

# 遊び観への生活経験の影響について — 親世代の生活経験と遊びの意識調査から —

清水 一巳

Relationship between Life Experience and Ideas of Play  
: analysis of adult's play experience in childhood

Kazumi SHIMIZU

幼児期の子どもをもつ親を対象として実施した、質問紙調査の結果をもとに、現代の大人（幼児期の子どもをもつ親）に共有されている観念と子ども期の生活体験との関係について分析をおこなった。

そこでは、子ども期の遊び経験の違い（性別）により、遊び観にも違いがでてくる。また、生活（余暇）経験の違いと、現在の子どもの生活（余暇）経験とのズレがみとれる。このズレを修正する経験として、子ども期の習い事という経験の影響をみてとることができた。

## 1. はじめに

文部科学省は『体力・スポーツに関する世論調査（平成25年1月調査）』において、「今の子どものスポーツや外遊び環境の変化」について、「よくなった」とするものが27.3%で、「悪くなった」とするものは60.8%になるとしている。また、大都市や中都市で、性別では女性で「悪くなった」とする割合が高くなっているという。現代の生活環境において、「子どもの遊び」を取り巻く環境という視点からも様々な評価が加えられてきているといえる。

上記の調査では、「変化したところ」として「空き地や生活道路が少なくなった」（74.4%）、「時間が少なくなった」（50.7%）、「仲間（友達）が少なくなった」（50.4%）、「親子でスポーツに親しむ機会が少なくなった」（18.9%）といったものがあげられている。空間、時間、仲間の減少と親子での関わりの変化が指摘されている。このような生活環境に対して、子どもはどのように関わり遊んでいるのか。「大人の生活経験」がさまざまなコト、モノを媒介し、子どもの遊びに影響していると考え、子どもをとりまく「生活環境」として大人の存在をとらえていく視点が必要になってくる。

## 2. 研究枠組

### (1) 分析枠組

現代の子どもの「遊び」を、大人の遊びの経験(①)により影響され形成された観念として、遊び観(②)を位置づける。そして、この遊び観をもとに形成された、社会的遊びの環境、大人の遊びの環境(③)を媒介として、時間や空間、関係がつくりあげられ、大人—子ども間のコミュニケーションが成立し、「遊び」の伝達がなされるものと捉えていく。そこで、本報告では、質問紙調査の結果をもとに、現代の大人(幼児期の子どもをもつ親)に共有されている観念(上記①)と子ども期の生活体験歴(上記②)について報告をおこなう。

### (2) 調査概要

千葉県内の都市部及び郊外、農漁村部の幼稚園、保育所を通し、保護者に対して質問紙を配付し調査を実施した。期間や回収率は以下の通りとなっている。

調査期間：平成25年6月および11月に実施

回収数(率)：回収数882部(回収率63.5%)

## 3. 調査結果の分析

### (1) 属性

表1. 施設種別×年齢層

|     |    | 年齢     |        |        |        |        |        |        |        | 合計     |
|-----|----|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
|     |    | 20～24歳 | 25～29歳 | 30～34歳 | 35～39歳 | 40～44歳 | 45～49歳 | 50～54歳 | 55～59歳 |        |
| 保育園 | 度数 | 13     | 37     | 97     | 107    | 53     | 26     | 5      | 3      | 341    |
|     | %  | 3.8%   | 10.9%  | 28.4%  | 31.4%  | 15.5%  | 7.6%   | 1.5%   | .9%    | 100.0% |
| 幼稚園 | 度数 | 1      | 30     | 112    | 205    | 144    | 29     | 5      | 1      | 527    |
|     | %  | .2%    | 5.7%   | 21.3%  | 38.9%  | 27.3%  | 5.5%   | .9%    | .2%    | 100.0% |
| 合計  | 度数 | 14     | 67     | 209    | 312    | 197    | 55     | 10     | 4      | 868    |
|     | %  | 1.6%   | 7.7%   | 24.1%  | 35.9%  | 22.7%  | 6.3%   | 1.2%   | .5%    | 100.0% |

施設種別の年齢層は、保育所の34歳以下の3つの年齢層において幼稚園より高い割合となっていた。幼稚園で高くなっていたのは35～39歳、40～44歳の層であった。施設種別での性別の差はなかった。

全体では、30歳から44歳の層が8割を超えている。本調査では、子ども期の遊びについて回想法にてきいている。その為、ここでの「子ども期」は1970年代～1980年代のことを指しているといえる。

### (2) 遊び観の特徴

「遊び観」は、遊びの形態(8項目)、遊びの環境(8項目)、遊びの効果(8項目)、遊びを

通した関わり（8項目）からなる32項目について、5件法により質問を行った。

全体では、32項目のうち21項目において肯定的に捉えられる割合が高くなっていった（ $p < .01$ ）。

また、性別との関連からみていくと、32項目中13項目で性別との関連がみられた（ $p < .01$ ,  $p < .05$ ）。

### 1) 遊びの形態

昔から伝わる（87.3%）、身体を使う（97.9%）、自作のおもちゃ（53.5%）、自然に触れ合う（94.2%）、生き物と触れ合う（81.5%）ことが肯定的に捉えられている。

性別との関連では、昔から伝わる遊び（91.7%）において女性の肯定の割合が高く、PC等の情報機器を使った遊び（35.8%）と女の子・男の子らしい遊び（26.2%）において男性の肯定の割合が高くなっている。

### 2) 遊びの環境

子ども同士（64.9%）、一人より大勢（73.1%）、少し危険なくらい（75.8%）、場所が必要（93.4%）、友達が必要（93.7%）、異年齢（88.6%）が肯定的となっている。

性別との関連では、一人より大勢（77.8%）、少し危険なくらい（82.0%）の2項目で男性の肯定が高くなっている。逆に、全体の否定が（50.2%）となっている、仲のいい友達とだけという項目では、女性の否定（55.8%）が、より高くなっている。

