21838	0.18391	0.12305	0.50000	0.28255	0.18442	0.04042	0.12468
親以外大人	はい(n=317)	0.45110	0.47003	0.34826	0.26904	0.20347	0.57676	0.38407	0.28181	0.06625	0.15300
	いいえ(n=3102) p<0.001	0.34634	0.38137	0.21386	0.18348	0.12371	0.49769	0.28216	0.18193	0.03885	0.12444
本や新聞	はい(n=555)	0.41682	0.41477	0.28432	0.24582	0.16802	0.57207	0.33468	0.23423	0.05225	0.14595
	いいえ(n=2864) p<0.001	0.34427	0.38471	0.21508	0.18087	0.12395	0.49203	0.28326	0.18284	0.03928	0.12343
インターネット	はい(n=427)	0.38290	0.42623	0.29180	0.22048	0.15691	0.60461	0.29508	0.22248	0.04567	0.15340
	いいえ(n=2992) p<0.01	0.35222	0.38436	0.21698	0.18726	0.12742	0.49081	0.29111	0.18672	0.04078	0.12333
テレビ	はい(n=1407)	0.39659	0.39844	0.24748	0.21352	0.14090	0.53601	0.31574	0.22483	0.04940	0.13717
	いいえ(n=2012) p<0.001	0.32770	0.38340	0.21153	0.17594	0.12425	0.48335	0.27473	0.16766	0.03579	0.12003

7. 放課後や休みの日に遊ぶ場所と遊び因子との関連

放課後や休みの日に遊ぶ場所はどこかという設問の選択肢と遊び因子とのクロス集計を行い、 t 検定による検定を行った。(表4) 選択肢は、「自分の家」・「友だちの家」・「学校」・「公園」・「広場や空き地」・「児童館・学童クラブ」・「図書館」・「公民館」・「山・海・川」で複数選択可能であった。

1) 自分の家と遊び因子との関連

選択肢「自分の家」と遊び因子のクロス集計では、「自分の家」を選択した場合において「公園の遊び」($p < 0.05$)・「道具を使った遊び」($p < 0.001$)・「室内遊び」($p < 0.001$)・「高学年以降でよく行われる遊び」($p < 0.01$)・「低年齢において行う伝承遊び」($p < 0.05$)が有意に高い因子得点を示し、「球技」($p < 0.001$)は有意に低い因子得点を示す傾向が見られた。

自分の家で遊ぶことは、「屋内遊び」に直結すると推測でき、自分の家で遊ぶ子どもと遊ばない子どもの遊び内容の違いが因子得点の差に現れたと考えられる。また、「球技」において遊ぶ場所に自分の家を選択した子どもは選択しない子どもに比べて有意に低い値を示し、有意差はないが「自然の中の遊び」においても同様の傾向が見られることは、自分の家で遊ぶことが外で遊ばなくなることを示唆していると考えられる。

2) 友だちの家と遊び因子との関連

選択肢「友だちの家」と遊び因子のクロス集計では、「友だちの家」を選択した場合において「公園の遊び」($p < 0.01$)・「球技」($p < 0.05$)・「道具を使った遊び」($p < 0.05$)・「室内遊び」($p < 0.001$)・「伝承遊び」($p < 0.001$)・「高学年以降でよく行われる遊び」($p < 0.001$)・「ポコペン・エスケン」($p < 0.05$)が有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

この結果は、遊ぶ場所が同じ屋内であっても、遊ぶ場所として自分の家を選択する場合とは違う傾向がうかがわれる。多くの遊びでわずかではあるが因子得点が高くなり、友だちの家に出かけ友だちと一緒に遊ぶ事が、室内遊びだけでなく外遊びに親しむ機会を作ると考えられる。

3) 学校と遊び因子との関連

選択肢「学校」と遊び因子のクロス集計では、「学校」を選択した場合において「公園の遊び」($p < 0.05$)・「球技」($p < 0.001$)・「自然の中の遊び」($p < 0.01$)・「格闘技遊びなど」($p < 0.001$)・「伝承遊び」($p < 0.05$)・「高学年以降でよく行われる遊び」($p < 0.05$)・「ポコペン・エスケン」($p < 0.001$)が有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

このうち、学校で遊ぶと回答しなかった子どもの因子得点との差が最も大きかった遊び因子が、「球技」であった。仙田²⁰⁰³⁾は子どもの遊び空間の分類を以下のように行っている。

