

首都圏小学生の自己認識と遊びの現状

—東京都と隣接する4県・5小学校全在籍児童アンケート調査から—

齋藤 史夫

1. 問題の所在と本研究の課題

1.1. 子ども理解の困難と子どもの「本質的变化」

高橋勝は、「子どもが変わった。子どもがわからなくなった、と言われるようになってすでに久しい」という。そして、子どもが見えにくくなったのは、日本社会の急速な産業化、都市化、高度経済成長が子どもたちの生きる生活世界をその根底から変えてきたためだとして、子どもの「自己形成空間」の衰弱化を考察している⁽¹⁾。

田中治彦は、「子ども・若者と社会教育」の課題を考察し、社会教育の世界に1980年代前半、「子ども・若者の集団離れ」という本質的な変化が起きていたのだとする。そのために未来志向の「時間的アプローチ」である集団指導が成立する基盤が崩れ、代わって、「今、ここ」を対象とする「空間的アプローチ」が有効となったのだという。その空間的アプローチを社会教育の観点から概念化したものが「居場所論」であり、それが今後子ども・若者との関わりを考える上での「鍵概念」になるという⁽²⁾。

1.2. 自己形成空間の再創造と市民的活動・施策の展開

自己形成空間が衰弱化しているといわれるもと、子どもを地域の「小さな住民」ととらえて子ども集団・組織を育てる活動、日常生活に遊びや遊び空間を創造する活動、地域を舞台に子どものファンタジーを展開する活動、子どもの居場所を確保する活動など、子どもの自己形成を支援する市民的活動が多様に展開している。

早稲田大学大学院文学研究科博士後期課程

学校外での子どもを対象とした公的施策は、主として乳幼児を対象とした子育て支援、小学生を対象を収斂しつつある「放課後子どもプラン」（「放課後子ども教室推進事業」と「放課後児童クラブ」によって構成）が大きな枠組みとして展開している。2004年度から3年間実施された「地域子ども教室」は、対象が子ども期全体にわたり、生活世界を地域に広げ、子どもと地域の人との多様な関わりを広げる可能性を持っていた。しかし、その後継とされる「放課後子ども教室」では、対象が小学生中心に移行し、生活世界を小学校内に局限し、子どもを地域から切り離す傾向を持つものとなっている。

しかし、それらの施策に関わる実践での模索は、その限界を乗り越える可能性を探っている。また、2011年3月31日に厚生労働省より発出された「児童館ガイドライン」は、児童福祉法に位置付けられた0歳から18歳までのすべての子どもを対象とする地域児童福祉施設としての性格を再確認し、地域に子どもの生活と遊びを広げる拠点、子育て支援と子育てネットワークを形成する役割などを明確にして、これからのあり方を探っている^③。

このような動向も重視し、多様に展開する市民的活動の自発性を尊重して、子どもの自己形成空間の再生へとつながる、総合的な行政施策のあり方を探ることが課題となっている。また、それぞれの市民的活動も、独自の活動の発展やネットワークの形成が求められている。

1.3. 大人が準備する活動・施策と子どもの思いとのずれ

子どもの自己形成空間の再生に向けて多様に展開する市民的活動・施策は、それを進める主体の意図と子どもの思いとがずれを生じる可能性を持っている。

後述する筆者らの調査も、その可能性を示していた。子どもの主体的な遊びを大切にしている「放課後子ども教室」に参加した子どもは、その子ども教室を「自分たちで自由に遊ぶことができ楽しいところ」「いろいろな遊びができ楽しいところ」と回答している。その一方で、毎日学校が終わった後の遊ぶ時間を「たくさんある」と回答する子どもは、子ども教室に参加していない子どもの方が多い。

子どもの思い・子どもの視点に立って今進めている活動・施策を見直すこと、子どもの思い・視点から活動・施策を構想すること、子どもの参画によって活動・施策を進めること、などが必要となっている。

そのために、子どもが自分自身をどのように認識しているのか、自分の生活の現状をどのようにとらえているのか、などを明らかにすることが求められている。

1.4. 子ども調査の現状と課題

子どもの視点の尊重には子どもを知ることが必要であるが、日本の子どもの現状・子どもの思いについて、国際比較や日本国内独自で様々な調査が行われている。

ユニセフ・イノチェンティ研究所は、2007年2月14日に「An Overview of Child Well-being in Rich Countries (先進国における子どもの幸せ⁽⁴⁾)」というレポートカードを発表している。「先進工業国21か国における子どもと若者の生活と福祉の総合的評価を説明する」ために、「物的状況」「健康と安全」「教育」「友人や家族との関係」「日常生活上のリスク」「子どもや若者自身の『実感』」という6つの側面から子どもの「幸せ」を測り、比較することを試みている。

データが不十分ということで、日本の現状は総括的な評価に含められなかったが、「疎外感」の節で、「最も目を引くのは日本の結果である。この国では30%の子どもが『孤独を感じる』という説明に同意している。これはそれに次ぐ国のほぼ3倍である」とされた15歳児の孤独感の報告が大きな衝撃を持って受け止められた。

財団法人・日本青少年研究所は、精力的に、アメリカ・中国・韓国等の子どもとの国際比較を実施している。「小学生の生活習慣に関する調査—東京・北京・ソウルの3都市の比較—」(小学4~6年対象・2007年3月)、「中学生・高校生の生活と意識—日本・アメリカ・中国・韓国の比較—」(2009年2月)、「高校生的心と体の健康に関する調査—日本・アメリカ・中国・韓国の比較—」(2011年2月)などである⁽⁵⁾。これらの調査では、「私は価値のある人間だと思う」と答える日本の高校生は「全くそうだ」「まあそうだ」を合わせて36.1%と、7~9割近く肯定的に回答する米・中・韓と比較した自己肯定感の低さが注目されている(2011年調査)。