表 2-1). 昔から伝わる遊びを知る必要がある

|          | 昔の遊び |         |       | 合計     |
|----------|------|---------|-------|--------|
|          | 否定   | どちらでもない | 肯定    |        |
| 度数       | 3    | 37      | 440   | 480    |
| 女性別の %   | .6%  | 7.7%    | 91.7% | 100.0% |
| 調整済み残差   | -1.4 | -4.1    | 4.4   |        |
| 男性別の %   | 1.6% | 16.7%   | 81.7% | 100.0% |
| 調整済み残差   | 1.4  | 4.1     | -4.4  |        |
| 合計 度数    | 9    | 101     | 753   | 863    |
| 合計 性別の % | 1.0% | 11.7%   | 87.3% | 100.0% |

$p < .01$

表 2-2). これからはパソコンなどの情報機器を使う遊びが大切だ

|          | パソコン  |         |       | 合計     |
|----------|-------|---------|-------|--------|
|          | 否定    | どちらでもない | 肯定    |        |
| 度数       | 97    | 267     | 115   | 479    |
| 女性別の %   | 20.3% | 55.7%   | 24.0% | 100.0% |
| 調整済み残差   | 1.4   | 2.4     | -3.8  |        |
| 男性別の %   | 16.6% | 47.6%   | 35.8% | 100.0% |
| 調整済み残差   | -1.4  | -2.4    | 3.8   |        |
| 合計 度数    | 160   | 448     | 251   | 859    |
| 合計 性別の % | 18.6% | 52.2%   | 29.2% | 100.0% |

$p < .01$

表 2-3). 女の子・男の子らしい遊びをするべきだ

|          | 女の子男の子らしい遊び |         |       | 合計     |
|----------|-------------|---------|-------|--------|
|          | 否定          | どちらでもない | 肯定    |        |
| 度数       | 244         | 189     | 46    | 479    |
| 女性別の %   | 50.9%       | 39.5%   | 9.6%  | 100.0% |
| 調整済み残差   | 7.5         | -2.5    | -6.4  |        |
| 男性別の %   | 25.9%       | 47.9%   | 26.2% | 100.0% |
| 調整済み残差   | -7.5        | 2.5     | 6.4   |        |
| 合計 度数    | 343         | 372     | 146   | 861    |
| 合計 性別の % | 39.8%       | 43.2%   | 17.0% | 100.0% |

$p < .01$

表 2-4). ひとりより大勢で遊ぶほうがよい

|    |        | 大勢で遊ぶ |         |       | 合計     |
|----|--------|-------|---------|-------|--------|
|    |        | 否定    | どちらでもない | 肯定    |        |
| 性別 | 度数     | 9     | 138     | 334   | 481    |
|    | 性別の%   | 1.9%  | 28.7%   | 69.4% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | 1.4   | 2.4     | -2.8  |        |
| 性別 | 度数     | 3     | 82      | 298   | 383    |
|    | 性別の%   | .8%   | 21.4%   | 77.8% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | -1.4  | -2.4    | 2.8   |        |
| 合計 | 度数     | 12    | 220     | 632   | 864    |
|    | 性別の%   | 1.4%  | 25.5%   | 73.1% | 100.0% |

p<.05

表 2-5). 少しくらい危険な(スリ傷程度の軽いけがをするような)遊びをしてもよい

|    |        | 少し危険でも良い |         |       | 合計     |
|----|--------|----------|---------|-------|--------|
|    |        | 否定       | どちらでもない | 肯定    |        |
| 性別 | 度数     | 43       | 97      | 341   | 481    |
|    | 性別の%   | 8.9%     | 20.2%   | 70.9% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | 3.3      | 2.1     | -3.8  |        |
| 性別 | 度数     | 13       | 56      | 314   | 383    |
|    | 性別の%   | 3.4%     | 14.6%   | 82.0% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | -3.3     | -2.1    | 3.8   |        |
| 合計 | 度数     | 56       | 153     | 655   | 864    |
|    | 性別の%   | 6.5%     | 17.7%   | 75.8% | 100.0% |

p<.01

表 2-6). 仲のいい友達とだけ遊ぶほうがよい

|    |        | 仲のいい友達とだけ |         |      | 合計     |
|----|--------|-----------|---------|------|--------|
|    |        | 否定        | どちらでもない | 肯定   |        |
| 性別 | 度数     | 264       | 197     | 12   | 473    |
|    | 性別の%   | 55.8%     | 41.6%   | 2.5% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | 3.6       | -2.8    | -2.3 |        |
| 性別 | 度数     | 162       | 192     | 21   | 375    |
|    | 性別の%   | 43.2%     | 51.2%   | 5.6% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | -3.6      | 2.8     | 2.3  |        |
| 合計 | 度数     | 426       | 389     | 33   | 848    |
|    | 性別の%   | 50.2%     | 45.9%   | 3.9% | 100.0% |

p<.01

### 3) 遊びの効果, 期待

いろいろな遊び (83.7%), 方法より自由に (76.0%), 勉強より遊び (70.1%), スポーツやダンス (53.5%), 自由な遊び (90.5%) が求められている。

全体で肯定的に捉えられている項目のうち, 男性の肯定が高くなっているのが, 方法より自由に (81.4%), スポーツやダンス (60.6%) の2項目であった。全体で否定的に捉えられている, 遊ぶ時間より塾や習い事においては, 女性の否定 (55.1%) が高くなっていた。また, 全体では, 保留意見が多かった, ひとつの遊びを長くという項目では, 保留は女性 (64.6%), 肯定は男性 (15.4%) が高くなっていた。

### 4) 遊びを通じた関わり

やりたいこと (78.7%), 大人が教える (53.7%), ルールを守る (97.3%), 空想する (81.3%), 大人と子どもの感情の共有 (93.3%) において肯定的に捉えられている。

性別との関連では, 女性の肯定が高いのが, 空想する (84.8%), 大人と子どもの感情の共有 (95.2%) だった。全体で保留 (49.1%) が多かった, テレビゲームも良いという項目では, 女性の否定 (36.5%), 男性の肯定 (25.1%) が高くなっている。