自然スペース・・・生物が生息しているスペース

オープンスペース・・・身体的エネルギーを発散させる場でスポーツ遊びを行う際に必要

道のスペース・・・集団遊び、いわゆる鬼ごっこなどが中心に行われるスペース

アジトスペース・・・大人から隠れた子どもたちの秘密基地ともいえるスペース

アナーキースペース・・・建設途中、あるいはうち捨てられたスペース

遊具スペース・・・遊びを誘発する装置としての遊具を中心にしたスペース

小学校の校庭は、遊具スペースとオープンスペースから構成されており、遊具を使った遊びとスポーツ遊びを行うことができる。そのなかでも、子どもたちは放課後や休日に学校へ出向いて遊ぶ場合に、公園の代わりとしての遊具スペースとして使うよりも、子どもたちが集まってサッカーや野球など球技をする場所として使う場合が多いと考えられる。

4) 公園と遊び因子との関連

選択肢「公園」と遊び因子のクロス集計では、「公園」を選択した場合において「低年齢において行う伝承遊び」以外の遊び因子が有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

このなかでも、「公園の遊び」において遊び場所として公園を選択しなかった子どもとの差が最も大きく、次いで「球技」であった。「公園の遊び」は公園の遊具遊びにより構成された因子であり、因子得点が高くなるのは当然であろう。また、球技についても公園に付随している広場で行っていると推察できる。また、その他の因子についても、因子得点が高くなっていることは、公園がそれら遊びの場になっていること、友だちとの交流の場となり他の場所の遊びへの起点となっていると推察できる。

5) 広場や空き地と遊び因子との関連

選択肢「広場や空き地」と遊び因子のクロス集計では、「広場や空き地」を選択した場合において「高学年以降でよく行われる遊び」・「低年齢において行う伝承遊び」以外の遊び因子が有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

このなかでも、「球技」・「自然の中の遊び」が遊び場所として「広場や空き地」を選択しなかった子どもとの因子得点の差が特に大きい。広場や空き地は仙田²⁰⁰³⁾の分類によると自然スペース、オープンスペース、アナーキースペース、アジトスペースの要素が含まれていると考えられる。オープンスペースにおいて「球技」が行われ、草むらや水たまりといった生き物が生息する自然スペースや、空き地に存在するアナーキースペースにおいて「自然の中の遊び」が行われていると考えられる。また他の遊び因子についても、広場や空き地を選択しなかった子どもとの差が大きく、広場や空き地が多く遊びが行われる場所として使われていることを示唆しており、子どもの外遊びを奨励する際に広場や空き地の存在の重要性が示唆されている。

6) 児童館・学童クラブと遊び因子との関連

選択肢「児童館・学童クラブ」と遊び因子のクロス集計では、「児童館・学童クラブ」を選択した場合において、「公園の遊び」(p<0.001)・「球技」(p<0.001)・「自然の中の遊び」(p<0.001)・「道具を使った遊び」(p<0.001)・「格闘技遊びなど」(p<0.05)・「伝承遊び」(p<0.001)が有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

児童館・学童クラブは正式名称放課後児童健全育成事業で学童保育を行う場所として全国に設置されている。その活動目的は1998年に施行された児童福祉法において、授業の終了後に児童厚生施設等の施設を利用して適切な遊び及び生活の場を与えて、その健全な育成を図ることとされている。神奈川県内の児童館・学童クラブの活動内容を紹介するとアメンボとり、カエル・亀探し、バーベキュー、キャンプ、ベーゴマ、ケン玉、野球、Sケン、ロクムシ、一輪車など多岐の遊びに及んでいる。このような活動内容に参加することにより子どもたちが、多くの遊びに触れ、特に「球技」・「自然の中の遊び」・「道具を使った遊び」・「伝承遊び」に親しむ機会となっていると推察できる。

7) 図書館と遊び因子との関連

選択肢「図書館」と遊び因子のクロス集計では、「図書館」を選択した場合において「球技」・「格闘技遊びなど」以外の遊び因子が有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

図書館で遊ぶことが多くの遊び因子に影響しているようであるが、これは図書館で得られる知識と、そこで一緒に過ごす友人との人間関係が遊びに親しむことにつながっていると推察できる。

