

誰がどのように遊んでいるのか

—遊びとメディアの時間に着目して—

橋本 尚美 (Benesse教育研究開発センター研究員)

【要旨】

- ①子どもの遊びの中心は、「外遊び」よりも「内遊び」や、「テレビ・DVD」「携帯電話」などの情報やメディアに依拠した遊びにあり、中・高校生ほどその傾向は強い。
- ②遊びやメディア利用の比率は、地域差よりも性別、受験や進学、成績による差が大きい。また、勉強、習い事、部活動、学校の時間が長いと遊びやメディア利用の時間が短くなる。
- ③遊んでいる子ども（行為者）は、比較的まとまった時間を遊びに費やしている。

1. はじめに

遊びは、子どもの成長・発達に不可欠なものである。児童の権利に関する条約（いわゆる「子どもの権利条約」、日本は1994年に批准）では、第31条に、休息・余暇、遊び・レクリエーション活動、文化的な生活・芸術への参加の権利が定められており、遊びは子どもの権利でもある。しかし近年、子どもの遊びの喪失が指摘されるようになった。現在、子どもはどのように遊んでいるのだろうか。

これまでの遊び研究には、子どもの遊びの内容や遊びの方法に焦点をあてたもの、遊び集団、遊び仲間に焦点をあてたもの、子どもの遊び場や遊びの環境に焦点をあてたもの、遊び時間に焦点をあてたものなどがある。しかし、小・中・高校生の遊び時間、とくに遊びの時刻に焦点をあてたものは少なく、それらを分析する意味は大きい。

また一方で、時間や時刻に焦点をあてた生活時間研究（おもに「社会生活基本調査」「NHK国民生活時間調査」、詳細はP8参照）では、

成人がおもな調査対象であるため、遊びは「趣味・娯楽」「スポーツ」、または「レジャー活動（スポーツ、行楽・散策、趣味娯楽〔ネット〕、趣味娯楽〔ネット以外〕）」として調査・分析されてきた。そのため、子どもの遊びの特質を明らかにしているとはいえない。

そこで本章は、時間的視点から子どもの遊びを分析するものである。その際、子どもが遊んでいる時刻や、遊びと他の生活時間との関連を明らかにするために、「24時間調査」のデータを用いる。

また、遊びの分析対象とする行動は、表4-1の通りである。まず、本調査において「遊び（学校以外）」と設定した「屋外での遊び・スポーツ」「室内での遊び」「テレビゲーム」である（①）。しかし今日では、情報そのものを楽しむ遊びやメディアに依拠した遊びも含めて、子どもの遊び（広義の遊び）をとらえる必要があると考え、メディアに関する行動も合わせて分析する（②）。なお、とくに「屋外での遊び・スポーツ」については、調査時期が11月中旬であることの影響を受けて

表4-1 分析対象とする行動

「24時間調査」の行動分類表（P6）のうち以下の行動	
遊び（広義）	①遊び（学校以外）…「屋外での遊び・スポーツ」「室内での遊び」「テレビゲーム」
	②メディア……………「テレビ・DVD」「本・新聞」「マンガ・雑誌」「音楽」「携帯電話」「パソコン」

いる可能性があることを断っておく。

2. 小・中・高校生の遊びの時間、メディアの時間

2-1 遊びとメディアの平均時間

まず、小・中・高校生は、どれくらいの時間、遊んでいるのだろうか。図4-1は、24時間に占める遊びとメディアの平均時間を示したものである。

①遊びの時間

「屋外での遊び・スポーツ」（以下、「外遊び」）、「室内での遊び」（以下、「室内遊び」）、「テレビゲーム」の時間をみると、小学生は、それぞれ15分前後で、合計43.9分である。調査時期の影響があるとはいえ、小学生でも「外遊び」の時間はそれほど長くない。

また、中・高校生は「外遊び」「室内遊び」の時間が減少し、それぞれ5分前後となる。しかし、「テレビゲーム」の時間は、小学生16.8分に対して、中学生13.6分、高校生11.5分とあまり減少しないことがわかる。

②メディアの時間

次に、メディアの時間をみると、どの学校段階でも「テレビ・DVD」の時間がもっとも長く、60分前後である。また、「パソコン」の時間は小学生3.5分、中学生10.1分、高校生10.8分と中学生になると増加し、「携帯電話」は小学生0.6分、中学生7.9分、高校生19.8分と徐々に増加する。「本・新聞」や「マンガ・雑誌」の時間は、学校段階による変化が小さい。