日本子ども社会学会は、「日本の子どもたちの実態をデータとして把握し、かつ全国に報告する」ために、2004年の冬と秋に「子どもの放課後全国調査⁽⁶⁾」を、「大都市部」「農山村部」「中間部」の3つの地域特性に区分した小学5・6年生を対象に実施した。その調査から、深谷昌志は、現在の子どもの生活の類型は、子どもの生活の3領域「働く」「遊ぶ」「学ぶ」のいずれもしていない、「子ども部屋の中でじっと暮らす、社会的なひきこもり状況」にいる「ひきこもる子ども」であるとした⁽⁷⁾。

これらの調査研究は、いずれも、日本の子どもの実態と課題を明らかにし、社会的インパクトを与え、市民的活動と施策にも影響を与えてきた。しかし、これらの調査研究は、多くが15歳前後の思春期を対象とし、小学生の場合も4年生以降の高学年を対象に行われている。

小学生は、心身の成長・発達が著しい時期であり、また、その社会生活も急速に拡大し質的發展を見せる時期でもある。市民的活動や施策では、小学生を対象にしたものが多く行われている。小学校1年生から6年生までの全体から小学生の現状を子ども自身の視点から明らかにし、また、その成長・発達の姿を子ども自身の認識から探ることは課題となっている。

1.5. 本研究の目的と方法

【研究の目的】

以上のような状況と課題をふまえ、本研究においては、子ども自身の目から見た子どもの自己認識と、子どもの実感からみた子どもの生活の実態、および、それらが年齢や性別によってどのように変化するのかを明らかにすることを目的とする。子どもの生活については、今回の研究では、特に「遊び」に着目して分析する。

【研究の方法】

本研究は、公益財団法人さわやか福祉財団が実施した「子どもの主体的な遊びにより人間力を育てるための調査研究⁽⁸⁾」において、2010年10・11月に行われた、東京都と都に隣接する4県の5小学校の全在籍児童2939名を対象として2,827名から回答を得た「放課後の遊びについてのアンケート」結果の分析を通じて行う。

筆者らが参加した当調査は、「子どもの放課後の居場所・遊び場として注目されている『放課後子ども教室』を対象にして、『子ども主体の遊び』が子どもの人間力の育成にむけてどのような役割を果たしているか、またどのような可能性をもっているのかを調査・研究した」ものである。

その一環として行ったアンケート調査は①同一小学校に在籍中の全児童を対象としたこと、②小学1年生から6年生まで小学生の全学年を縦断して調査したこと、③子ども自身が直接回答を選択し記入したこと（低学年では質問内容・記入方法について教師が説明）に特徴がある。首都圏の5校であること、「子どもの主体的な遊び」を位置づけている子ども教室を実施している学校を選定したこと、など、その対象校選定には偏りがあるが、前記のようなアンケート調査の性格から、首都圏に生活する小学生の現状についてある程度の傾向を把握することが可能と考えられる。

その後まとめられた報告は、「『放課後子ども教室』を利用している子どもと、利用していない子どもの比較を通して、子どもの放課後生活における違いと『放課後子ども教室』利用が子どもの成長に果たす役割と可能性の解明を試みた」ために、

子どもの自己認識と遊びの実態の解明は限定的に概括されたものにとどまっている。

本研究においては、それらの点について、小学生の全体的状況とともに、性別や学年によってどのように変化があるのかなどに焦点を当てて分析する。

2. 子どもの自己認識

一子どもは自分をどのような人だと考えているか

2.1. 遊ぶのが好き・友だちを大切に使う子ども

さわやか福祉財団調査報告書では、いまの子どもたちは、「遊ぶのが好き」「友だちを大切に使う」と自分自身を認識していると概括した。

アンケート調査において、「自分はどんな人だと思いますか」という質問項目への回答は、上位から「遊ぶのが好き」(55.6%)「友だちを大切に使う」(38.8%)「スポーツが得意」(30.6%)「みんなと力を合わせて何かをするのが好き」(24.4%)と続いている。一方、それに続く回答で、「勉強が得意」は12.3%、「自分に自信がある」は11.6%にとどまっている(表1)。

男女の回答を比較すると、男子では「スポーツが得意」(男子38.3%・女子22.6%)が第2位になり、女子では「みんなと力を合わせて何かをするのが好き」(男子19.4%・女子29.9%)が第3位となっている(表2)。

2.2. 学年による子どもの自己認識の変化

2.2.1 学年による自己認識の変化の傾向

子どもの自己認識は、学年によってどのように変化するのであろうか。学年ごとの回答を詳細に見よう(表1—以下、本節の分析は表1による)。

まず、学年が上がるとともに肯定的に回答する比率が増加する傾向をもつ項目は、「1人でいるのが好き」「遊ぶのが好き」という2項目である。「みんなと力を合わせて何かをするのが好き」という項目については、3年生にピークがあるものの、1・2年合計と5・6年合計で比較して、増加している。

次に、学年とともに減少する傾向にあるのは、「自分に自信がある」「友だちを大切に使う」「人気がある」「勉強が得意」「スポーツが得意」という項目である。

学年を通じて有意差のある変化が現れないのは、「何でも自分から進んでするのが好き」「みんなの先頭に立つのが好き」「目立つのが好き」という項目である。

2.2.2. 小学1年生・5年生—肯定的回答が最大値を示す学年

調査した自己認識の各項目への肯定的回答が第1位を示すのは、小学1年生が1

表1 問11「自分はどんな人だと思いますか」(3つまで選択)