表 2-7). ひとつの遊びを長く遊ぶほうがよい

|    |        | 長く遊ぶ  |         |       | 合計     |
|----|--------|-------|---------|-------|--------|
|    |        | 否定    | どちらでもない | 肯定    |        |
| 性別 | 度数     | 50    | 310     | 120   | 480    |
|    | 性別の%   | 10.4% | 64.6%   | 25.0% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | -2.2  | 2.1     | -0.7  |        |
| 性別 | 度数     | 59    | 220     | 103   | 382    |
|    | 性別の%   | 15.4% | 57.6%   | 27.0% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | 2.2   | -2.1    | 0.7   |        |
| 合計 | 度数     | 109   | 530     | 223   | 862    |
|    | 性別の%   | 12.6% | 61.5%   | 25.9% | 100.0% |

p<.05

表 2-8). 方法にとらわれずに自由に遊ぶことが大切だ

|    |        | 方法より自由に |         |       | 合計     |
|----|--------|---------|---------|-------|--------|
|    |        | 否定      | どちらでもない | 肯定    |        |
| 性別 | 度数     | 11      | 125     | 344   | 480    |
|    | 性別の%   | 2.3%    | 26.0%   | 71.7% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | -1.8    | 4.3     | -3.3  |        |
| 性別 | 度数     | 17      | 54      | 310   | 381    |
|    | 性別の%   | 4.5%    | 14.2%   | 81.4% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | 1.8     | -4.3    | 3.3   |        |
| 合計 | 度数     | 28      | 179     | 654   | 861    |
|    | 性別の%   | 3.3%    | 20.8%   | 76.0% | 100.0% |

p<.01

表 2-9). スポーツ競技やダンスなどの能力が伸びる遊びをしたほうがよい

|    |        | スポーツやダンス |         |       | 合計     |
|----|--------|----------|---------|-------|--------|
|    |        | 否定       | どちらでもない | 肯定    |        |
| 性別 | 度数     | 36       | 214     | 230   | 480    |
|    | 性別の%   | 7.5%     | 44.6%   | 47.9% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | 1.0      | 3.3     | -3.7  |        |
| 性別 | 度数     | 22       | 129     | 232   | 383    |
|    | 性別の%   | 5.7%     | 33.7%   | 60.6% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | -1.0     | -3.3    | 3.7   |        |
| 合計 | 度数     | 58       | 343     | 462   | 863    |
|    | 性別の%   | 6.7%     | 39.7%   | 53.5% | 100.0% |

p<.01

表 2-10). 遊ぶ時間より塾や習い事の時間が大切だ

|    |        | 塾や習い事が大事 |         |      | 合計     |
|----|--------|----------|---------|------|--------|
|    |        | 否定       | どちらでもない | 肯定   |        |
| 性別 | 度数     | 264      | 201     | 14   | 479    |
|    | 性別の%   | 55.1%    | 42.0%   | 2.9% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | 3.1      | -3.2    | 0    |        |
| 性別 | 度数     | 170      | 202     | 11   | 383    |
|    | 性別の%   | 44.4%    | 52.7%   | 2.9% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | -3.1     | 3.2     | 0    |        |
| 合計 | 度数     | 434      | 403     | 25   | 862    |
|    | 性別の%   | 50.3%    | 46.8%   | 2.9% | 100.0% |

p<.01

表 2-11). 空想することも遊びである

|    |        | 空想   |         |       | 合計     |
|----|--------|------|---------|-------|--------|
|    |        | 否定   | どちらでもない | 肯定    |        |
| 性別 | 度数     | 8    | 65      | 407   | 480    |
|    | 性別の%   | 1.7% | 13.5%   | 84.8% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | -2.9 | -1.7    | 2.9   |        |
| 性別 | 度数     | 20   | 68      | 293   | 381    |
|    | 性別の%   | 5.2% | 17.8%   | 76.9% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | 2.9  | 1.7     | -2.9  |        |
| 合計 | 度数     | 28   | 133     | 700   | 861    |
|    | 性別の%   | 3.3% | 15.4%   | 81.3% | 100.0% |

p<.01

表 2-12). テレビゲームも子どもにとって良い遊びである

|    |        | テレビゲーム良い |         |       | 合計     |
|----|--------|----------|---------|-------|--------|
|    |        | 否定       | どちらでもない | 肯定    |        |
| 性別 | 度数     | 175      | 245     | 59    | 479    |
|    | 性別の%   | 36.5%    | 51.1%   | 12.3% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | 2.6      | 1.3     | -4.9  |        |
| 性別 | 度数     | 108      | 178     | 96    | 382    |
|    | 性別の%   | 28.3%    | 46.6%   | 25.1% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | -2.6     | -1.3    | 4.9   |        |
| 合計 | 度数     | 283      | 423     | 155   | 861    |
|    | 性別の%   | 32.9%    | 49.1%   | 18.0% | 100.0% |

p<.01

表 2-13). 子どもと大人も遊びを通して感情を共有することができる

|    |        | 感情を共有 |         |       | 合計     |
|----|--------|-------|---------|-------|--------|
|    |        | 否定    | どちらでもない | 肯定    |        |
| 性別 | 度数     | 2     | 21      | 458   | 481    |
|    | 性別の%   | 0.4%  | 4.4%    | 95.2% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | -2.0  | -1.9    | 2.5   |        |
| 性別 | 度数     | 7     | 28      | 348   | 383    |
|    | 性別の%   | 1.8%  | 7.3%    | 90.9% | 100.0% |
|    | 調整済み残差 | 2.0   | 1.9     | -2.5  |        |
| 合計 | 度数     | 9     | 49      | 806   | 864    |
|    | 性別の%   | 1.0%  | 5.7%    | 93.3% | 100.0% |

p<.05

表3. 性別による遊び観 [A: Agree (同意), N: Neutral (保留), D: Disagree (否定)]