これら遊びとメディアの時間全体についてみると、どの学校段階でも、身体を使う「外遊び」よりも、「室内遊び」や「テレビゲーム」などの「内遊び」の時間が長く、また、

「テレビ・DVD」「携帯電話」「パソコン」「テレビゲーム」などの情報やメディアに依拠した遊びの時間のほうが長いことがわかる。つまり、大人が、「外遊び」を中心に子どもの遊びをイメージしているとすれば、それは現在の小学生も含めた子どもの実態とはずれているといえよう。また、学校段階が上がるほどその傾向は強まっている。遊びとメディアの合計時間は、小学生126.3分、中学生118.8分、高校生123.3分と学校段階による差が小さいが、その中身は学校段階により異なるといえよう。

2-2 遊びとメディア利用の時刻

では、小・中・高校生は、いつ遊んでいるのだろうか。図4-2は、時刻別に、該当の遊びやメディア利用をしている子どもの比率（時刻別行為者率）を示したものである。

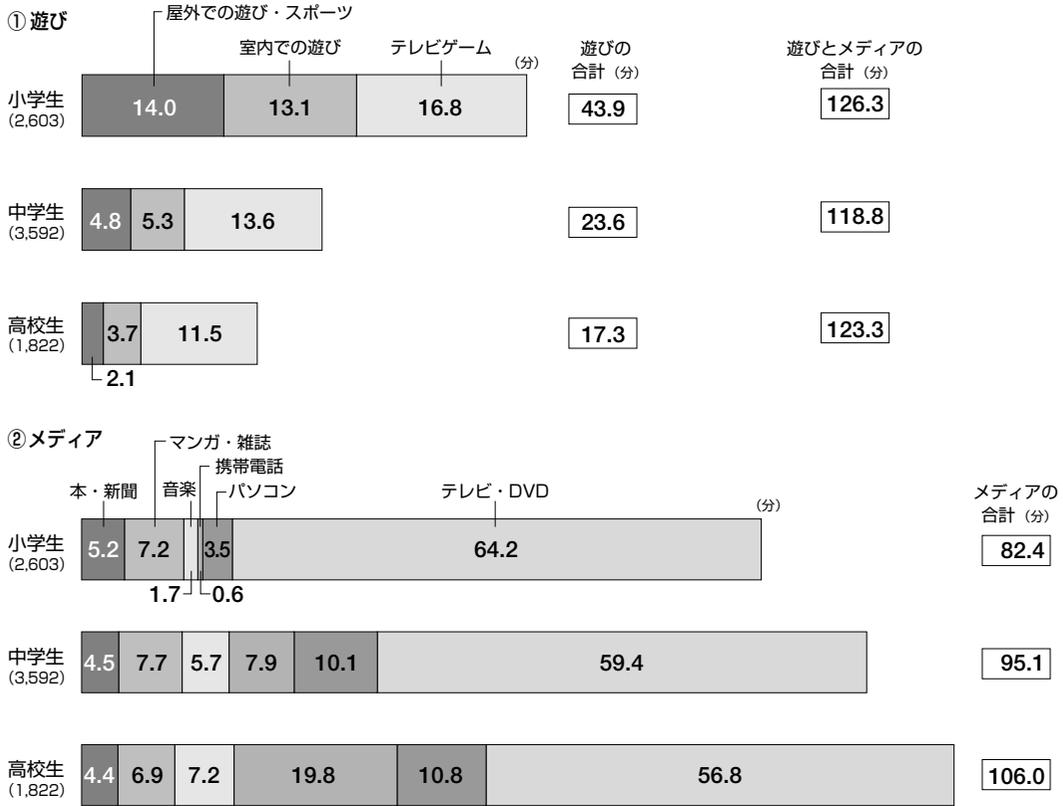
①小学生

まず、小学生についてみると、「外遊び」「室内遊び」をもっとも行っているのは16時45分である。この時刻には、他の遊びやメディア利用も合わせて約3人に1人（32.3%）が遊んでおり、遊びの最初のピーク（夕食前のピーク）となっている。その後、17時30分に「テレビゲーム」のピーク、19時45分に「テレビ・DVD」のピークとなる。すべての遊びとメディア利用を合わせた遊びの第2のピーク（夕食後のピーク）は20時30分で、37.3%の子どもが遊んでいる。

②中学生

中学生の夕食前の遊びのピークは17時45分である。この時刻には4人に1人（23.7%）が遊んでいる。小学生の夕食前の遊びのピークより1時間遅く、また比率は低い。その後、21時45分に「テレビ・DVD」のピークとなる。

図4-1 遊びとメディアの平均時間（24時間あたり、学校段階別）



注) () 内はサンプル数。

この時刻が、中学生の遊びのピークであり、他の遊びやメディア利用も合わせると3人に1人(32.1%)が遊んでいる。小学生の夕食後のピークの時刻より1時間15分遅い。