8) 公民館と遊び因子の関連

選択肢「公民館」と遊び因子のクロス集計では、「公民館」を選択した場合において、「道具を使った遊び」・「格闘技遊びなど」・「低年齢において行う伝承遊び」以外の遊び因子が有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

2003年の文部科学省告知の中で、公民館は家庭教育に関する学習機会及び学習情報の提供、相談及び助言の実施、交流機会の提供等の方法により、家庭教育への支援の充実に努めるとされている。その活動は、文化・学習事業、青少年事業、体育事業などが行われており、子どもたちもそれらに参加が可能である。この中には、自然体験や遊び・スポーツによる交流も含まれており、参加している子どもたちは様々な遊びに触れる機会が多くなっていると推察できる。特に、ソフトボールやバレーボールなどは多く実施されており、遊び因子の中の「球技」とバレーボールを含む「高学年以降でよく行われる遊び」の因子得点を高めていると推察できる。

9) 山・海・川と遊び因子との関連

選択肢「山・海・川」と遊び因子のクロス集計では、「山・海・川」を選択した場合において「低年齢において行う伝承遊び」・「ポコペン・エスケン」以外の遊び因子が有意に高い因子得点を示す傾向が見られた。

このなかでも「自然の中の遊び」において、回答しなかった子どもとの因子得点の差が非常に大きかった。これは、山・海・川で遊ぶことによって、子どもたちが「自然の中の遊び」に多く親しめることを示唆している。また、その他の遊び因子においても、山・海・川で遊ぶ子どもが遊ばない子どもより高い因子得点を示している。山・海・川のような自然環境の中で遊ぶことが、子どもたちがいろいろな遊びのバリエーションを身につけ、より活発に遊ぶことを示唆していると考えられる。

子どもの体験活動研究会²⁰⁰²⁾は自然が豊かな地域に住んでいる子どもでも都市部の子どもと同じくらい自然体験が希薄であると述べている。本研究では地域差に関する検討は行っていないが、調査対象地域である神奈川県は都市部と自然が豊かな地域が存在するものの、それが原因による地域差はあまり見られないことが推察される。また、身近に自然が存在していたとしても、学校や地域によって近づくことが禁止され遊べない状況が多く存在している。そのため、外遊びを推進するために子どもたちが安全に遊べ、解放された自然環境が必要性であると考えられる。

