



子どもの遊び実態調査 調査結果（要約版）



平成 14 年 3 月

福 岡 県

はじめに

科学技術が進歩し、経済的に豊かな生活を享受しているはずの子どもたちは、果たして大きな夢や希望を持ち、その実現に向けて毎日がんばっているのでしょうか？ 文化やスポーツで華々しい活躍をする青少年がいる一方で、残念ながら、いじめや不登校、問題行動など、子どもたちの将来が懸念されるニュースも日々私たちの耳に届いてきます。子どもたちの目がキラキラ輝いている、とは言い難いようです。

その大きな要因の1つとして、子どもたちの遊びの喪失があると考えられます。確かに、公園に子どもたちが集まって、みんなでワイワイ遊び回っている姿を見かけることがほとんどなくなったように思います。友だちとおしゃべりをしたり、外で走り回ったり、子どもたちにとって、最も楽しい時間であるはずの遊びがなくなってきているとすれば、子どもたちの成長に大きな影響があるのは否めません。

こうした状況を把握するため、県では、今回、子どもの遊びの実態はどうなっているのかを調査しました。県で進めている地域の中の子どもの居場所づくりーアンビシャス広場に集まる子どもたちや大人の皆さんの意識、学校の校庭や公園での外遊びの様子、最近関心の高まっている携帯電話など情報機器の使用実態などが明らかになりました。

この調査結果については、今後、県で展開している「青少年アンビシャス運動」の推進に役立てていきたいと考えています。

この報告が皆様においても幅広くご活用いただければ幸いです。

福岡県青少年課青少年アンビシャス推進室長

<もくじ>

I. 調査の概要	1
<調査 1> 「子どもの遊び観察調査」	1
<調査 2> 「子どもの遊び意識調査」	1
<調査 3> 「アンビシャス広場推進員及びボランティア意識調査」	2
<調査 4> 「情報機器等使用実態調査」	2
<調査企画と実施機関>	2
II. 結果のまとめ	3
III. 主な調査結果	5
1. 放課後や休みの日によく遊ぶ場所	5
2. 自分の家の中（室内）でよくする遊び	6
3. ゲーム機の保有状況と使用実態	7
4. 携帯電話・PHSの保有状況と使用実態	8
5. 外遊び集団の男女構成比	9
6. 外遊び集団の規模	10
7. 外遊び集団の年齢構成比	12
8. 外遊びの種類分布	13
9. 外遊びの種類（詳細）	15
10. 子どものイライラ	16
11. 子どもの無気力（何もしたくないと思うこと）	16
12. 子どもの精神衛生（夜眠れないこと）	17
13. アンビシャス広場に対する子どもの評価	18
14. アンビシャス広場に参加するボランティアの動機	19
15. アンビシャス広場での留意点	20
16. アンビシャス広場の有効なところ	21
17. 子どもたちの健全な育成を支援するために地域で必要なこと	22

I. 調査の概要

<調査1> 「子どもの遊び観察調査」

- ◆調査目的 現代の子どもが、いつ、誰と、どこで、どんな遊びを、どれくらい遊んでいるかなどの子どもの日常的な外遊びの実態を明らかにし、青少年アンビシャス運動の一環として子どもの遊びを活性化するための基礎資料を得ることを目的とする。
- ◆調査方法・内容 公園・校庭で遊んでいる子どもを、「時間帯別（30分毎）」、「集団別」、「男女別」、「年代別（乳幼児、小学生低学年・高学年、中学生）」にカウント、記録し、同時に「集団別遊びの種類」、「集団別滞在有無」を記録した。各調査地点毎に、専任の調査員2人1組が滞留し、観察調査を実施した。
- ◆調査対象地点 県下50地域の小・中学校の校庭及び周辺の公園、計150か所
- ◆調査実施期間 平成13年11月中旬から12月上旬（2週間）
- ◆調査日時 下表の調査日時に実施した。なお、雨天日は順延とした。

調査地点種	地点数	第2・4以外の 土曜日×1日間	休日（日曜日） ×1日間	平日（月～金曜日） ×4日間
小学校校庭	50か所	12:00～18:00	10:00～18:00	12:00～18:00
中学校校庭	50か所	—	—	12:00～14:00
公園	50か所	12:00～18:00	10:00～18:00	14:30～18:00