③ 高校生

高校生は、夕食前に、はっきりとした遊びのピークがない。「テレビ・DVD」のピークとなる21時45分が、高校生の遊びのピークであり、この時刻には、他の遊びやメディア利用も合わせて4割の子ども(39.7%)が遊んでいる。この比率は、小・中学生のどの遊びのピークよりも高く、高校生は、遊びやメディア利用がこの時間帯に集中しているといえよう。その後、「テレビ・DVD」の比率が徐々に低下するとともに、「携帯電話」の比率が上昇し、23時15分に「携帯電話」利用のピーク(8.2%)となる。

これら遊びとメディア利用全体でみると、

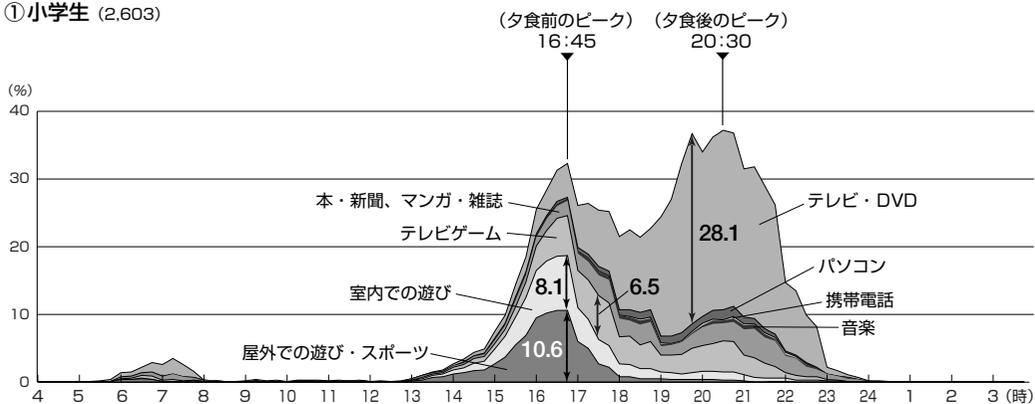
どの学校段階においても、「外遊び」「室内遊び」はおもに夕食前に行われ、「テレビ・DVD」「携帯電話」はおもに夕食後に行われている。「テレビゲーム」は夕食前にも夕食後にも行われているという特徴がある。

また、学校段階が上がるにつれ、遊び始める時刻は遅くなり、遊び終わる時刻も遅くなる。たとえば、15時30分に遊んでいる子どもの比率は、小学生14.5%、中学生6.6%、高校生2.2%である。一方、夜中の24時00分に遊んでいる子どもの比率は、小学生0.2%、中学生5.9%、高校生14.4%である。

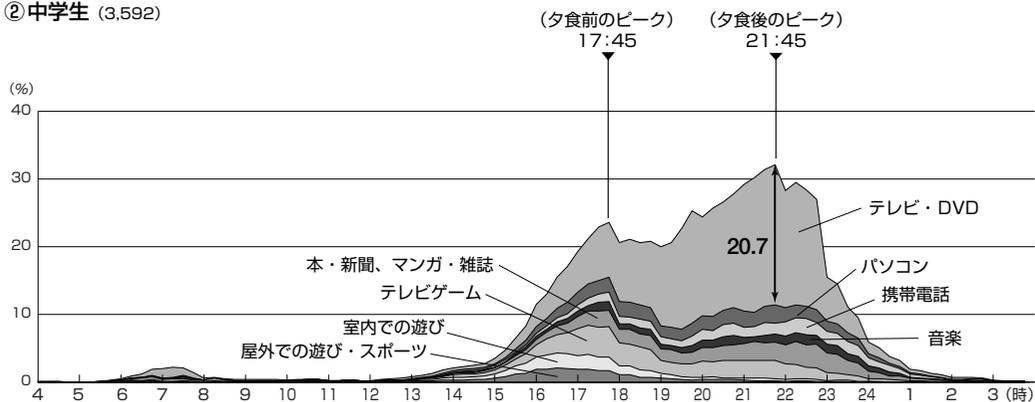
また、遊びのピークに注目すると、小学生と高校生は35%を超える遊びのピークがみられ、同時に多くの子どもが遊ぶ時刻が存在している。それに対して、中学生のピークはゆるやかで、遊びの時刻が分散している傾向にある。