学年別の回答(以下表は%)

| | 1年生 | 2年生 | 3年生 | 4年生 | 5年生 | 6年生 | 全学年 合計 |
|------------------|------|------|------|------|------|------|-----------|
| 自分に自信がある | 21.7 | 20.0 | 10.9 | 7.8 | 7.2 | 3.8 | 11.6 |
| 友だちを大切にする | 47.5 | 44.6 | 40.8 | 37.0 | 33.9 | 29.9 | 38.8 |
| みんなと力を合わせるのが好き | 21.1 | 19.1 | 29.7 | 25.0 | 26.1 | 25.9 | 24.4 |
| 何でも自分から進んでするのが好き | 12.1 | 9.5 | 11.2 | 8.8 | 8.3 | 8.0 | 9.6 |
| みんなの先頭に立つのが好き | 8.7 | 8.6 | 9.8 | 10.0 | 10.2 | 7.4 | 9.1 |
| 1人であるのが好き | 7.4 | 8.8 | 13.2 | 11.2 | 16.1 | 13.4 | 11.8 |
| 人気がある | 8.3 | 6.7 | 5.6 | 1.4 | 1.5 | 1.2 | 4.1 |
| 目立つのが好き | 5.4 | 6.4 | 7.4 | 6.4 | 8.7 | 5.8 | 6.7 |
| 遊ぶのが好き | 48.9 | 49.6 | 56.5 | 58.4 | 58.7 | 60.7 | 55.6 |
| 勉強が得意 | 25.6 | 14.1 | 9.4 | 9.6 | 9.5 | 6.6 | 12.3 |
| スポーツが得意 | 31.8 | 37.0 | 38.2 | 34.6 | 23.9 | 19.6 | 30.6 |
| わからない | 3.8 | 4.5 | 5.1 | 8.2 | 7.6 | 13.6 | 7.4 |
| その他 | 11.0 | 5.3 | 8.3 | 10.8 | 9.7 | 8.6 | 8.9 |

番多く、ついで5年生となっている(第2位の回答と有意差がないものを含む)。

小学1年生が肯定的回答で一番多い項目は、「自分に自信がある」「友だちを大切にする」「何でも自分から進んでするのが好き」「人気がある」「勉強が得意」の5項目である。

ついで、小学5年生で回答がピークを示している項目は、「みんなの先頭に立つのが好き」「1人であるのが好き」「目立つのが好き」の3項目である。

そして、小学3年生で「みんなと力を合わせて何かをするのが好き」「スポーツが得意」の2項目、小学6年生で「遊ぶのが好き」への肯定的回答が最大値を示している。

2.2.3. 小学6年生・1年生—肯定的回答が最小値を示す学年

逆に、各質問項目への肯定的回答が最小値を示す学年を見ると、小学6年生が多数を占める(下から第2位の回答と有意差がないものを含む)。

小学6年生が最小値を示す項目は、選択肢を明示した11のうち「自分に自信がある」「友だちを大切にする」「何でも自分から進んでするのが好き」「みんなの先頭に立つのが好き」「人気がある」「勉強が得意」「スポーツが得意」の7項目である。

残りの4項目については、小学1・2年生の低学年に最小値を示す。1年生での「1人であるのが好き」「目立つのが好き」「遊ぶのが好き」の3項目、2年生での「みんなと力を合わせて何かをするのが好き」が最小値を示している。

2.2.4. 自信・人気・勉強・スポーツ—肯定的回答が大きく減少する学年がある

いくつかの質問項目においては、肯定的回答が前学年と比較して大きく減少する学年がある。その変化が特定の学年に集中している様子はうかがえない。

「自分に自信がある」という質問には、2年生で20.0%であった回答が3年生では10.9%に、5年生で7.2%の回答が6年生で3.8%と2回大きく減少している。「人気がある」という回答では、3年生から4年生(5.6%→1.4%)の間で、「勉強が得意」という回答では、1年生から2年生(25.6%→14.1%)の間で、「スポーツが得意」という回答では、4年生から5年生(34.6%→23.9%)の間で大きく減少している。

2.2.5. 小学6年生—「遊ぶのが好き」以外の全項目が5年生から減少

6年生の回答の特徴は、まず、「遊ぶのが好き」という回答が全学年を通じて最高であるという点が上げられる。

また前記のように、7つの項目では肯定的回答が全学年を通じて最も少なくなっている。そして、それ以外の3つの項目でも、全学年を通じた最低ではないものの、5年生と比較して減少している。すなわち、遊ぶのが好き以外の全項目で、5年生から6年生になる際に減少している(有意差の検定には現れないものも含む)。

2.3. 学年による子どもの自己認識の変化の男女差

学年による自己認識の変化は、男女によってその特徴は異なるのであろうか。

表2からは、①「みんなと力を合わせて何かをするのが好き」という項目で、男子では1年生と6年生が同じような回答比率であるのに対し、女子では1年生よりも6年生の方が多い(5年生がピーク)、②「何でも自分から進んでするのが好き」は、男子では高学年になって減少するが、女子では変動がない、③「遊ぶのが好き」は、男子では学年とともに増加するが、女子は2年生でいったん有意に落ち込むとともに全体の増加の傾向も緩やか、④女子6年生では「自信がある」「人気がある」がほとんど存在しなくなる、などの特徴が読みとれる。