（各調査地点において、30分ごとに遊びの集団の属性を記録した。）

<調査2> 「子どもの遊び意識調査」

- ◆調査目的 子ども達の遊びや生活習慣・意識等についてアンケート調査を実施し、今後の「青少年アンビシャス運動」の具体的な事業推進のための基礎資料を得ることを目的とする。
- ◆調査対象 アンビシャス広場を実施していない地域の小・中学校11校の児童・生徒、及び、アンビシャス広場に集まる小・中学生。
- ◆調査方法 アンビシャス広場を実施していない地域の小・中学校に対し調査票を配布し、回答してもらった。また、アンビシャス広場に集まった小・中学生に調査票を配布し、回答してもらった。
- ◆調査期間 平成13年8月～9月
- ◆サンプル数 1,796サンプル

<調査3>「アンビシャス広場推進員及びボランティア意識調査」

- ◆調査目的 アンビシャス広場推進員・ボランティアにアンケート調査を実施し、アンビシャス広場づくり事業の評価・改善に役立てることを目的とする。
- ◆調査対象 アンビシャス広場で活動中の広場推進員・ボランティア。
- ◆調査方法 アンビシャス広場で活動している広場推進員・ボランティアに配布し、回答してもらった。回答された調査票をアンビシャス広場から返送してもらった。
- ◆調査期間 平成13年8月～9月
- ◆サンプル数 559サンプル

<調査4>「情報機器等使用実態調査」

- ◆調査目的 子どもの室内遊びにおける情報機器等の使用実態及び意識を把握し、子どもの遊びを活性化するための基礎資料を得ることを目的とする。
- ◆調査対象 アンビシャス広場を実施していない地域の小・中学校11校の児童・生徒、及び、アンビシャス広場に集まる小・中学生。
- ◆調査方法 1) アンビシャス広場を実施していない地域の小・中学校
調査員が対象学校を訪問、学校による調査の実施の後、調査員による訪問回収を行った。
2) アンビシャス広場
調査員がアンビシャス広場を訪問し、そこに集まる子ども達にインタビュー調査を実施した。
- ◆調査期間 平成14年2月中旬～下旬の2週間程度
- ◆サンプル数 2,517サンプル

<調査企画と実施機関>

- ◆調査企画 福岡県
- ◆監修 横山 正幸（福岡教育大学 教授）
大坪 靖直（福岡教育大学 助教授）
大島 まな（九州女子短期大学 助教授）
- ◆実施機関 （株）サーベイリサーチセンター九州事務所

Ⅱ. 結果のまとめ

(1) 遊ぶ場所と室内遊びの内容 (→P5~8)

昔は、子どもは「風の子」と言われるように、外で遊ぶことが多かった。ところが、最近は室内で過ごすことが多いと言われている。今回の調査結果も「自分の家」70.0%、「友達の家」65.5%と室内で過ごす子が圧倒的に多いことを示していた。このことは、受動的・静的な遊びが多いことを意味している。

その中でも、「テレビ・ビデオ・DVDなどを見る」が60%強を占めて最も多く、「テレビゲーム・パソコンゲーム・携帯用ゲーム機（ゲームボーイ）などをする」57.0%、「マンガ・雑誌を読む」41.0%の順で続いていた。

約90%の子ども達が何らかのゲーム機を持っており、その子ども達の26.3%、すなわち4人に1人が「ほぼ毎日」ゲームをしていると答えている。

また、携帯電話やPHSを持っている子は9.2%である。そして、そのうちの35.9%の子が「ほぼ毎日」使っている。しかし、その一方、持ってはいても「ほとんど使っていない」子も20.8%いる。

(2) 外遊びの集団の規模・構成・内容 (→P9~15)

外で遊ぶ子は上述のように今や非常に少なくなっている。しかし、いないわけではない。公園や校庭で遊んでいるそれらの子を実際に観測したところ、集団の規模としては2人で遊んでいる場合が最も多く26.5%、続いて1人の20.7%、3人の15.5%の順であった。

年齢構成では、同年齢で遊ぶ場合が主で、昔のような異年齢での遊び集団は全体の8.1%に過ぎない。

何をして遊んでいるかを観測した結果では、ブランコ、すべり台、鉄棒など「固定遊具」で遊んでいる集団が37.0%と最も多い。次いで「球技」28.1%、「その他」25.5%の順で、これらを合わせると9割を占める。

おにごっこ、かくれんぼなどの集団遊びは、僅か3.1%に過ぎない。固定遊具での遊びは多くの場合、球技のようなルールはなく、複数の子が集まっても個人的な活動としての色彩が強い。中・高学年の遊びとしては、かつてはあまり見られなかったものである。

(3) 子ども達の心の健康 (→P16~17)