図4-2 遊びとメディアの時刻別行為者率（学校段階別）

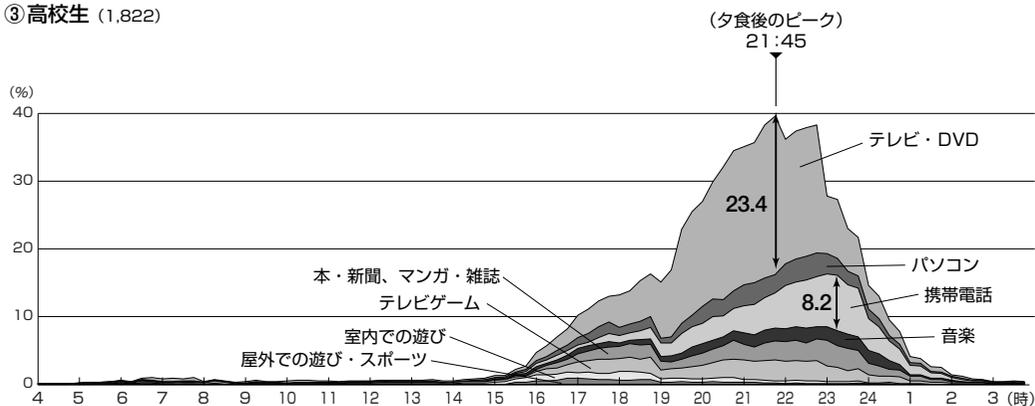
①小学生 (2,603)



②中学生 (3,592)



③高校生 (1,822)



注1) 「本・新聞、マンガ・雑誌」は、「本・新聞」と「マンガ・雑誌」の行為者率を合計したものである。
 注2) 小・中・高校生の「テレビ・DVD」、小学生の「屋外での遊び・スポーツ」「室内での遊び」「テレビゲーム」、高校生の「携帯電話」について、もっとも行為者率が高い時刻の行為者率を示した。
 注3) 行動全体でみたとき、行為者率が高い時刻を、夕食前のピーク、夕食後のピークとして示した。
 注4) ()内はサンプル数。

3. どのような子どもが遊んでいるのか／遊んでいないのか

それでは次に、小・中・高校生のうち、どのような子どもが遊んでおり、どのような子どもが遊んでいないのかを検討してみよう。第1項では、性別、人口規模別などの属性の影響を、第2項では、子どもがその日に遊び以外に何をしてすごしたのか、その日の行動の影響をみる。

3-1 属性の影響

子どもが遊んでいるかどうかは、属性により異なるのだろうか。表4-2は、24時間のうち該当の遊びやメディア利用を15分以上行った子どもの比率（行為者率）を、性別、居住地域の人口規模別、現在の成績別（小・中学生）、中学受験予定別（小学生）、希望進学先別（中・高校生）、中学校卒業時の成績別（高校生）に示したものである。

①小学生

まず、小学生は、性別によって「外遊び」「室内遊び」「テレビゲーム」の行為者率に差がみられる。いずれも男子の比率が高く、とくに「テレビゲーム」の比率は男子が4割にのぼる（女子と23.0ポイント差）。つまり、女子は男子に比べて、これらの遊びをあまり行っていない状況があるといえよう。

また、中学受験予定別でも差がみられる。「外遊び」「テレビゲーム」「テレビ・DVD」の比率は、「受験予定なし」の子どものほうが、「受験予定あり」の子どもよりも高い。中学受験は、これらの遊びやメディア利用を抑える理由の1つになっていると考えられる。

また、現在の成績別にみると、「外遊び」「室内遊び」の比率は、成績が「やや下・下」の子どもほど高い傾向にある。成績により、放課後の時間を遊びに使うか、他のことに使うかが異なっているようだ。

なお、人口規模別の差はみられなかった。都市部（特別区・指定都市）であるかどうかは、小学生がこれらの遊びやメディア利用を

行うかどうかに影響していないといえよう。

②中学生

次に、中学生についてみると、性別では、小学生と同様に、「外遊び」「テレビゲーム」の比率は男子のほうが高く、「テレビゲーム」の性差も引き続き大きい。しかし、中学生になると、「携帯電話」の行為者率が上がり、性差がみられるようになる（女子>男子）。

また、希望進学先別による差もみられ、「テレビゲーム」「携帯電話」「テレビ・DVD」の比率は、「中学校・高校」までの子どものほうが、「四年制大学・大学院」までの子どもよりも高い。小学生同様、受験や進学は、遊びやメディア利用に影響を与えているといえよう。

また、現在の成績別でも、「室内遊び」「携帯電話」「テレビ・DVD」の比率に差がみられ、成績が「やや下・下」の子どもほど高い傾向であった。

なお、「携帯電話」は属性による差があるのに対して、「パソコン」は差がみられなかった。

③高校生

高校生は、中学生とほぼ同様の傾向であるが、特徴としては、「携帯電話」（女子>男子）、「パソコン」（男子>女子）、「テレビ・DVD」（女子>男子）などのメディア利用で性差が大きくなっていることがあげられる。希望進学先別でも同様に差が広がっている。

以上のことから、どの学校段階においても、子どもの居住地域（都市部かどうか）よりも、性別、受験予定や希望進学先、成績のほうが、遊びやメディア利用を行うかどうかに影響を与えている状況がありそうだ。