| 一遊びについて                          | 全体  | 女性  | 男性  |    |
|----------------------------------|-----|-----|-----|----|
| ① 昔から伝わる遊びを知る必要がある               | A   | A   | N   | ** |
| ② からだを使った遊びが大切だ                  | A   | —   | —   |    |
| ③ これからはパソコンなどの情報機器を使う遊びが大切だ      | N   | N   | A   | ** |
| ④ 楽器などの道具を使って遊んだほうがよい            | A,N | —   | —   |    |
| ⑤ 既製のおもちゃより、必要なものは自分で作って遊んだほうがよい | A   | —   | —   |    |
| ⑥ 自然に触れ合う遊びをしたほうがよい              | A   | —   | —   |    |
| ⑦ 女の子・男の子らしい遊びをするべきだ             | D,N | D   | A,N | ** |
| ⑧ 生き物を飼うなど生き物と触れ合う遊びが大切だ         | A   | —   | —   |    |
| ⑨ 子どもは子ども同士で遊ぶほうがよい              | A   | —   | —   |    |
| ⑩ ひとりより大勢で遊ぶほうがよい                | A   | N   | A   | *  |
| ⑪ 子どもだけで遊ぶと危険だ                   | N   | A   | D   |    |
| ⑫ 少しくらい危険な(スリ傷程度の軽いけが)遊びをしてもよい   | A   | D,N | A   | ** |
| ⑬ 家の近所に遊ぶ場所が必要だ                  | A   | —   | —   |    |
| ⑭ 家の近所に遊んでくれる友達が必要だ              | A   | —   | —   |    |
| ⑮ 年齢の異なる友達とも遊ぶことが大切だ             | A   | —   | —   |    |
| ⑯ 仲のいい友達とだけ遊ぶほうがよい               | D,N | D   | A   | ** |
| ⑰ ひとつの遊びを長く遊ぶほうがよい               | N   | N   | D   | *  |
| ⑱ いろいろな遊びをおこなうほうがよい              | A   | N   | A   |    |
| ⑲ 遊びはすぐに飽きてやめてもよい                | N,D | —   | —   |    |
| ⑳ 方法にとらわれずに自由に遊ぶことが大切だ           | A   | N   | A   | ** |
| ㉑ 子どもの頃は勉強より遊ぶほうがよい              | A   | —   | —   |    |
| ㉒ スポーツ競技やダンスなどの能力が伸びる遊びをしたほうがよい  | A,N | N   | A   | ** |
| ㉓ 遊ぶ時間より塾や習い事の時間が大切だ             | D,N | D   | N   | ** |
| ㉔ 子どもの頃には自由に遊ぶことが大切だ             | A   | —   | —   |    |
| ㉕ 子どものやりたい遊びが第一だ                 | A   | —   | —   |    |
| ㉖ 大人が遊びを教える必要がある                 | A,N | —   | —   |    |
| ㉗ 幼稚園や学校でもっと遊びの仕方を教えるべきだ         | N,A | —   | —   |    |
| ㉘ 遊びの中でもルールは守らなければならない           | A   | —   | —   |    |
| ㉙ 空想することも遊びである                   | A   | A   | D   | ** |
| ㉚ テレビゲームも子どもにとって良い遊びである          | N   | D   | A   | ** |
| ㉛ 子どもと大人も遊びを通して感情を共有することができる     | A   | A   | D   | *  |
| ㉜ 遊びの楽しさは大人が教えることはできない           | D   | —   | —   |    |

\*\*p < .01 \*p < .05

## 1) 遊びの経験

表4. 子ども期によくおこなった遊び

| 時期          | 女性：遊び（上位3つ）                        |                         | 男性：遊び（上位3つ）   |                                  |
|-------------|------------------------------------|-------------------------|---|----------------------------------|
| 小学校<br>入学以前 | ①ままごと遊び<br>②お絵かき（ぬりえ）<br>③お人形さんごっこ | 35.0%<br>27.0%<br>12.1% | ①かくれんぼ<br>②お絵かき（ぬりえ）<br>③おいかけ鬼<br>④虫取り                  | 18.5%<br>12.5%<br>11.9%<br>10.7% |
|             |                                    | (n=448)                 |   | (n=336)                          |
| 小学校<br>低学年  | ①お人形さんごっこ<br>②かくれんぼ<br>③ままごと遊び     | 13.5%<br>11.8%<br>10.3% | ①野球（キャッチボール）<br>②サッカー（ボール蹴り）<br>③かくれんぼ                  | 20.3%<br>11.7%<br>10.0%          |
|             |                                    | (n=458)                 |   | (n=359)                          |
| 小学校<br>高学年  | ①ゴムとび<br>②ケイドロ                     | 16.3%<br>12.4%          | ①野球（キャッチボール）<br>②家庭用ゲーム機<br>（据え置き型）での遊び<br>③サッカー（ボール蹴り） | 38.9%<br>20.0%<br>15.3%          |
|             |                                    | (n=453)                 |   | (n=365)                          |

## ①-1) 子ども期によくおこなった遊び

現在の大人の遊び観と子ども期の遊びの経験との関連をみていく。遊びの経験は、穂丸らの調査（2007）で幼稚園、保育園の実施率が80%を超える22種の伝承遊びに、人見らの調査（2009）の自然遊びの視点から虫や草花との遊び、空き地でできる遊びを加えた39種の伝承遊びと現代的遊びとして、ゲーム機、商業施設での遊び、スポーツ系の遊びを加えた、49種類の選択肢を設定した。

## ①-2) 子どもとよくおこなう遊び

（子どもとの遊びは年齢の影響を考慮し、第一子が3歳以上13歳未満の親を対象としている）

| 記入順位  | 遊びの順位（女性）                     |                         | 遊びの順位（男性）                                 |                                |
|-------|-------------------------------|-------------------------|---|--------------------------------|
| NO. 1 | ①お絵かき（ぬりえ）<br>②折り紙<br>③ままごと遊び | 27.8%<br>14.3%<br>9.5%  | ①お絵かき（ぬりえ）<br>②サッカー（ボール蹴り）<br>③ゲーム機での遊び   | 17.0%<br>11.5%<br>10.4%        |
|       |                               | (n=230)                 |   | (n=182)                        |
| NO. 2 | ①折り紙<br>②お絵かき（ぬりえ）<br>③ままごと遊び | 17.3%<br>14.2%<br>12.0% | ①ゲーム機での遊び<br>②かくれんぼ<br>③お絵かき（ぬりえ）<br>③折り紙 | 15.0%<br>10.6%<br>8.8%<br>8.8% |
|       |                               | (n=225)                 |   | (n=160)                        |
| NO. 3 | ①折り紙<br>②お絵かき（ぬりえ）<br>③ままごと遊び | 13.9%<br>10.4%<br>9.9%  | ①追いかけて鬼<br>②サッカー（ボール蹴り）<br>③かくれんぼ         | 13.8%<br>12.4%<br>9.0%         |
|       |                               | (n=202)                 |   | (n=145)                        |