公表されている各種の調査報告は、今日の子ども達の心の健康が必ずしも望ましいものではないことを明らかにしている。

今回の調査でも「イライラしたり、ムカつく」ことのある子が「よく」と「ときどき」を合わせて実に76.1%を占めていた。気力についても「何もしたくないと思う」ことのある子が59.9%もいた。

さらに、十分な睡眠は健康な生活の維持に不可欠である。ところが、52.7%の子が「夜、よく眠れない」ことが「よく」ないし「ときどき」あると答えている。

これらの結果は「抑鬱的な傾向」にある子が、福岡県においても決して少なくないことを示唆している。

(4) アンビシャス広場に対する子どもと大人（ボランティア）の意義

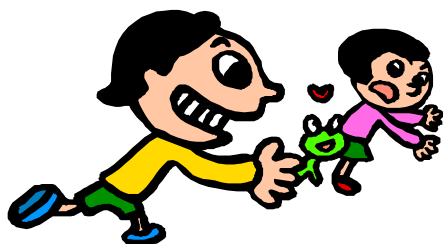
(→P18~22)

広場に参加している子ども達は、84.6%の子が「とても」ないし「まあまあ」楽しいと答えている。

一方、広場を支える広場推進員やボランティアの参加の動機で最も多いのは、「子どもや地域のために何かしたいから」の58.0%で、以下「子どもが好きだから」39.5%、「自由な時間があるから」22.0%と続いていた。参加者の多くは、時間的な余裕があり、地域の子ども達のために、何かしてやることができれば、という思いで参加していることがうかがわれる。

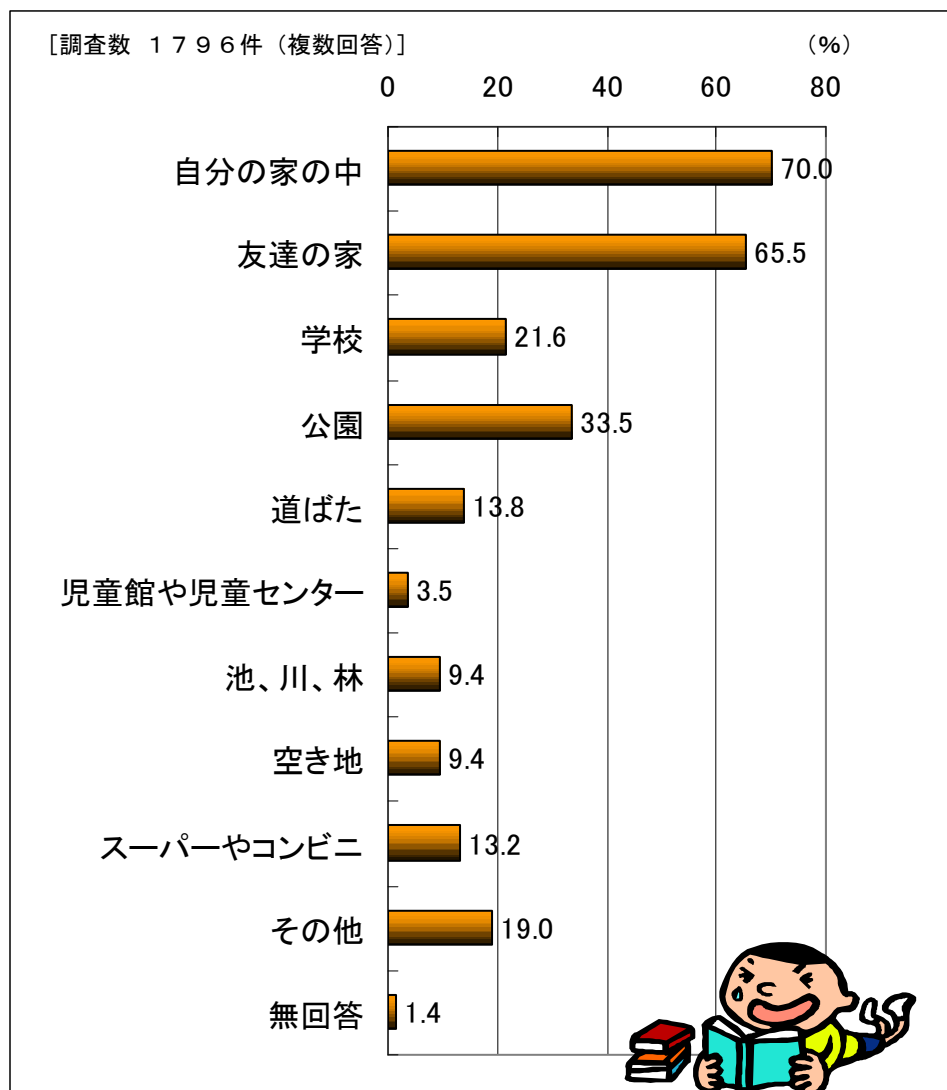
また、参加者はその多く（60.1%）が自分達の役割は、行事を大人がしてやったり、指導することではなく、子ども達自身が自分達で活動できるよう見守ってやることだと考えている。これは、アンビシャス広場の活動に関して県が期待している考えと一致している。