表2 問11「自分はどんな人だと思いますか」(3つまで選択)

| | 男女・学年別の回答 | | | | | | | | | | | | | |
|------------------|-----------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| | 男子 | | | | | | 女子 | | | | | | | |
| | 1年生 | 2年生 | 3年生 | 4年生 | 5年生 | 6年生 | 男子計 | 1年生 | 2年生 | 3年生 | 4年生 | 5年生 | 6年生 | 女子計 |
| 自分に自信がある | 21.3 | 20.6 | 14.0 | 6.9 | 9.3 | 6.2 | 12.7 | 21.9 | 19.5 | 8.0 | 8.8 | 4.9 | 1.6 | 10.3 |
| 友だちを大切にす | 38.7 | 36.8 | 32.9 | 30.5 | 25.2 | 26.9 | 31.8 | 56.2 | 53.3 | 48.7 | 44.1 | 43.4 | 32.7 | 45.8 |
| みんなと力を合わせるの好き | 20.0 | 17.5 | 25.7 | 16.0 | 17.5 | 20.7 | 19.4 | 21.9 | 20.5 | 33.6 | 34.9 | 35.4 | 30.7 | 29.9 |
| 何でも自分から進んでするのが好き | 12.4 | 6.7 | 11.3 | 8.4 | 6.5 | 6.6 | 8.6 | 11.9 | 12.3 | 11.1 | 9.2 | 10.2 | 9.3 | 10.6 |
| みんなの先頭に立つのが好き | 9.3 | 6.7 | 7.7 | 9.2 | 7.7 | 6.6 | 7.9 | 8.2 | 10.8 | 11.9 | 10.9 | 12.8 | 8.2 | 10.4 |
| 1人でのいるのが好き | 9.8 | 11.7 | 11.3 | 11.1 | 15.9 | 12.0 | 12.0 | 5.0 | 5.6 | 15.0 | 11.3 | 16.4 | 14.8 | 11.6 |
| 人気がある | 9.8 | 4.9 | 5.4 | 2.3 | 2.0 | 2.5 | 4.4 | 6.8 | 8.7 | 5.8 | 0.4 | 0.9 | 0.0 | 3.5 |
| 目立つのが好き | 6.7 | 7.2 | 8.1 | 8.4 | 7.7 | 5.4 | 7.3 | 4.1 | 5.6 | 6.6 | 4.2 | 9.7 | 6.2 | 6.1 |
| 遊ぶのが好き | 44.9 | 54.3 | 55.9 | 59.5 | 60.6 | 63.2 | 56.5 | 53.0 | 44.6 | 57.1 | 57.1 | 56.6 | 58.4 | 54.8 |
| 勉強が得意 | 26.2 | 13.0 | 9.9 | 13.4 | 10.6 | 7.4 | 13.2 | 25.1 | 15.4 | 8.8 | 5.5 | 8.4 | 5.8 | 11.2 |
| スポーツが得意 | 40.9 | 43.5 | 46.4 | 45.4 | 28.0 | 26.4 | 38.3 | 22.8 | 29.7 | 30.1 | 22.7 | 19.5 | 13.2 | 22.6 |
| わからない | 2.7 | 5.4 | 6.3 | 9.5 | 10.6 | 15.7 | 8.5 | 5.0 | 3.6 | 4.0 | 6.7 | 4.4 | 11.7 | 6.2 |
| その他 | 12.0 | 3.6 | 7.7 | 11.1 | 10.6 | 6.6 | 8.6 | 10.0 | 7.2 | 8.8 | 10.5 | 8.8 | 10.5 | 9.4 |

3. 子ども自身が考える子どもの遊びの現状

3.1. 遊びの第1位は携帯型ゲーム・公園や家で同級生3～5人で遊ぶ

学校が終わってからの遊び時間は、「少しある」56.6%、「たくさんある」33.9%「ない」8.9%という回答である。遊ぶのが好きと考える子どもであるが、毎日充分満足するまで遊んでいると思える子どもは全体の3分の1である。

子どもたちがよく遊ぶ場所は、「家の近くの公園」26.0%・「自分の家」25.6%・「友だちの家」17.4%が上位3カ所である。その後には、「学童保育」8.0%・「放課後子ども教室」6.9%・「学校」5.3%など社会的に整備された子どものための施設が続く。

仙田満は、「こどものあそび空間」を「自然スペース」「オープンスペース」「道スペース」「アナーキスペース」「アジトスペース」「道具スペース」という6つに分類し、それらの空間が急速に減少してきたことを指摘した⁹⁾。本調査では、「道路」が1.4%、「山・川・田んぼ・畑」が0.1%と、家と社会的に整備された以外の場所は、少なくとも首都圏においては遊ぶ場所に含まれない状況にある。

よくする遊びの第1位は「ゲーム（DS、PSPなど）」（以下、携帯型ゲーム）41.0%であり、第2位以降には「鬼ごっこ」27.1%・「サッカー」22.1%という集団での遊び、「読書・漫画」20.8%・「テレビゲーム」17.7%が続いている。

一緒に遊ぶのは「同じ学年の友だち」80.1%が、遊ぶ人数では「3～5人」48.1%が一番多くなっている。

3.2. 学年による遊びの変化

3.2.1. 遊ぶ時間—「たくさんある」のは5年生が最低

「毎日学校が終わったあと、遊ぶ時間はありますか」という質問への、「たくさんある」という回答は、1年生が最高値を示し、学年とともに減少していき5年生で最小値を示した後、6年生で増加をしている（表3）。

3.2.2. 遊ぶ場所—自分の家で遊ぶ低学年・公園や友だちの家が増える高学年

小学1年生では、「自分の家」「学童保育」「児童館」がよく遊ぶ場所の上位3カ所になっている。そして、高学年に向かって、「公園」（6年で最高値）「友だちの家」（5年で最高値）が増えている（表4）。