②-1) 現在の趣味

現在の生活(余暇)経験として継続しておこなっている趣味についてきた。最も多いのが映画鑑賞(ビデオ含む)系で42.0%, ついで運動・スポーツ系33.3%, 読書24.4%となっている。性別で見ると、女性では、映画鑑賞(ビデオ含む)系25.5%, ついで運動・スポーツ系24.3%, 読書系13.6%となっており、男性で最も多いのは運動・スポーツ系19.7%, ついで映画鑑賞(ビデオ含む)系16.4%, 読書系10.8%となっている。

現在の趣味(多重回答)

|      |              | 趣味      |          |       |            |       |       | 合計     |
|------|--------------|---------|----------|-------|------------|-------|-------|--------|
|      |              | 運動・スポーツ | 音楽、演奏・鑑賞 | 読書    | 映画鑑賞、ビデオ含む | 料理    | (その他) |        |
| 性別 女 | 度数           | 82      | 69       | 82    | 154        | 69    | 38    | 337    |
|      | %            | 24.3%   | 20.5%    | 24.3% | 45.7%      | 20.5% | 11.3% |        |
|      | 合計数に対する割合(%) | 13.6%   | 11.4%    | 13.6% | 25.5%      | 11.4% | 6.3%  | 55.9%  |
| 男    | 度数           | 119     | 40       | 65    | 99         | 34    | 35    | 266    |
|      | %            | 44.7%   | 15.0%    | 24.4% | 37.2%      | 12.8% | 13.2% |        |
|      | 合計数に対する割合(%) | 19.7%   | 6.6%     | 10.8% | 16.4%      | 5.6%  | 5.8%  | 44.1%  |
| 合計   | 度数           | 201     | 109      | 147   | 253        | 103   | 73    | 603    |
|      | %            | 33.3%   | 18.1%    | 24.4% | 42.0%      | 17.1% | 12.1% | 100.0% |

②-2) 現在の趣味と子どもとよくおこなう遊び(上位3つ)

| 現在の趣味        | 上位 | 1             | 2             | 3              | 合計     |
|--------------|----|---------------|---------------|----------------|--------|
| 運動・スポーツ系     |    | サッカー(ボール蹴りなど) | お絵かき(ぬりえ)     | 携帯用ゲーム機での遊び    |        |
|              | 度数 | 13            | 12            | 10             | 87     |
|              | %  | 14.9%         | 13.8%         | 11.5%          | 100.0% |
| 音楽、演奏・鑑賞系    |    | お絵かき(ぬりえ)     | 折り紙           | 追いかけ鬼          |        |
|              | 度数 | 10            | 6             | 6              | 50     |
|              | %  | 20.0%         | 12.0%         | 12.0%          | 100.0% |
| 読書系          |    | お絵かき(ぬりえ)     | 折り紙           | サッカー(ボール蹴りなど)  |        |
|              | 度数 | 16            | 8             | 7              | 63     |
|              | %  | 25.4%         | 12.7%         | 11.1%          | 100.0% |
| 映画鑑賞(ビデオ含む)系 |    | お絵かき(ぬりえ)     | 携帯用ゲーム機       | 家庭用ゲーム機(据え置き型) |        |
|              | 度数 | 21            | 13            | 12             | 112    |
|              | %  | 18.8%         | 11.6%         | 10.7%          | 100.0% |
| 料理系          |    | お絵かき(ぬりえ)     | サッカー(ボール蹴りなど) | 家庭用ゲーム機(据え置き型) | 追いかけ鬼  |
|              | 度数 | 13            | 6             | 5              | 5      |
|              | %  | 28.9%         | 13.3%         | 11.1%          | 11.1%  |

## (1) 子ども期の習い事経験と遊び観

## ① 習い事 (学習塾) 経験と遊び観

表1-①. 情報機器による遊び

|                       |    | パソコンなどの遊びが大切だ |         |       |        |        |
|-----------------------|----|---------------|---------|-------|--------|--------|
|                       |    | 否定            | どちらでもない | 肯定    | 合計     |        |
| 子ども期の<br>習い事<br>(学習塾) | ない | 度数            | 82      | 237   | 107    | 426    |
|                       |    | %             | 19.2%   | 55.6% | 25.1%  | 100.0% |
|                       |    | 調整済み残差        | .4      | 2.0   | -2.6   |        |
| ある                    | 度数 | 79            | 213     | 144   | 436    |        |
|                       |    | %             | 18.1%   | 48.9% | 33.0%  | 100.0% |
|                       |    | 調整済み残差        | -.4     | -2.0  | 2.6    |        |
| 合計                    | 度数 | 161           | 450     | 251   | 862    |        |
|                       | %  | 18.7%         | 52.2%   | 29.1% | 100.0% |        |

p &lt; . 05

子ども期の習い事は、時間や場所が自由に設定される「遊び」とは異なり、組織運営や活動内容において、その時々大人の期待が強く影響している社会的組織といえる。そこで、子ども期の習い事経験と「遊び観」との関わりを、その種類 (学習塾、音楽系、スポーツ・運動系) 別にみていく。

表1-②. 遊びを教える必要

|                       |    | 大人が遊びを教える必要がある |         |       |        |        |
|-----------------------|----|----------------|---------|-------|--------|--------|
|                       |    | 否定             | どちらでもない | 肯定    | 合計     |        |
| 子ども期の<br>習い事<br>(学習塾) | ない | 度数             | 28      | 197   | 201    | 426    |
|                       |    | %              | 6.6%    | 46.2% | 47.2%  | 100.0% |
|                       |    | 調整済み残差         | .2      | 3.7   | -3.8   |        |
| ある                    | 度数 | 27             | 148     | 262   | 437    |        |
|                       |    | %              | 6.2%    | 33.9% | 60.0%  | 100.0% |
|                       |    | 調整済み残差         | -.2     | -3.7  | 3.8    |        |
| 合計                    | 度数 | 55             | 345     | 463   | 863    |        |
|                       | %  | 6.4%           | 40.0%   | 53.7% | 100.0% |        |

