

論文の和文概要

氏名 石濱 加奈子

(博士論文の題目)

日本の子どもにおける余暇の実態とその充実に向けた方策に関する研究

(博士論文の要旨)

序章

2019年3月、子どもの権利委員会から「子ども時代の享受」と「余暇と自由な遊びに十分な時間を割り振ること」などが勧告された。このように国際的にも心配されている、日本の子どもの余暇を保障するための方策を提案することは喫緊の課題といえる。そこで、本研究では、日本の小学生における余暇の実態を把握し、心身の状態との関連から余暇の必要性を検討するとともに、それらの生起要因を明らかにした上で、余暇の充実に向けた方策を提案することを目的とした。

第1章 既定生活行動と余暇活動が不定愁訴と自己イメージに及ぼす影響

研究課題1では、「既定生活行動」と「余暇活動」が「不定愁訴」、「自己イメージ」に及ぼす影響を検討した。対象は、小学3～6年生の男女993名であり、すべての調査は2018年2～3月に実施された。調査では、無記名式調査票を用いて、既定生活行動として、食事・トイレ・お風呂の時間、勉強（宿題を含む）時間、学校の準備時間、塾・習い事への従事、就床時刻、余暇活動として、屋外遊び時間、屋内遊び時間、スポーツや習い事の練習時間、家族とおしゃべりした時間、ぼんやり過ごした時間、不定愁訴として、からだがだるい、微熱がある、頭が痛い、胸が苦しい、吐き気がある、お腹が痛い、自己イメージとして、毎日楽しい生活を送っている、私は自分自身に満足している、自分には長所があると思う、うまくいくかわからないことも意欲的に取り組む、自分の将来は明るい希望がある、40歳になったとき幸せになっている、家族といるときに充実していると思うの回答を求めた。本研究課題では、得られたデータを基に構造方程式モデリングを使用して、「既定生活行動」→「不定愁訴」／「自己イメージ」、「余暇活動」→「不定愁訴」／「自己イメージ」に同時にパスを引いた仮説モデルを検証した。その結果、仮説モデルが採択可能であることが確認された。また、「不定愁訴」、「自己イメージ」に引かれたパスの推定値は、「既定生活行動」よりも「余暇活動」の方が高い様子も示された。以上のことから、心配されている不定愁訴の軽減や自己イメージの向上には余暇活動の充実が必要であるとの結論に至った。

様式3号

第2章 生活行動と余暇に「やりたいこと」との関連

研究課題2では、日本における子どもの「生活行動時間」と「余暇にやりたいと思うこと」との関連を検討した。対象は、日本5県にある12校の公立小学校に通う男女1,230名とした。自己記入による調査票では、性、学年、生活行動時間（学校関連時間、習い事時間、学習塾時間、屋内遊び時間、屋外遊び時間、スポーツや習い事の練習時間）、余暇に最もやりたいこと（11項目の選択肢から選ぶ）に対する回答を求めた。その結果、余暇に「もっともやりたいこと」に多く選ばれたのは「ゲーム機・携帯電話・スマートフォン・タブレット・パソコンなどを使う」であり、次いで「からだを動かして遊ぶ」であった。さらに、それらの項目を選んだ者とそうでない者との各生活行動時間を多変量による二項ロジスティック回帰分析を用いて比較したところ、電子機器の使用を希望した子どもは電子機器の使用を含む屋内遊びの時間が長く、からだを動かして遊びたい子どもは外遊びの時間が長く、スポーツや習い事の練習をしたい子どもはその練習時間が長いことが明らかとなった。これらは、やりたいことをできているが時間が不足している現状と捉えることができる反面で、遊びを含む活動の経験が少ないためにそれしか選ぶことができない現状とも捉えられる結果であることが考えられた。

第3章 遊びの認知、経験、欲求の実態と欲求の生起要因の検討

研究課題3では、各遊びに対する認知、経験、欲求の実態を把握するとともに、遊びの欲求の生起要因について検討した。対象は、東京、神奈川、千葉、埼玉、静岡の公立小学校12校に在籍している小学3～6年生の男女とその保護者1,027組であった。調査は、自己記入による無記名式調査票を用い、子どもに対しては性別、学年とともに、各遊びの認知、経験、欲求および余暇に「もっともやりたいこと」、保護者に対しては各遊びの経験を尋ねた。その結果、各遊びの認知および経験率は高いことが示された。また、各遊びの欲求と子どもおよび保護者の経験との関連を多変量による二項ロジスティック回帰分析にて検討したところ、多くの遊びで子どもの経験と欲求との間に有意な関連が確認でき、各遊びをやったことのある子どもの方がその遊びをやりたいと回答するオッズ比が高くなる様子が観察された。さらに、「かんけり」、「サッカー」、「秘密基地づくり」、「探検ごっこ」は、保護者の経験たくさんあり群と子どもの欲求との間に有意な関連も示された。他方、子どもの遊び経験の多寡と余暇に「もっともやりたいこと」との検討では、遊び経験が多い群で、少ない群に比して「からだを動かして遊ぶ」を選択する割合が高くなり、「テレビ・DVDなどを見る」を選択する割合が低くなる様子も確認された。

結章

上記3つの研究課題における研究知見を踏まえ、本研究では、最終的な研究目的である余暇の充実に向けた方策として、「子どもの『やりたい』を育む多様な遊び経験の保障」を提案する。