表4 放課後や休みの日に遊ぶ場所と遊び因子の関連

遊ぶ場所		公園の遊び	球技	自然の中の遊び	道具を使った遊び	格闘技遊びなど	室内遊び	伝承遊び	高学年以降でよく行われる遊び	低年齢において行う伝承遊び	ポコペン・エスケン
自分の家	はい(n=2257)	0.36575	0.37625	0.22401	0.20577	0.13148	0.52356	0.29375	0.20012	0.04564	0.12450
	いいえ(n=1162)	0.33721	0.41549	0.23081	0.16351	0.13038	0.46902	0.28744	0.17384	0.03313	0.13210
		p<0.05	p<0.001		p<0.001		p<0.001		p<0.01	p<0.05	
友だちの家	はい(n=1906)	0.37172	0.39906	0.22623	0.19967	0.13576	0.52833	0.31060	0.20654	0.04014	0.13536
	いいえ(n=1513)	0.33631	0.37766	0.22644	0.18100	0.12525	0.47566	0.26768	0.17184	0.04296	0.11666
		p<0.01	p<0.05		p<0.05		p<0.001	p<0.001	p<0.001		p<0.05
学校	はい(n=734)	0.38102	0.47357	0.25232	0.18295	0.16723	0.51249	0.31540	0.21253	0.04087	0.15940
	いいえ(n=2685)	0.34922	0.36663	0.21922	0.19372	0.12123	0.50298	0.28510	0.18535	0.04153	0.11825
		p<0.05	p<0.001	p<0.01		p<0.001		p<0.05	p<0.05		p<0.001
公園	はい(n=1605)	0.41755	0.42617	0.25857	0.21068	0.14190	0.52970	0.33333	0.20644	0.04206	0.14548
	いいえ(n=1805)	0.30164	0.35722	0.19779	0.17436	0.12155	0.48319	0.25469	0.17769	0.04079	0.11080
		p<0.001	p<0.001	p<0.001	p<0.001	p<0.01	p<0.001	p<0.001	p<0.01		p<0.001
広場空き地	はい(n=427)	0.42037	0.52178	0.35129	0.22349	0.21136	0.56635	0.38173	0.21155	0.04098	0.15457
	いいえ(n=2992)	0.34687	0.37072	0.20849	0.18683	0.11965	0.49627	0.27874	0.18828	0.04144	0.12316
		p<0.001	p<0.001	p<0.001	p<0.01	p<0.001	p<0.001	p<0.001			p<0.05
児童館・学童クラブ	はい(n=170)	0.42451	0.48000	0.31765	0.25210	0.17206	0.54216	0.36618	0.20588	0.05882	0.10882
	いいえ(n=3249)	0.35247	0.38486	0.22155	0.18823	0.12896	0.50308	0.28770	0.19042	0.04047	0.12804
		p<0.01	p<0.001	p<0.001	p<0.001	p<0.05		p<0.001			
図書館	はい(n=254)	0.45013	0.38819	0.26299	0.26603	0.13189	0.53740	0.32776	0.25722	0.06299	0.16535
	いいえ(n=3165)	0.34850	0.38970	0.22338	0.18542	0.13104	0.50242	0.28870	0.18589	0.03965	0.12401
		p<0.001		p<0.05	p<0.001		p<0.05	p<0.05	p<0.001	p<0.05	p<0.01
公民館	はい(n=263)	0.42395	0.46388	0.26996	0.21564	0.14354	0.55260	0.35456	0.25729	0.05513	0.16350
	いいえ(n=3156)	0.35039	0.38340	0.22269	0.18939	0.13007	0.50106	0.28636	0.18568	0.04024	0.12405
		p<0.001	p<0.001	p<0.01			p<0.01	p<0.001	p<0.001		p<0.01
山・海・川	はい(n=285)	0.45205	0.54456	0.50807	0.23860	0.22982	0.56901	0.36754	0.22456	0.04561	0.12456
	いいえ(n=3135)	0.34732	0.37549	0.20070	0.18712	0.12213	0.49920	0.28470	0.18815	0.04100	0.12731
		p<0.001	p<0.001	p<0.001	p<0.001	p<0.001	p<0.001	p<0.001	p<0.05		

8. 外遊び・スポーツ遊びの多様性に対する諸要因の関与

48種類の最近遊びの実施状況に関する項目のうち、外遊び・スポーツ遊びである遊び28種類の遊び(表5に記載)の選択数を基準変数とし、「スポーツクラブ等への参加日数」・「塾や習い事への参加日数」、「放課後や休みの日に一緒に遊ぶ人」の選択肢・「遊びを教えてくれる人やもの」の選択肢・「放課後や休みの日に遊ぶ場所」の選択肢を説明変数として数量化Ⅰ類による分析を行った。(図4)

このうち、「放課後や休みの日に遊ぶ場所」の選択肢「山・海・川」が外遊び・スポーツ遊びに対する数量が大きく(レンジ2.606)、次いで「放課後や休みの日に遊ぶ場所」の選択肢「広場や空き地」(レンジ1.562)、「スポーツクラブ等への参加日数」(レンジ1.422)、「遊びを教えてくれる人」の選択肢「親」(レンジ1.385)、「放課後や休みの日に遊ぶ場所」の選択肢「児童館・学童クラブ」(レンジ1.353)であった。

これらは、外遊び・スポーツ遊びの多様性に対する影響力を示唆していると考えられる。山・海・川で遊ぶこと、

表5 外遊び・スポーツ遊び

なわとび
ジャングルジム
てつぼう
ブランコ
すべり台
アスレチック
ドッジボール
サッカー
野球、ソフトボール
ハンドベース・キックベース
バスケットボール・ポートボール
木登り
秘密基地作り
昆虫採集・ザリガニつり
海辺遊び・川遊び
さかなつり
竹馬
ゴムとび
一輪車
おにごっこ
かくれんぼ
カンけり
バレーボール
ポコペン
エスケン、Sのじ
砂遊び、泥遊び
テニス、バドミントン
キックスケーター、スケートボード