3-2 24時間の使い方の影響

では、次に、子どもの遊び時間は、その日の遊び以外の行動とどのように関連しているかをみてみよう。表4-3は、24時間の使い方を、その日の遊び時間（「外遊び」「室内遊び」「テレビゲーム」の合計）別、メディア利用時間（「テレビ・DVD」「本・新聞」「マ

表4-2 遊びとメディアの行為者率（24時間あたり、学校段階別・属性別）

①小学生

		遊び			メディア		
		屋外での遊び・スポーツ	室内での遊び	テレビゲーム	携帯電話	パソコン	テレビ・DVD
小学生全体	(2,603)	17.8	20.2	28.5	1.9	7.5	76.6
性別							
	男子 (1,252)	24.1	23.2	40.2	0.5	7.1	76.2
	女子 (1,323)	11.9	17.3	17.2	3.3	7.9	76.9
人口規模別							
	特別区・指定都市 (668)	19.0	20.5	26.9	2.7	8.1	76.9
	それ以外の市町村 (1,878)	17.3	20.0	28.9	1.7	7.2	76.3
現在の成績別							
	上・やや上 (1,295)	16.9	17.8	27.5	1.9	8.0	72.7
	真ん中 (990)	17.8	21.4	28.9	2.1	6.5	81.0
	やや下・下 (291)	22.7	27.5	32.3	1.4	8.6	79.0
中学受験予定別							
	受験予定なし (1,688)	19.0	20.6	30.2	1.8	7.8	80.5
	受験予定あり (432)	10.2	18.1	19.7	2.5	6.7	60.9

②中学生

		遊び			メディア		
		屋外での遊び・スポーツ	室内での遊び	テレビゲーム	携帯電話	パソコン	テレビ・DVD
中学生全体	(3,592)	5.8	6.7	19.5	15.8	15.6	68.3
性別							
	男子 (1,655)	8.8	8.6	30.0	9.1	15.7	66.3
	女子 (1,895)	3.1	5.0	10.1	21.8	15.5	70.2
人口規模別							
	特別区・指定都市 (840)	8.0	6.8	19.9	16.4	16.0	67.5
	それ以外の市町村 (2,667)	5.1	6.7	19.2	15.6	15.5	68.7
現在の成績別							
	上・やや上 (1,495)	5.0	4.7	17.5	12.6	16.9	64.9
	真ん中 (1,132)	5.6	6.7	20.2	16.9	14.3	69.3
	やや下・下 (935)	7.3	9.8	21.7	19.7	15.4	72.7
希望進学先別							
	中学校・高校 (587)	7.5	9.0	26.6	19.9	12.1	74.6
	専門学校・短期大学 (711)	5.3	7.2	17.6	19.7	15.6	70.5
	四年制大学・大学院 (1,754)	5.1	5.6	16.8	13.5	16.7	65.6

③高校生

		遊び			メディア		
		屋外での遊び・スポーツ	室内での遊び	テレビゲーム	携帯電話	パソコン	テレビ・DVD
高校生全体	(1,822)	3.0	4.1	13.8	35.6	14.8	62.5
性別							
	男子 (860)	4.4	5.1	22.4	25.5	17.8	59.0
	女子 (945)	1.8	3.1	5.7	44.9	12.1	65.5
人口規模別							
	特別区・指定都市 (354)	3.7	5.1	16.9	36.4	15.3	57.9
	それ以外の市町村 (1,400)	2.8	3.7	13.1	36.1	14.6	63.5
中学校卒業時の成績別							
	上・やや上 (894)	2.2	2.6	11.3	31.1	14.9	58.9
	真ん中 (501)	3.8	5.4	14.8	39.1	15.4	65.3
	やや下・下 (415)	3.9	5.5	17.8	40.7	14.2	66.3
希望進学先別							
	高校 (194)	4.6	4.6	21.6	40.2	14.4	67.5
	専門学校・短期大学 (313)	3.2	3.8	12.5	47.9	11.8	74.1
	四年制大学・大学院 (1,087)	2.9	3.4	12.1	31.1	15.8	58.4

注1) 「本・新聞」「マンガ・雑誌」「音楽」の行為者率は省略した。

注2) 人口規模別の「それ以外の市町村」は、「15万人以上」「5～15万人」「5万人未満」の合計。

注3) 小・中学生の現在の成績別の「上・やや上」は、「あなたの今の成績は、クラスの中でだいたいどのくらいですか」の設問に「上のほう」「やや上のほう」と回答した子ども。「真ん中」は同じ設問に「真ん中くらい」、「やや下・下」は「やや下のほう」「下のほう」と回答した子ども。高校生の中学校卒業時の成績別は、「あなたの中学校卒業時の成績は、クラスの中でだいたいどのくらいでしたか」の設問により同様に区分した。