p &lt; . 01

表1-③. 遊びと塾、習い事

|                       |    | 塾や習い事が大事 |         |       |        |        |
|-----------------------|----|----------|---------|-------|--------|--------|
|                       |    | 否定       | どちらでもない | 肯定    | 合計     |        |
| 子ども期の<br>習い事<br>(学習塾) | ない | 度数       | 237     | 179   | 12     | 428    |
|                       |    | %        | 55.4%   | 41.8% | 2.8%   | 100.0% |
|                       |    | 調整済み残差   | 3.0     | -2.9  | -.2    |        |
| ある                    | 度数 | 198      | 226     | 13    | 437    |        |
|                       |    | %        | 45.3%   | 51.7% | 3.0%   | 100.0% |
|                       |    | 調整済み残差   | -3.0    | 2.9   | .2     |        |
| 合計                    | 度数 | 435      | 405     | 25    | 865    |        |
|                       | %  | 50.3%    | 46.8%   | 2.9%  | 100.0% |        |

p &lt; . 05

表1-④. 自由に遊ぶ

|                             |        | 子どもの頃は自由に遊ぶ |         |       |        |
|-----------------------------|--------|-------------|---------|-------|--------|
|                             |        | 否定          | どちらでもない | 肯定    | 合計     |
| 子ども期の<br>習い事<br>(学習塾<br>ない) | 度数     | 4           | 28      | 397   | 429    |
|                             | %      | .9%         | 6.5%    | 92.5% | 100.0% |
|                             | 調整済み残差 | .8          | -2.3    | 2.0   |        |
| 学習塾<br>ある)                  | 度数     | 2           | 48      | 386   | 436    |
|                             | %      | .5%         | 11.0%   | 88.5% | 100.0% |
|                             | 調整済み残差 | -.8         | 2.3     | -2.0  |        |
| 合計                          | 度数     | 6           | 76      | 783   | 865    |
|                             | %      | .7%         | 8.8%    | 90.5% | 100.0% |

p < . 05

子ども期の習い事(学習塾)の経験の有無との関連から、学習塾の経験を有すると、肯定的割合が高いのが「情報機器による遊び」(表1-①:33.0%),「遊びを教える必要」(表1-②:60.0%)である。

遊ぶ時間より塾や習いの時間は大切ではないと、塾の大切さを遊びの時間との比較から否定的にとらえているのは、子ども期にその経験がないものである(表1-③,55.4%)。また、学習塾の経験がないと「自由に遊ぶ」(表1-④:92.5%)において、経験のあるものと比較し、肯定する割合が高くなっている。

②習い事(音楽系)経験と遊び観

表2-①. 大勢で遊ぶ

|  |        | 大勢で遊ぶ |         |       |        |
|--|--------|-------|---------|-------|--------|
|  |        | 否定    | どちらでもない | 肯定    | 合計     |
| 事<br>オ<br>リ<br>ン<br>ピ<br>ク<br>の<br>習<br>い<br>事<br>ない | 度数     | 5     | 120     | 409   | 534    |
|  | %      | .9%   | 22.5%   | 76.6% | 100.0% |
|  | 調整済み残差 | -1.4  | -2.6    | 2.9   |        |
| の<br>習<br>い<br>事<br>ある                               | 度数     | 7     | 101     | 225   | 333    |
|  | %      | 2.1%  | 30.3%   | 67.6% | 100.0% |
|  | 調整済み残差 | 1.4   | 2.6     | -2.9  |        |
| 合計   | 度数     | 12    | 221     | 634   | 867    |
|  | %      | 1.4%  | 25.5%   | 73.1% | 100.0% |

p < . 01

表2-②. 自然に触れ合う遊び

|                                     |        | 自然に触れ合う |         |       | 合計     |        |
|-------------------------------------|--------|---------|---------|-------|--------|--------|
|                                     |        | 否定      | どちらでもない | 肯定    |        |        |
| 子ども<br>の<br>期<br>望<br>事<br>(音<br>楽) | ない     | 度数      | 1       | 41    | 491    | 533    |
|                                     |        | %       | .2%     | 7.7%  | 92.1%  | 100.0% |
|                                     |        | 調整済み残差  | .8      | 3.3   | -3.3   |        |
| ある                                  | 度数     | 0       | 8       | 323   | 331    |        |
|                                     | %      | 0.0%    | 2.4%    | 97.6% | 100.0% |        |
|                                     | 調整済み残差 | -.8     | -3.3    | 3.3   |        |        |
| 合計                                  |        | 度数      | 1       | 49    | 814    | 864    |
|                                     |        | %       | .1%     | 5.7%  | 94.2%  | 100.0% |

p < . 01

表2-③. 遊びと塾、習い事

|   |        | 塾や習い事が大事 |         |       | 合計     |        |
|---|--------|----------|---------|-------|--------|--------|
|   |        | 否定       | どちらでもない | 肯定    |        |        |
| 事<br>オ<br>リ<br>ン<br>(音<br>楽<br>な<br>ど)<br>の<br>習<br>い | ない     | 度数       | 246     | 260   | 10     | 532    |
|   |        | %        | 46.2%   | 50.4% | 3.4%   | 100.0% |
|   |        | 調整済み残差   | -3.0    | 2.6   | 1.1    |        |
| ある  | 度数     | 189      | 137     | 7     | 333    |        |
|   | %      | 56.8%    | 41.1%   | 2.1%  | 100.0% |        |
|   | 調整済み残差 | 3.0      | -2.6    | -1.1  |        |        |
| 合計  |        | 度数       | 435     | 405   | 25     | 865    |
|   |        | %        | 50.3%   | 46.8% | 2.9%   | 100.0% |

p < . 01

音楽系の習い事の経験の有無との比較から、「自然に触れ合う遊び」(表2-②:97.6%)、「生き物と触れ合う」(表2-⑤:86.8%)、「空想すること」(表2-⑥:89.8%)、「大人と子どもの感情共有」(表2-⑧:96.7%)において、経験のあるものの肯定の割合が高くなっている。また、「遊びと塾、習い事」(表2-③:58.8%)、「女の子、男の子らしい遊び」(表2-④:54.2%)、「テレビゲーム」(表2-⑦:37.7%)において経験のあるものの否定の割合が高くなっている。

音楽系の習い事の経験のないものの肯定の割合が高くなっていたのが、「大勢で遊ぶ」(表2-①:76.6%)、「女の子、男の子らしい遊び」(表2-④:20.9%)であった。