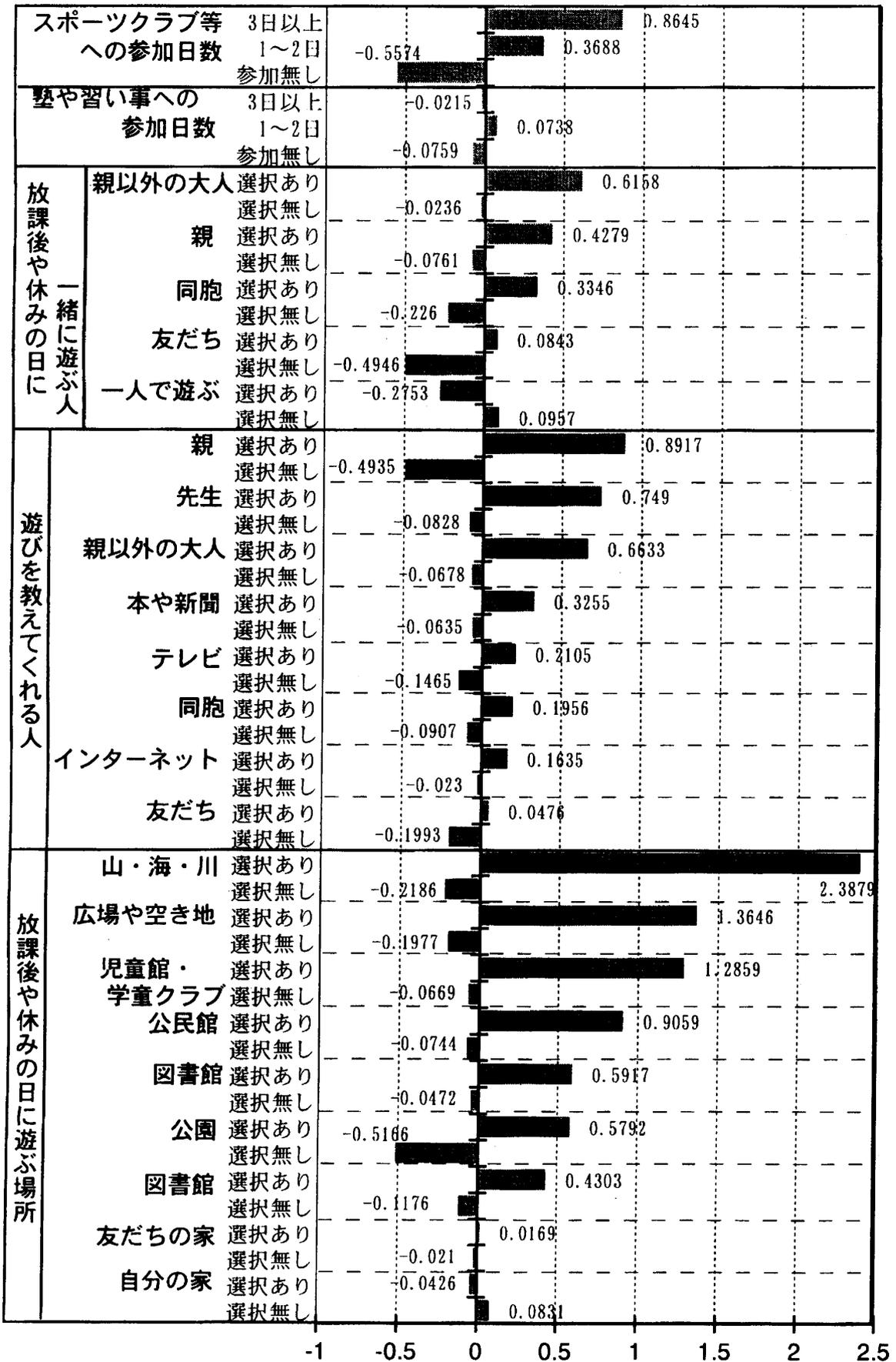


図4 外遊び・スポーツ遊びの多様性に対する諸要因の関与

広場や空き地で遊ぶことは外遊び・スポーツ遊びの多様性に対して強い促進要因となると考えられる。また、スポーツクラブ等への参加、大人と一緒に遊ぶこと、大人に遊びを教えてもらうことも、外遊び・スポーツ遊びの多様性に対して促進要因となることを示唆していると考えられる。