注4) 中学受験予定別の「受験予定なし」は、「あなたは、どこかの中学校（私立、国立、公立中高一貫校など）を受験しようと思っていますか」の設問に「いいえ」と回答した子ども。「受験予定あり」は同じ設問に「はい」と回答した子ども。

注5) 希望進学先別の「中学校・高校」は、「あなたは将来、どの学校まで進みたいですか」の設問に「中学校まで」「高校まで」と回答した子ども。「高校」「専門学校・短期大学」「四年制大学・大学院」も同様。

注6) 性別（男子、女子）の数値に5ポイント以上差がある場合、大きいほうの数値を■で示した。人口規模別、現在の成績別（小・中学生）、中学受験予定別（小学生）、希望進学先別（中・高校生）、中学校卒業時の成績別（高校生）も同様。

注7) () 内はサンプル数。

表4-3 24時間の使い方（平均時間、学校段階別・遊び時間別・メディア時間別）

①遊び時間別

		(分)							
		睡眠	生活	学校	部活動	勉強	習い事	人と過ごす	メディア
小学生	0分 (1,264)	511.6	123.7	465.5	—	97.7	43.4	23.2	80.2
	短い (325)	517.1	121.6	462.5	—	84.7	38.3	22.0	83.5
	長い (1,014)	521.2	117.1	432.3	—	58.2	20.8	20.0	84.8
中学生	0分 (2,574)	443.2	123.5	453.0	57.2	137.5	12.7	17.6	93.6
	短い (286)	449.7	116.9	446.9	59.8	108.5	9.7	17.7	101.2
	長い (732)	456.3	112.6	429.1	40.7	90.9	7.2	14.4	98.2
高校生	0分 (1,470)	400.9	124.3	463.4	93.2	78.1	5.0	19.0	106.6
	短い (82)	392.6	122.6	453.8	104.6	65.5	2.7	16.8	104.3
	長い (270)	419.7	118.7	437.3	64.8	45.4	3.8	15.2	103.4

②メディア時間別

		(分)							
		睡眠	生活	学校	部活動	勉強	習い事	人と過ごす	遊び
小学生	0分 (398)	516.4	123.5	454.4	—	116.9	53.7	29.6	42.3
	短い (1,292)	522.1	125.2	457.7	—	87.8	37.3	21.5	43.6
	長い (913)	507.1	113.5	443.4	—	54.8	20.6	18.8	45.1
中学生	0分 (568)	448.3	127.2	460.1	56.1	172.9	20.5	15.7	25.6
	短い (1,556)	450.2	122.1	452.1	61.2	143.0	13.2	18.5	21.7
	長い (1,468)	441.7	116.8	438.0	45.8	89.1	5.7	15.9	24.9
高校生	0分 (259)	403.0	130.5	472.2	119.1	103.3	6.9	15.9	27.0
	短い (743)	405.0	125.1	463.5	111.1	86.4	5.5	18.5	16.6
	長い (820)	401.9	119.6	451.0	60.6	50.7	3.3	18.9	15.0

注1) 遊び時間は、「屋外での遊び・スポーツ」「室内での遊び」「テレビゲーム」の合計。平均時間と分布により、0分の子どもを「0分」、「15分」「30分」の子どもを「短い」、「45分」以上の子どもを「長い」に分類した。

注2) メディア時間は、「テレビ・DVD」「本・新聞」「マンガ・雑誌」「音楽」「携帯電話」「パソコン」の合計。平均時間と分布により、0分の子どもを「0分」、「15分」～「90分」の子どもを「短い」、「105分」以上の子どもを「長い」に分類した。

注3) 遊び時間別の表では、「移動」「遊び」「その他」、無回答・不明の時間を、メディア時間別の表では、「移動」「メディア」「その他」、無回答・不明の時間を省略した。

注4) 「0分」「短い」「長い」の数値の間に10分以上差がある場合、もっとも大きい数値を■で示した。

注5) () 内はサンプル数。

ンガ・雑誌」「音楽」「携帯電話」「パソコン」の合計) 別に示したものである。

①遊び時間別

まず、遊び時間別の結果をみると、遊び時間が「0分」あるいは「短い」子どもは、遊び時間が「長い」子どもに比べて、「学校」「勉強」(小・中・高校生)、「部活動」(中・高校生)、「習い事」(小学生)に費やす時間が長い。

しかし、「人と過ごす」時間や「メディア」の時間は、遊び時間別による差がみられない。

一方、遊び時間が「長い」子どもは、「睡

眠」の時間が長い。

これをみると、子どもたちは、「勉強」「習い事」「部活動」などの行動を選択することにより、遊びの時間を確保できなくなっていると考えられる。また、「メディア」の時間は確保され、遊びの時間が削られていることから、遊びが「習い事」や「部活動」で代替されている面もあると考えられる。