青井倫子は、愛媛県松山市の幼児の遊びを調査し、幼稚園から帰宅後の幼児の遊ぶ場所の第1位は自分の家の前や庭64.1%と、他の場所の3倍以上にのぼるとし

表3 問1 学校が終わった後の遊ぶ時間

| | たくさんある | 少しある | ない | 無回答 |
|-------|--------|------|------|-----|
| 1年生 | 43.3 | 49.1 | 7.2 | 0.4 |
| 2年生 | 38.7 | 53.9 | 6.7 | 0.7 |
| 3年生 | 37.3 | 54.0 | 7.4 | 1.3 |
| 4年生 | 30.8 | 59.8 | 8.6 | 0.8 |
| 5年生 | 22.2 | 68.2 | 9.3 | 0.2 |
| 6年生 | 32.1 | 55.3 | 12.2 | 0.4 |
| 全学年合計 | 33.9 | 56.6 | 8.9 | 0.6 |

表4 問3 放課後よく遊ぶ場所はどこですか

| | 1年生 | 2年生 | 3年生 | 4年生 | 5年生 | 6年生 | 全学年合計 |
|-----------|------|------|------|------|------|------|-------|
| 家の近くの公園 | 14.8 | 24.8 | 25.9 | 22.2 | 28.4 | 38.7 | 26.0 |
| 友だちの家 | 9.0 | 17.2 | 17.9 | 18.4 | 21.2 | 19.8 | 17.4 |
| 自分の家 | 32.1 | 24.8 | 23.4 | 29.0 | 24.8 | 18.8 | 25.6 |
| 学童保育 | 21.3 | 13.8 | 10.5 | 3.2 | 0.6 | 0.6 | 8.0 |
| 児童館 | 0.4 | 0.7 | 0.9 | 1.4 | 2.3 | 1.4 | 1.2 |
| 放課後子ども教室 | 15.2 | 10.3 | 4.7 | 7.6 | 3.8 | 0.6 | 6.9 |
| ゲームセンター | 1.6 | 1.2 | 0.7 | 0.4 | 0.2 | 0.6 | 0.8 |
| 道路 | 2.7 | 1.0 | 0.7 | 1.8 | 1.5 | 1.0 | 1.4 |
| 山・川・田んぼ・畑 | 0.2 | 0.5 | 0.0 | 0.2 | 0.0 | 0.0 | 0.1 |
| 学校 | 1.6 | 3.1 | 5.1 | 9.2 | 8.1 | 4.0 | 5.3 |
| その他 | 4.5 | 2.6 | 8.5 | 6.6 | 5.3 | 6.2 | 5.6 |
| 遊ばない | 1.3 | 2.1 | 3.8 | 3.2 | 5.1 | 10.6 | 4.4 |

ている⁽⁴⁰⁾。子どもの遊ぶ場所は、幼児・低学年での自分の家・大人によって整備された施設空間から、友だちの家、公園へと年齢とともに拡大している。

3.2.3. 学年ごとに特徴を持つ「よくする遊び」

①携帯型ゲーム一どの学年でも1位、5年生が最高

遊びの種類の年齢別の推移を見ると(表5)、携帯型ゲーム機で遊ぶという回答がどの学年でも第1位になっている。その割合は、高学年に行くとともに上昇し、5年生でピークとなっている。

②低学年・中学年・高学年のそれぞれの年代に特徴的な遊びがある

低学年(1・2年生)・中学年(3・4年生)・高学年(5・6年生)に子どもの学

表5 問4 よく遊ぶ場所で行く遊び

| | 1年生 | 2年生 | 3年生 | 4年生 | 5年生 | 6年生 | 全学年合計 |
|------------|------|------|------|------|------|------|-------|
| 読書・漫画 | 22.0 | 20.3 | 20.5 | 22.0 | 21.2 | 19.2 | 20.8 |
| 携帯型ゲーム | 29.6 | 32.7 | 40.6 | 45.6 | 49.2 | 45.3 | 41.0 |
| TVゲーム | 19.5 | 17.2 | 15.0 | 16.6 | 20.6 | 16.6 | 17.7 |
| あやとり | 5.2 | 1.7 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 1.5 |
| 折り紙 | 14.8 | 10.7 | 7.1 | 3.0 | 2.3 | 0.2 | 6.1 |
| 積み木 | 5.2 | 1.2 | 1.1 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 1.3 |
| 卓球 | 1.6 | 0.7 | 0.7 | 0.4 | 1.7 | 0.0 | 0.8 |
| ドッジボール | 8.5 | 7.2 | 9.2 | 8.6 | 9.3 | 9.6 | 8.7 |
| 鬼ごっこ | 19.7 | 29.1 | 27.2 | 27.0 | 26.7 | 33.3 | 27.1 |
| かくれんぼ | 6.5 | 9.1 | 6.5 | 6.8 | 6.4 | 4.6 | 6.5 |
| サッカー | 20.4 | 22.4 | 29.2 | 22.4 | 21.2 | 16.8 | 22.1 |
| 野球 | 4.0 | 6.9 | 7.4 | 12.2 | 11.0 | 9.0 | 8.5 |
| 自転車・一輪車 | 19.7 | 13.4 | 12.3 | 12.0 | 4.2 | 5.2 | 10.8 |
| 縄跳び・大縄跳び | 11.9 | 6.2 | 6.9 | 5.0 | 2.5 | 1.4 | 5.5 |
| すべり台・ブランコ | 6.5 | 10.7 | 11.4 | 9.6 | 6.6 | 6.2 | 8.5 |
| 自分たちで考えた遊び | 22.2 | 10.5 | 17.2 | 11.6 | 7.6 | 6.6 | 12.4 |
| その他 | 17.9 | 19.8 | 20.3 | 24.2 | 22.2 | 26.7 | 21.9 |
| 遊ばない | 1.3 | 1.7 | 3.1 | 2.8 | 4.7 | 8.6 | 3.1 |

