

氏名(本籍)	石濱 加奈子(茨城県)
学位の種類	博士(体育科学)
学位記番号	甲第94号
学位授与年月日	令和3年3月15日
学位授与の要件	文部科学省令学位規則第4条第1項該当
学位論文題目	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
審査員	主査 日本体育大学 教授 野井 真 吾 副査 日本体育大学 教授 鈴 川 一 宏 副査 日本体育大学 教授 久 保 健

《論文審査結果の要旨》

2019年3月、国連子どもの権利委員会から日本政府に示された「日本政府第4・5回統合報告書に関する最終所見」では、これまでも指摘されてきた「発達の歪み」の問題に止まらず、「子ども時代の享受」や「余暇と自由な遊びに十分な時間を割り振ること」等の勧告が示されるに至った。このような事実は、子どもの余暇を確実に保障するための方策が日本における喫緊の課題であることを物語っている。ところが、子どもの余暇に関する先行研究では、身体活動やスクリーンタイムといった特定の活動内容、あるいは子どもの居場所の実態等に関する報告がほとんどであるとともに、それらの活動が自由裁量であったのか否かについては言及されてこなかった。そもそも、子どもの権利条約のGeneral Comment No.17では、「余暇は、主として、子どもが思うように使用できる自由裁量の時間である」と定義されている。そのため、「余暇」を自由裁量の時間と広く捉えた上で、その必要性を明らかにするとともに、子どもの心身の充実寄与する余暇やそれらの生起要因の解明が期待されている。

このような状況を踏まえて、本学位論文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を検討するとともに、余暇活動の生起要因を明らかにすることを目的として、以下の3つの課題が設定、遂行された。具体的には、いずれも小学生を対象に、第1章で余暇の実態を明らかにするとともに、余暇活動が心身に及ぼす影響を検討した上で、第2章で子どもが望む余暇活動と実際の生活行動との関連を検討し、第3章で余暇活動の生起要因が検討された。各章の概要は、以下の通りである。

第1章(研究課題1)では、小学3～6年生993名を対象に無記名式調査票を用いて、既定生活行動(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(外遊び時間、屋内遊び時間、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(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(毎日楽しい生活をおくっている、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、家族といる時に充実していると思う)に関するデータが収集された。その上で、構造方程式モデリ

ングを用いて、「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が検証された。その結果，仮説モデルが採択可能であることが確認されるとともに，「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」の方が高い様子が示された。

第2章(研究課題2)では，小学3～6年生1,230名を対象に無記名式調査票を用いて，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(からだを動かして遊ぶ，スポーツや習い事の練習をする，本を読む，音楽を聴く，屋内で遊ぶ，テレビ・DVDなどを見る，ゲーム機・携帯電話・スマートフォン・タブレット・PCなどを使う，勉強をする，寝る，何もしない，その他)に関するデータが収集された。その結果，「余暇に最もやりたいこと」に多く選択された活動は「ゲーム機・携帯電話・スマートフォン・タブレット・PC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，それらの項目を選択した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時間が，からだを動かして遊びたい子どもは屋外遊び時間が，スポーツや習い事の連をした子どもはその練習時間がそれぞれ長い様子が示された。これらは，やりたいことをできているがその時間が不足している現状と捉えることができる反面，遊びを含む活動の経験が少ないために選択肢が限定されている現状とも捉えることができる結果と考えられた。

第3章(研究課題3)では，小学3～6年生1,027名を対象に無記名式調査票を用いて，子どもからは各遊び(鬼ごっこ，かんけり，だるまさんが転んだ，ハンカチ落とし，おままごと，かくれんぼ，野球，サッカー，秘密基地づくり，探検ごっこ，カードゲーム，ボードゲーム)の認知，経験，欲求および余暇に最もやりたいこと，保護者からは各遊びの経験に関するデータがそれぞれ収集された。得られたデータを基に，各遊びの欲求と子ども，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を確認することができ，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値を示す様子が確認された。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，遊び経験が多い群はそれが少ない群に比して，「からだを動かして遊び」を選択する割合が高く，「テレビ・DVDなどを見る」を選択する割合が小さい様子も確認された。

これら各章での研究知見を踏まえて，本学位論文では，子どもの余暇の充実に向けた具体策として，「子どもの『やりたい』を育む多様な遊び経験の保障」が提案された。

審査では，本学位論文が国際的にも心配されている日本の子どもの余暇の充実に向けて重要な研究知見を提供しているだけでなく，先行研究では十分に意識されてこなかった「余暇」を自由裁量の時間と広く捉える課題に真摯に向き合っていることも高く評価された。また，教育現場での諸調査には，調査校や対象者との信頼関係が不可欠である。その点，教育現場と連携を取りながら，各調査を企画，実行し，得られた研究知見を学術論文にまとめ上げるとともに，調査校にもその成果をフィードバックするとい

う一連の作業は、申請者が自らの力で研究を立案、遂行、解析、解釈、公表するという研究者としての力量を十分に兼ね備えている証であることも確認された。その他、各審査員の質疑に対しても、的確かつ真摯に応答する様子も確認できた。併せて、質問紙により得られたデータのみで議論していること、「多様な遊び経験の保障」の具体が検討できていないこと、実証的検証ができていないこと等、本学位論文の限界も的確に認識されており、今後の研究課題を探究する強い意欲も確認された。

以上のことから、審査員全員の一致を持って、申請者が博士（体育科学）の学位を授与されるに十分な学力と見識を有しているとの判断に至った。

《最終試験結果》

合格 ・ 不合格

令和3年1月15日