さらに、遊びの時間を持てるかどうかは、「学校」の長さとも関係している。授業時数の増加や補習の増加など、「学校」の時間の変化は、子どもの遊びの時間に影響を与える

可能性がある。

②メディア利用時間別

次に、メディア時間別の結果をみると、遊び時間別とほぼ同様の結果である。

ただし、メディア時間が「0分」の子どもは、遊び時間が「0分」の子どもよりもさらに、「勉強」「習い事」に費やす時間が長い。

また、メディア時間が「長い」子どもは、「睡眠」の時間が短い傾向にある。

これをみると、メディアに時間を使っていない子どもは、「勉強」「習い事」に多くの時間を費やしており、一方で、メディアの時間が長い子どもの場合は、「睡眠」の時間を削ってメディアの時間を確保している面があると考えられる。

4. 遊んでいる子どもの遊び時間と意識

それでは最後に、その日に遊んだ子ども（行為者）に限定して、遊びの平均時間（行為者平均時間）や意識をみてみよう。

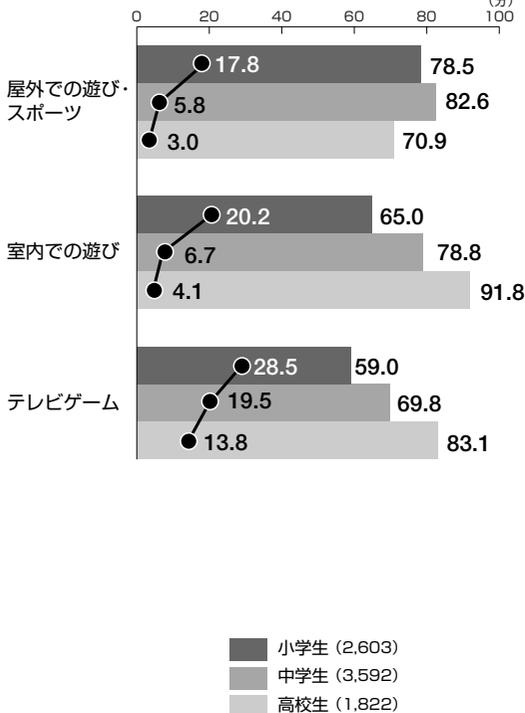
4-1 遊びとメディアの平均時間

図4-3は、遊びとメディアの項目ごとに、その日にその行動を行った子どもの比率（行為者率）と平均時間を示している。

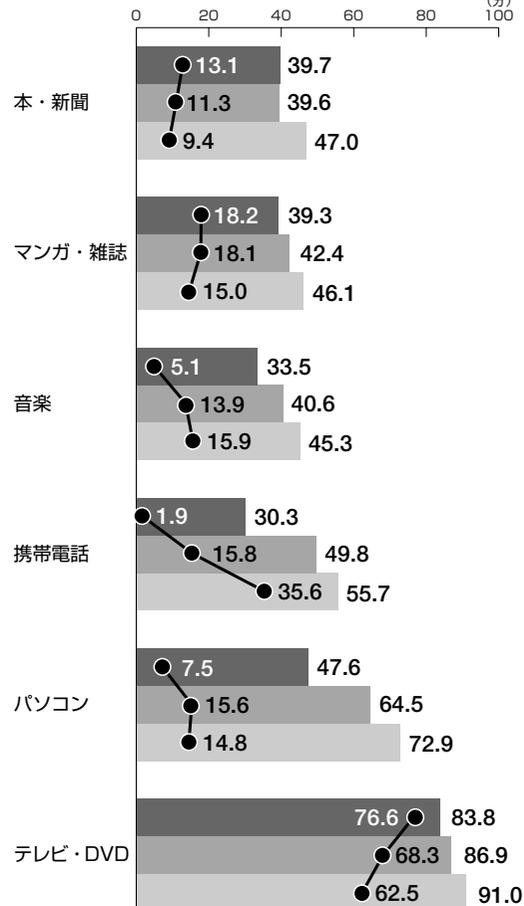
これをみると、小・中・高校生の「外遊び」「室内遊び」「テレビゲーム」「室内遊び」「テレビゲーム」「テレビ・DVD」や、中・高校生の「パソコン」は、約1時間～1時間半行われており、遊んだ子どもだけ