表2-④. 女の子、男の子らしい遊び

|   |        | 女の子男の子らしい遊び |         |       | 合計     |        |
|---|--------|-------------|---------|-------|--------|--------|
|   |        | 否定          | どちらでもない | 肯定    |        |        |
| 事<br>オ<br>リ<br>ン<br>(音<br>楽<br>な<br>ど)<br>の<br>習<br>い | ない     | 度数          | 165     | 256   | 111    | 532    |
|   |        | %           | 31.0%   | 48.1% | 20.9%  | 100.0% |
|   |        | 調整済み残差      | -6.8    | 3.7   | 3.9    |        |
| ある  | 度数     | 180         | 117     | 35    | 332    |        |
|   | %      | 54.2%       | 35.2%   | 10.5% | 100.0% |        |
|   | 調整済み残差 | 6.8         | -3.7    | -3.9  |        |        |
| 合計  |        | 度数          | 345     | 373   | 146    | 864    |
|   |        | %           | 39.9%   | 43.2% | 16.9%  | 100.0% |

p < . 01

表2-⑤. 生き物と触れ合う

|  |                  | 生き物と触れ合う |         |       |        |        |
|--|------------------|----------|---------|-------|--------|--------|
|  |                  | 否定       | どちらでもない | 肯定    | 合計     |        |
| 事<br>オ<br>リ<br>ン<br>ピ<br>ア<br>ン<br>の<br>習<br>い | 音<br>楽<br>な<br>い | 度数       | 5       | 112   | 417    | 534    |
|  |                  | %        | .9%     | 21.0% | 78.1%  | 100.0% |
|  |                  | 調整済み残差   | .1      | 3.3   | -3.2   |        |
|  | あ<br>る           | 度数       | 3       | 41    | 289    | 333    |
|  |                  | %        | .9%     | 12.3% | 86.8%  | 100.0% |
|  |                  | 調整済み残差   | -.1     | -3.3  | 3.2    |        |
| 合計   | 度数               | 8        | 153     | 706   | 867    |        |
|  | %                | .9%      | 17.6%   | 81.4% | 100.0% |        |

p < . 01

表2-⑥. 空想すること

|  |                  | 空想     |         |       |        |        |
|--|------------------|--------|---------|-------|--------|--------|
|  |                  | 否定     | どちらでもない | 肯定    | 合計     |        |
| 事<br>オ<br>リ<br>ン<br>ピ<br>ア<br>ン<br>の<br>習<br>い | 音<br>楽<br>な<br>い | 度数     | 24      | 105   | 402    | 531    |
|  |                  | %      | 4.5%    | 19.8% | 75.7%  | 100.0% |
|  |                  | 調整済み残差 | 2.7     | 4.2   | -5.1   |        |
|  | あ<br>る           | 度数     | 4       | 30    | 299    | 333    |
|  |                  | %      | 1.2%    | 9.0%  | 89.8%  | 100.0% |
|  |                  | 調整済み残差 | -2.7    | -4.2  | 5.1    |        |
| 合計   | 度数               | 28     | 135     | 701   | 864    |        |
|  | %                | 3.2%   | 15.6%   | 81.1% | 100.0% |        |

p < . 01

表2-⑦. テレビゲーム

|  |                  | テレビゲーム良い |         |       |        |        |
|--|------------------|----------|---------|-------|--------|--------|
|  |                  | 否定       | どちらでもない | 肯定    | 合計     |        |
| 子<br>も<br>の<br>期<br>留<br>事<br>音<br>楽<br>な<br>い | 音<br>楽<br>な<br>い | 度数       | 150     | 263   | 110    | 532    |
|  |                  | %        | 29.9%   | 49.4% | 20.7%  | 100.0% |
|  |                  | 調整済み残差   | -2.4    | .2    | 2.7    |        |
|  | あ<br>る           | 度数       | 125     | 162   | 45     | 332    |
|  |                  | %        | 37.7%   | 48.8% | 13.6%  | 100.0% |
|  |                  | 調整済み残差   | 2.4     | -.2   | -2.7   |        |
| 合計   | 度数               | 284      | 425     | 155   | 864    |        |
|  | %                | 32.9%    | 49.2%   | 17.9% | 100.0% |        |

p < . 01

表2-⑧. 大人と子どもの感情共有

|  |                  | 感情を共有  |         |       |        |        |
|--|------------------|--------|---------|-------|--------|--------|
|  |                  | 否定     | どちらでもない | 肯定    | 合計     |        |
| 事<br>オ<br>リ<br>ン<br>ピ<br>ア<br>ン<br>の<br>習<br>い | 音<br>楽<br>な<br>い | 度数     | 8       | 39    | 487    | 534    |
|  |                  | %      | 1.5%    | 7.3%  | 91.2%  | 100.0% |
|  |                  | 調整済み残差 | 1.7     | 2.7   | -3.2   |        |
|  | あ<br>る           | 度数     | 1       | 10    | 322    | 333    |
|  |                  | %      | .3%     | 3.0%  | 96.7%  | 100.0% |
|  |                  | 調整済み残差 | -1.7    | -2.7  | 3.2    |        |
| 合計   | 度数               | 9      | 49      | 809   | 867    |        |
|  | %                | 1.0%   | 5.7%    | 93.3% | 100.0% |        |

p < . 01

③習い事（運動・スポーツ系）経験と遊び観

子ども期の運動・スポーツ系の習い事経験と関連するものとして、道具を使った遊びとテレビゲームに対する捉え方である。まず、楽器などの道具を使った遊びを肯定的にとらえているのは、運動・スポーツの習い事経験を有するものである（表3-①, 54.3%）。

そして、テレビゲームも子どもにとってよい遊びであるとの質問に対しては、全体の半数近くは「どちらでもない（なし：48.5%, あり：50.1%）」と意見が保留されている。だが、テレビゲームの遊びを否定的にとらえているのは、運動・スポーツの習い事経験のないもの（表3-②：36.3%）であり、肯定的に捉えているのは、運動・スポーツの習い事経験を有するもの（21.4%）であった。