年を区切ると、それぞれの区分にピークを持つ遊びが分類できる（学年差に有意差を持たないものも含む）。

低学年に最大値を示すのは、明示された15の遊びのうち、「あやとり」「折り紙」「積み木」「かくれんぼ」「自転車・一輪車」「縄跳び・大縄跳び」の6項目の遊びである。

中学年に最大値を示すのは、「読書・漫画」「サッカー」「野球」「すべり台・ブランコ」の4つの遊びである。

高学年では、「携帯型ゲーム」「テレビゲーム」「卓球」「ドッジボール」「鬼ごっこ」の5つの遊びである。

前記の青井の調査では、幼児が外でよくする遊びは1人でも遊べる「三輪車や自転車」(77.1%)「砂遊び」(70.8%)が「圧倒的に多い」という。小学校低学年では、その傾向を引き継ぎながら、次第に、多人数でルールをともなって広い空間を使用する遊びへと移行していることがうかがえる。

調査校では高学年で部活動が行われたり、スポーツ少年団等への参加も予想されるので、「遊び」としてのサッカー・野球の比率が減少しているのではないかとと思われる。また、この年代に、スポーツが得意という回答が減少することとの関連を検討する必要がある。中学年で「遊び」としてのスポーツと、競技スポーツが分離していくのではないかと考えられる。また、テレビ番組の題名となっている鬼ごっこである「逃走中」を「その他」の遊びにあげる子どももおり、同番組の人気が「鬼ごっこ」で遊ぶ高学年の比率を上げていることも考えられる。

3.2.4. 遊ぶ人数—小学3年生から増加・6年生で最高

「よく遊ぶ場所で、いつも何人ぐらいで遊んでいますか?」という設問への回答では、1年生から6年生に向かって一緒に遊ぶ人数が増えていく様子を見てとれる。1人遊びは、1年生から2年生にかけて大きく減少し、2人で遊ぶことは2年生から3年生にかけて大きく減少する。1人か2人で遊ぶ、3人以上で遊ぶに分類して集計すると、1・2人遊びが3年生と6年生で大きく減少し、3人以上で遊ぶことが3年生から増え6年生で最高になっている(表6)。

表6 問5・よく遊ぶ場所で遊ぶ人数・学年による変化

| | 1人 | 2人 | 3~5人 | 6~10 | 10人以上 | 遊ばない | 無回答 |
|-------|------|------|------|------|-------|------|-----|
| 1年生 | 12.6 | 27.8 | 41.7 | 9.6 | 4.7 | 1.8 | 1.8 |
| 2年生 | 7.9 | 31.5 | 40.3 | 10.7 | 7.4 | 0.7 | 1.4 |
| 3年生 | 6.5 | 23.0 | 55.1 | 7.4 | 4.9 | 2.7 | 0.4 |
| 4年生 | 6.4 | 23.4 | 49.0 | 12.4 | 6.6 | 2.0 | 0.2 |
| 5年生 | 6.8 | 22.9 | 49.8 | 11.9 | 4.2 | 3.8 | 0.6 |
| 6年生 | 4.2 | 14.4 | 52.1 | 12.4 | 7.0 | 8.4 | 1.4 |
| 全学年合計 | 7.4 | 23.5 | 48.1 | 10.7 | 5.9 | 3.3 | 1.0 |

1・2人と 3人以上での分類

| | 1、2人 | 3人以上 |
|-------|------|------|
| 1年生 | 40.4 | 56.1 |
| 2年生 | 39.4 | 58.5 |
| 3年生 | 29.5 | 67.4 |
| 4年生 | 29.8 | 68.0 |
| 5年生 | 29.7 | 65.9 |
| 6年生 | 18.6 | 71.5 |
| 全学年合計 | 31.0 | 64.8 |

3.3. 男女の違いから見る子どもの遊び

3.3.1. 男子—遊ぶ時間がたくさんある・公園で多人数で遊ぶ

表7に見るように、男子と女子を比較すると、男子の方が比較的公園で遊ぶという回答が多く、遊びの時間はたくさんあると答え、遊ぶ人数も多人数の傾向がある。

3.3.2. 遊びの男女差—ゲームとスポーツ型の遊びの男子・多様な遊びの女子

遊びの内容では、男女で大きな違いがある。男子の遊びでは携帯型ゲーム（男子50.3%・女子30.9%）と「サッカー」「野球」が特に多い。また、男子の自由記述ではカードゲームも多くあげられている（表8）。

表7 遊び・男女の有意差現れる項目（%）

| | |
|--------------|-----------------------|
| よく遊ぶ場所・公園 | 男子 (27.9) > 女子 (24.1) |
| 遊ぶ時間・たくさんある | 男子 (38.8) > 女子 (28.5) |
| 一緒に遊ぶ人数・2人 | 男子 (16.7) < 女子 (30.8) |
| 一緒に遊ぶ人数・6人以上 | 男子 (25.5) > 女子 (7.3) |

表8 遊びの種類・男女比較

| | 男子 | 女子 |
|------------|------|------|
| 読書・漫画 | 16.9 | 24.9 |
| 携帯型ゲーム | 50.3 | 30.9 |
| TVゲーム | 22.3 | 12.5 |
| あやとり | 0.4 | 2.6 |
| 折り紙 | 2.8 | 9.5 |
| 積み木 | 1.7 | 0.9 |
| 卓球 | 1.1 | 0.5 |
| ドッジボール | 10.4 | 7.0 |
| 鬼ごっこ | 26.4 | 28.1 |
| かくれんぼ | 3.6 | 9.8 |
| サッカー | 40.0 | 3.2 |
| 野球 | 15.5 | 1.2 |
| 自転車・一輪車 | 5.9 | 16.1 |
| 縄跳び・大縄飛び | 1.1 | 10.1 |
| すべり台・ブランコ | 3.9 | 13.1 |
| 自分たちで考えた遊び | 10.1 | 14.9 |
| その他 | 18.8 | 25.3 |
| 遊ばない | 2.0 | 5.6 |