友だちにおいては他の要因と比較してその影響力が低い傾向であった。これは、友だちとの関わりが外遊びに広いバリエーションにわたって親しむことへの強い要因ではないことを示唆していると解釈できる。従来遊びは、地域と密接に関わる生活の中で子どもの文化として受け継がれてきたが、今日の子どもを取り巻く状況のもとでは、このことが必ずしも成立せず、子ども（友人）同士の関わりだけでは、外遊び・スポーツ遊びの幅広い実践が保証されないことを示唆するものと捉えることができる。したがって現代において、外遊び・スポーツ遊びの幅広い実践を促進するためには、山・海・川、広場や空き地のような自然スペースやオープンスペース・アジトスペースなどが含まれている環境や、大人の関与による外遊びの紹介、奨励、支援が必要であると考えられる。

9. まとめ

本研究の結果から以下の知見を得た。

- 1) 性別差：男子については室内遊びとスポーツ遊び・外遊びなど活発な遊びを行っており、女子については比較的運動量の少ない遊びが行われている傾向が確認された。
- 2) スポーツクラブ等の影響：スポーツクラブ等に通うことは、子どもが遊びに親しむことへの促進要因となり、特に「球技」・「自然の中の遊び」・「格闘技遊びなど」においてその傾向が強く見られる。
- 3) 塾やお稽古ごとの影響：塾やお稽古ごとへ通うことは、「球技」・「自然の中の遊び」・「格闘技遊びなど」については阻害要因となる。また、塾やお稽古ごとに通う日数が1～2日であれば、「公園の遊び」・「道具を使った遊び」・「高学年以降でよく行われる遊び」に親しむことへの促進要因となる。
- 4) 一緒に遊ぶ人の影響：一人で遊ぶことは、「室内遊び」を促進することになるが、「球技」への阻害要因となる。また、誰かと一緒に遊ぶことは多くの遊びに親しむことに対して促進要因となり、特に大人と遊ぶことが遊びに親しむことへの促進要因となっている。さらに、親以外の大人が介在することによって、子どもたちが外遊び、特に「自然の中の遊び」へ親しみやすくなる。
- 5) 遊びを教わる人やものからの影響：子どもたちにとって大人から遊びを教わるのが、多くの遊びに親しむことへの強い促進要因となっている。また、メディアも子どもたちの遊びに対して影響を与えている。
- 6) 遊ぶ場所の影響：自分の家以外で遊ぶことは、多くの遊びに親しむ促進要因となっている。特に山・海・川のような自然の中や広場や空き地で遊ぶことは、「自然の中の遊び」だけでなく多くの外遊びに親しむ機会を増やしている。また、公園・児童館・学童クラブ・公民館も多くの外遊びに親しむ機会を作る場所となっている。
- 7) 外遊び・スポーツ遊びの多様性に対する諸要因の関与：山・海・川や広場や公園で遊ぶことが外遊び・スポーツ遊びに親しむことへの強い促進要因となっており、スポーツクラブへ等への参加、大人との関わりも外遊び・スポーツ遊びに親しむことへの促進要因となっている。外遊び・スポーツ遊び促進には遊び場所の整備や、大人の関与による外遊びへの親しむ機会を作ることが必要であろう。

本研究においては、最近実施した遊びの種類と諸要因との関連について検討を行い以上の知見を得たが、遊び実践の程度（回数、持続時間など）については、検討できなかった。この観点からの調査・検討が今後の課題となろう。

10. 引用文献

- 中央教育審議会、2002、子どもの体力向上のための総合的な方策について（答申）、中央教育審議会
全国アウトドア・マリンスポーツフェア in かながわ実行委員会、2004、子どもの遊びに関する調査調査結果報告書、神奈川県教育委員会
- 國土 将平、2003、子どもと発育発達vol. 1No. 3、杏林書院
- 宮下充正、2003、月刊スポーツメディスン12月号、（有）ブックハウス・エイチディ
- 総務庁青少年他作本部（編）、1991、平成2年度版青少年白書、大蔵省印刷局
- 宮下一博、1996、千葉大学教育学部研究紀要第44巻 I 教育科学編、千葉大学教育学部
- NHK放送文化研究所編、2001、放送研究と調査12月号、日本放送協会
- 青少年文化研究会、1996、子どもたちの生活世界、伊藤忠記念財団
- 仙田満、2003、子どもと発育発達vol. 1No. 3、（株）杏林書院
- 子どもの体験活動研究会、2002、地域の教育力の充実に向けた実態・意識調査報告書、文部省委託調査