表3-①. 楽器などの道具を使う

|              |        | 楽器などが必要 |         |       |        |
|--------------|--------|---------|---------|-------|--------|
|              |        | 否定      | どちらでもない | 肯定    | 合計     |
| い運動しない子ども    | 度数     | 23      | 237     | 225   | 485    |
|              | %      | 4.7%    | 48.9%   | 46.4% | 100.0% |
| スポーツ期の習い事がある | 調整済み残差 | -.8     | 2.7     | -2.3  |        |
|              | 度数     | 23      | 151     | 207   | 381    |
| スポーツの習い事へ    | %      | 6.0%    | 39.6%   | 54.3% | 100.0% |
|              | 調整済み残差 | .8      | -2.7    | 2.3   |        |
| 合計           | 度数     | 46      | 388     | 432   | 866    |
|              | %      | 5.3%    | 44.8%   | 49.9% | 100.0% |

p < . 05

表3-②. テレビゲーム

|              |        | テレビゲーム良い |         |       |        |
|--------------|--------|----------|---------|-------|--------|
|              |        | 否定       | どちらでもない | 肯定    | 合計     |
| い運動しない子ども    | 度数     | 176      | 235     | 74    | 485    |
|              | %      | 36.3%    | 48.5%   | 15.3% | 100.0% |
| スポーツ期の習い事がある | 調整済み残差 | 2.4      | -.5     | -2.3  |        |
|              | 度数     | 108      | 190     | 81    | 379    |
| スポーツの習い事へ    | %      | 28.5%    | 50.1%   | 21.4% | 100.0% |
|              | 調整済み残差 | -2.4     | .5      | 2.3   |        |
| 合計           | 度数     | 284      | 425     | 155   | 864    |
|              | %      | 32.9%    | 49.2%   | 17.9% | 100.0% |

p < . 05

#### 4. まとめ

子ども期の遊び経験の違い(性別)により、遊び観にも違いがでている。また、生活(余暇)経験の違いと、現在の子どもの生活(余暇)経験とのズレがみてとれる。

経験と実践のズレを修復するものとして、習い事経験という社会的な経験による補足がなされると考え、習い事経験と遊び観との関連をみていくと、習い事としての学習系、音楽系、スポーツ系の経験が遊び観との関連がみられた。つまり、大人が子どもと遊びを通して関わる場合には、遊びの経験だけでなく社会的価値の付与された習い事の経験とも関連しており、遊びが習い事との距離を近づけていくことになる。

- ① 現在の大人(幼児期の子どもを持つ親)の遊び観の特徴として、昔から伝わる遊び、身体を使う遊び、自然に触れ合う遊び、生き物と触れ合う遊びを大切と考えている。  
また、女性(母親)は、昔から伝わる遊び、男性(父親)はPC等の情報機器を使った遊びや女の子・男の子らしい遊びが大切と考えている。
- ② 遊びの周辺について、場所が必要、友達が必要とし、年齢で遊ぶ必要ことを大切にしている。また、一人より大勢、子ども同士で遊ぶことも大切に考えている。
- ③ 子ども期の遊び経験の上位にあげられたものは、女性では、ままごと、お絵かき(ぬりえ)、お人形さんごっこ、男性では、かくれんぼ、お絵かき(ぬりえ)、おいかけ鬼、虫取りであった。
- ④ 現在の子どものよくおこなう遊びの上位は、女性が、お絵かき(ぬりえ)、折り紙、ままごと遊びで、男性が①お絵かき(ぬりえ)、サッカー(ボール蹴り)、ゲーム機での遊びとなっている。
- ⑤ 子ども期に学習塾の経験を有すると、「情報機器による遊び」、「遊びを教える必要」を肯定的に捉えている。学習塾の経験が無いと、遊ぶ時間より塾や習いの時間は大切ではないと、「自由に遊ぶ」ことを肯定する割合が高くなっている。
- ⑥ 子ども期に音楽系の習い事の経験を有すると、「自然に触れ合う遊び」、「生き物と触れ合う」、「空想すること」、「大人と子どもの感情共有」を肯定的に捉え、「塾や習い事が大切」、「女の子、男の子らしい遊び」、「テレビゲーム」を否定的に捉えている。
- ⑦ 子ども期に運動・スポーツ系の習い事の経験を有すると、楽器などの道具を使った遊び

を肯定的にとらえている。テレビゲームも子どもにとってよい遊びであるとの質問に対しては、全体の半数近くは「どちらでもない」と意見が保留しているが、テレビゲームの遊びを否定的にとらえているのは、運動・スポーツの習い事経験のないものが多く、肯定的に捉えているのは、運動・スポーツの習い事経験を有するものであった。

子どもの生活環境として、子どもに対して、「しつけ」や「教育」を大人がしっかりとしないといけなくと考えており、環境の影響について子どもの発達に影響するという考えが広がっている。このような時に、子どもの「遊び」の枠が狭められる危険性を常に意識し、客観的に評価していくことは子どもの生活環境に関わる大人にとって重要な視点となるということができらるだろう。

(本報告は、千葉敬愛短期大学研究プロジェクト『大人の「まなざし」と子どもの遊びとの関係についての研究』として実施された、千葉敬愛短期大学(清水一巳、吉村真理子、新田司、鈴木健一、谷中優、田中幸)および附属幼稚園(小笠原麻紀、上田和美)による共同研究(2014)の一部です)

#### 【参考・引用文献】

- 深谷昌志、深谷和子、高旗正人編『いま、子どもの放課後はどうなっているのか』2006  
北大路書房
- 文部科学省『体力・スポーツに関する世論調査報告書』2013
- 元森絵里子「子どもへの配慮・大人からの自由」、『社会学評論57(3)』2006 日本社会学会
- 村瀬浩二、落合優「子どもの遊びを取り巻く環境とその促進要因：世代間を比較して」  
『体育学研究52(2)』2007、日本体育学会
- 西村清和『遊びの現象学』2005、勁草書房
- 杉本厚夫『「かくれんぼ」ができない子どもたち』2011、ミネルヴァ書房
- 住田正樹、高島秀樹編『子どもの発達と現代社会』2002、北樹出版
- 穂丸武臣、丹羽孝、勅使千鶴「日本における伝承遊び実施状況と保育者の認識」、『人間文化研究第7号』2007、名古屋市立大学大学院人間文化研究科
- 人見久城、小村紀子「子どもの自然遊び体験に関する研究」、『教育実践総合センター紀要第32号』2009、宇都宮大学教育学部