女子でも携帯型ゲームは第1位だが、「読書・漫画」の比率が大きく、「かくれんぼ」「折り紙」「自転車・一輪車」「縄跳び」「滑り台・ブランコ」などを男子より多く回答している。その他の自由記述でも「おしゃべり」「人形」「絵を描く」「バスケットボール」「トランプ」など多様な遊びをあげているところに特徴がある。

3.3.3. 異年齢の遊びへの男女の思いの違い

異年齢で遊ぶことへは、男女で思いに違いがある（表9）。男子では、「上の学年の人と遊ぶこと」について「思いっきり遊べる」という回答が女子より多い。女子では上級生と遊ぶことは「優しくしてもらえてうれしい」が多く、下級生と遊ぶことは「お兄さんやお姉さんになったようでうれしい」が男子より多く、女子内でも1位である。

放課後子ども教室コーディネーターへの聞き取り調査では、中高生や大学生が参加するとドッジボールやサッカーなどで思い切りボールを投げ、蹴って遊べるので、子どもたちが大変喜ぶという。

アンケート結果からは、男子は身体能力を十分に発揮して全力で遊ぶこと、女子はやさしい対人関係が広がるのが、異年齢と遊ぶ魅力となっていることがうか

表9 異学年で遊ぶことへの男女の思いの違い

| 問8. よく遊ぶ場所で、上の学年の人と遊ぶことについて | | | |
|-----------------------------|------|------|-------|
| | 男子 | 女子 | 全学年合計 |
| やさしくしてもらえてうれしい | 13.4 | 21.5 | 17.3 |
| 思い切り遊べる | 27.1 | 17.2 | 22.1 |
| かっこいいと思う | 4.0 | 2.1 | 3.1 |
| お兄さんお姉さんみたいになりたい | 4.6 | 8.4 | 6.5 |
| わからない | 19.0 | 14.7 | 17.0 |
| 遊ばない | 30.1 | 34.6 | 32.4 |
| 無回答 | 1.8 | 1.4 | 1.6 |
| 問9.よく遊ぶ場所で、下の学年の人と遊ぶことについて | | | |
| 自分がやさしくなる | 24.7 | 28.2 | 26.6 |
| お兄さんお姉さんになったようでうれしい | 13.2 | 28.8 | 20.7 |
| めんどくさい | 9.2 | 3.5 | 6.4 |
| わからない | 22.0 | 13.2 | 17.8 |
| 遊ばない | 28.6 | 24.2 | 26.2 |
| 無回答 | 2.3 | 2.1 | 2.2 |

がえる。

3.4. 昭和10・20年代の子どもの遊びと現在の遊び—小川太郎から

小川太郎は、戦時中には2, 3人で遊ぶことが多かった状況から、昭和20年代にそれよりも大きな集団になったことを指摘している（特に女子に顕著）。また、遊びの種類として「近代的な社会性をもっともつよく発達させる」、ルールが複雑・集団が大きい・チームワークの妙味がある「運動遊び」（野球など）が高学年になるに従って増加し、また、男子にその傾向が強いとしている。また、遊び場所は家の中が圧倒的に多く（女子にその傾向が強い）、ついで道路であるという。また遊び時間は短く、平日の農村で都市の半分の45分（戦時中のデータで戦後も同様と指摘）だったという¹¹⁾。

小川の指摘と今日の状況を比較すると、①年齢とともに遊びの人数・場所が拡大し運動遊びが増えるという状況は同様であるが（男女の傾向も含めて）、現在は高学年で遊びとしての「運動」（サッカー・野球）の比率が減る、②整備された公園での遊びが増え、道路での遊びはほぼ消滅、③携帯型ゲームという新しい遊びが席卷しつつあるが、それが小川のいう「勝負遊び」「静かにひとり楽しむ遊び」などと同様の性格を持つのかは今後検討の必要がある、などの点を指摘できよう。

子どもが遊びに示す傾向は変化していないが、遊びの環境の変化や「遊びのメディア化」（高橋勝）が進行している状況が見てとれる。

4. 結果の考察と子ども理解・活動と施策の課題

4.1. 子どもの自己形成の困難を受け止め子どもとともに自己形成空間の再創造を

以上、首都圏5小学校の全校児童アンケートの集計から、子ども自身の目から見た子どもの自己認識、子どもの実感からみた子どもの生活の実態、および、それらが年齢や性別によってどのように変化するかを見てきた。本研究では、小学校1年生から6年生まで、同一の小学校内在籍児童の現状を縦断的に見る試みとして、アンケート結果の基礎的事実を指摘することに重点を置き、早計な結果の判断については自重した。しかし、ここから読みとれる子どもの実態と、子ども理解と子どもの自己形成空間の再創造に求められる視点等を限定的に考察したい。

第1には、子どもが小学生期から抱えている困難を子どもとともに真剣に受け止め、自己形成空間の再創造を子どもとともに取り組むことの必要性である。

日本の子どもの孤独感の大きさや自己肯定感の低さの特異性などが指摘されるが、

それは、小学生期6年間を通じて急速に進展していく様子が見てとれる。多くの項目が1年生をピークにして、学年とともに減少していく。特に、中学進学を目前にした6年生では、ほとんどの項目への肯定的回答が5年生より減少している。

小学1年生から2年生にかけて「勉強が得意」という回答が急減少する結果は、現在の学校のあり方を根本から問うている。しかし、子どもの自己形成は学校のみで行われているのではなく、家庭、地域、第4の空間といわれるメディア空間などの全体の中で複雑に進展する過程である。学校・家庭・地域・メディアなどそれぞれの空間のあり方を再度問い直すとともに、それらの場における活動や施策の連携のあり方を探る必要がある。