図4-3 遊びとメディアの行為者平均時間と行為者率（24時間あたり、学校段階別）

①遊び



②メディア



注1) 折れ線グラフは、行為者率 (%) を示している。

注2) () 内はサンプル数。

でみると、比較的まとまった時間をその遊びやメディア利用に費やしていることがわかる。

また、学校段階による違いをみると、「外遊び」「本・新聞」以外の遊びやメディアは、学校段階が上がるほど平均時間が長くなる。そのうち「音楽」「携帯電話」は高校生の行為者率がもっとも高いため、学校段階が上がるにつれて、多くの子どもが長い時間を費やすようになることがわかる。一方、「室内遊び」「テレビゲーム」「マンガ・雑誌」「テレビ・DVD」は高校生の行為者率がもっとも低いため、高校生は、少ない行為者が長い時間、その遊びをしていると考えられる。

4-2 遊びに対する意識

また、表4-4は、「外で遊ぶ・スポーツをする時間（以下、「外遊びの時間」）」を増やしたいと思っているかどうかを、「外遊び」の行為者／非行為者別に示したものである。

これをみると、どの学校段階でも、「外遊び」をしている子どものほうが、「外遊びの時間」を「増やしたい」と回答する比率が高く、「外遊び」をしていない子どものほうが、「今のままでよい」と回答する比率が高い。ふだん「外遊びの時間」を「増やしたい」と

考えている子どもほど、「外遊び」の時間を確保しているという面と、ふだんの「外遊び」を楽しんでいると感じているために、もっと「増やしたい」と考えている面があると思われる。このような意識は、「外遊び」をする子どもとしない子どもを固定化し、開きを大きくする可能性があるといえよう。他の遊びやメディアについても同様の傾向があるかどうか検討する必要がある。

5. おわりに

遊びとメディアの時間に着目して、子どもの遊びの現状を検討した結果、以下のようなことがみえてきた。

1つは、季節の影響を受けているとはいえ（調査時期は11月中旬）、小学生も含めて、「外遊び」の時間はあまり長くなく、子どもの遊びの中心は、「内遊び」（「室内遊び」「テレビゲーム」など）や情報やメディアに依拠した遊び（「テレビ・DVD」「携帯電話」など）にあることである。とくに中・高校生はその傾向が強く、学校段階が上がるにつれて、メディア利用とそれに伴う友だち関係を通して、遊びを実現している面があると考えられる。しかしそれらは、用意されたツールに縛

表4-4 「外で遊ぶ・スポーツをする時間」を増やしたいか
（学校段階別・「外遊び」の行為者／非行為者別）

		(%)			
		増やしたい	今のままでよい	減らしたい	無回答・不明
	全体 (2,603)	52.3	43.6	2.0	2.0
小学生	行為者 (464)	57.1	39.7	1.1	2.2
	非行為者 (2,139)	51.3	44.5	2.2	2.0
中学生	全体 (3,592)	42.8	53.5	2.9	0.8
	行為者 (207)	47.3	48.8	2.9	1.0
	非行為者 (3,385)	42.5	53.8	2.9	0.8
高校生	全体 (1,822)	40.3	55.4	3.3	1.0
	行為者 (55)	49.1	47.3	3.6	0.0
	非行為者 (1,767)	40.0	55.7	3.3	1.0

注1) 「あなたは、次のような時間を増やしたいと思いますか」の設問への回答。

注2) 行為者とは、24時間のうち「屋外での遊び・スポーツ」を15分以上行った子ども。非行為者とは、24時間のうち「屋外での遊び・スポーツ」をまったく行わなかった子ども。

注3) ()内はサンプル数。

られた「遊び」ととどまる可能性があり、遊びの質について今後検討する必要があるだろう。

2つは、遊びやメディア利用の比率には地域差がないということである。つまり、どの地域でも、子どもたちはこれらの遊びに同じようにアクセスできる状況にあり、また実際にアクセスしているということである。地域に依存した遊びが少ないということでもあるかもしれない。

3つは、一方で、性別、受験や進学、成績などが、子どもたちの遊びやメディア利用の経験を分けていることである。また、放課後の生活が限られているなかで、遊びが「習い事」や「部活動」で代替されている面がある

ことである。子どもの成長・発達にとって、遊びはどのようなものであるべきか、経験の分化の問題も含めて、今後検討する必要があるだろう。

4つは、学校段階が上がるにつれて、少ない行為者が、特定の遊びを、長時間行っている傾向があることである。これは、自分の興味・関心が定まってきた結果ともいえるが、遊びの経験の分化の状況を示しているともいえる。

子どもの遊びをめぐる状況は日々変化していると思われる。子どもの遊びの現実を量的・質的にとらえながら、子どもにとってよりよい遊びを保障していくことが求められるだろう。

<参考文献>

- ベネッセ教育研究所, 1999, 『モノグラフ・小学生ナウ』VOL.19-1 (子どもたちの遊び).
こども環境学会学会誌編集委員会, 2005, 『こども環境学研究』(第1巻第1号) こども環境学会.