子どもの権利条約の採択・日本での批准などを契機として、「市民としての子ども」の参画が、多様に模索されている。そのような動向も視野に入れ、子どもとともに自己形成空間の再創造の方向を探ることが必要である。

4.2. 「遊ぶのが好き」・「友だちを大切にする」という子どもの思いに依拠する

そして第2に子どもとともに自己形成空間の再創造に向かうとき、「遊ぶのが好き」「友だちを大切にする」「スポーツが得意」「みんなと力を合わせて何かするのが好き」という子どもが持つ思いに依拠することが重要である。

子どもたちは遊ばなくなり・体を使いたがらなくなってきているのではないか、子どもたちは友だちと活動することや集団・組織の活動を好まず孤立・孤独の中にいるのではないか、などと指摘されている。

しかし、アンケートの結果からは、遊ぶこと・体を動かすことが好きな子どもの姿が見えてくる。年齢とともに、遊ぶ場所が自宅と大人の整備した施設から公園や友だちの家へと広がり、遊びの内容も中学年ではスポーツ遊びが増加し全力を發揮することに喜びを見いだしている。また、友だちが大切で、一緒に活動をつくることを求めている。「子どもの集団離れ」と軽々に判断することはできない。

同時に、子どもの思いに寄り添って行う活動や施策が、実は子どもの思いとずれてしまう可能性にも留意する必要がある。自由に遊ぶことができ、楽しくて、これからずっと参加したいと多数が答える「放課後子ども教室」に参加する子どもより、参加していない子どもの方が遊ぶ時間が「たくさんある」と答えている（参加32.9%・不参加36.4%）。「遊び」はたくさん行われていても、子どもが「あそび心」を持って「あそぶ」ことが保障されていないと感じている場合もありえる⁽¹²⁾。何もしないでぶらぶらしている時間、ゲームに熱中する時間などが子ども

にとっては大切な「遊ぶ時間」であるかもしれないことを考慮する必要がある。

4.3. 子どもの成長・発達をとらえる—「時間」的アプローチの必要性

そして第3に、子どもの自己認識や遊びも年齢とともに変化しており、その変化や成長・発達を時間軸からとらえ、子どもを見る視点と活動・施策を構想すること、すなわち「空間的アプローチ」と同時に「時間」的アプローチが必要であることを押さえておく必要がある。

今日でも、子どもの年齢とともに、活動する空間が広がり、友だち関係が拡大し、遊びのルールの複雑化や体の動きの激しさなどが増加している。また、自己認識についても、必ずしも肯定的な変化とはいえないものも含めて、年齢とともに変化している。

一人ひとりの子どもにとって、今ここで必要な関係性や支援のあり方は、いまその子どもが人生の大きな流れの中のどの段階にいるのか、少なくとも0歳から18歳まで（児童福祉法の児童規定）の育ちの中から見ることが必要である。同時に、現状だけから考えるのではなく、その子どもがこれからどの方向に成長・発達していくのかをとらえ、その方向に進んでいくことを支援する必要がある。その意味で、小学生期の放課後を小学校内のみで過ごすような方向を示している「放課後対策」施策を再検討する必要がある。

以上、さわやか福祉財団による小学生アンケートから、子ども自身による自己認識と遊びの状況を探り、課題を考えてきた。ここで見てきた年齢による変化が、幼児期から小学生期に、そして小学生期から中学生・青年期にかけてどのように続いて変化していくのかを見て、子ども期全体の変化を明らかにすることが求められる。また、「放課後施策」のもう一つの柱である学童保育と子どもの自己認識・遊びの関連もとらえる必要がある。それらの点の解明を今後の課題としたい。

〈注〉

- (1) 高橋勝『子どもの自己形成空間』川島書店、1992年。
- (2) 田中治彦『『子ども・若者と社会教育』の課題』日本社会教育学会編『子ども・若者と社会教育』東洋館出版社、2002年。
- (3) 厚生労働省ホームページ参照（2011年10月19日閲覧）。<http://www.mhlw.go.jp/bunya/kodomo/kosodate13/dl/kosodate-h.pdf>

- (4) 国立教育政策研究所・国際研究・協力部（翻訳）http://www.unicef.or.jp/library/pdf/labo_rc7.pdf（2011年11月2日閲覧）。
- (5) 各報告書は、財団法人日本青少年研究所発行。調査の単純集計は以下、<http://www1.odn.ne.jp/youth-study/research/index.html>（2011年11月2日閲覧）。
- (6) その結果は、深谷昌志・深谷和子・高籙正人編『いま、子どもの放課後はどうなっているのか』北大路書房、2006年、にまとめられている。
- (7) 深谷昌志『『子どもの放課後』の社会史』同前『いま、子どもの放課後はどうなっているのか』pp.160-165。
- (8) 2010年10・11月にアンケート実施。在籍児童数2939名・回答数2827名。調査対象校一埼玉県草加市率高砂小学校・千葉県我孫子市立我孫子第1小学校・東京都杉並区立杉並第1小学校・神奈川県横浜市立瀬ヶ崎小学校・山梨県甲府市立羽黒小学校。調査の詳細については、以下のホームページに全文掲載している。http://www.sawayakazaidan.or.jp/asobi_hiroba/data/report_2010.pdf
- (9) 仙田満『こどものあそび環境』筑摩書房、1984年。
- (10) 青井倫子「幼児の遊びと仲間たち」住田正樹編『子どもと地域社会』学文社、2010年。
- (11) 小川太郎『増補日本の子ども』新評論、1964年 pp124-132。
- (12) 「遊び」「あそび心」「あそぶ」「あそび」の概念については、拙稿「集団遊びの再創造と世代間関係の形成」『早稲田大学大学院文学研究科紀要』第55輯、2010年参照。