横山 正幸（福岡教育大学 教授）



Ⅲ. 主な調査結果

1. 放課後や休みの日によく遊ぶ場所

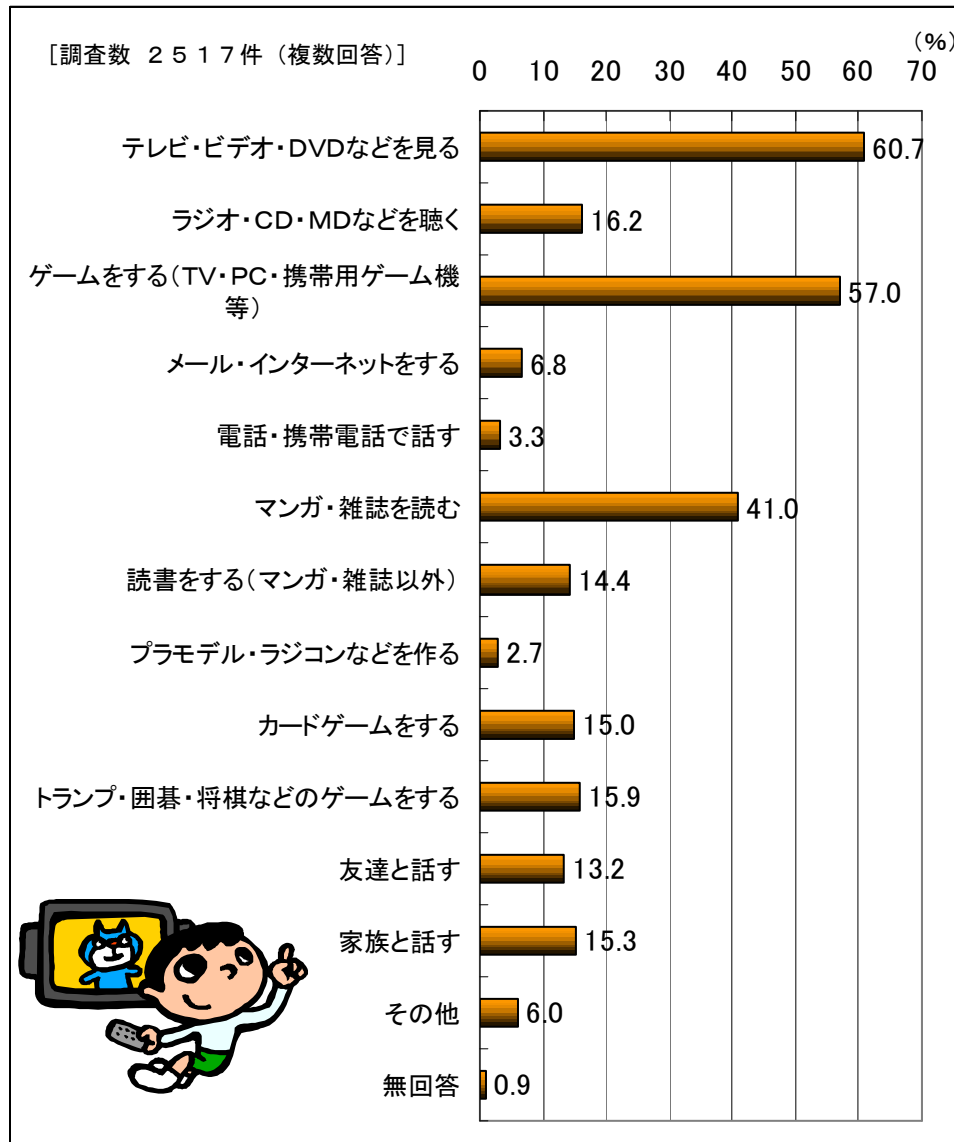


昔は、子どもは「風の子」といわれるように、外で遊ぶことが多かった。ところが、最近では室内で過ごすことが多いといわれている。実態はどうであろうか。

この結果でも、「自分の家の中」が70.0%、「友達の家」65.5%の順に多く、共に他の選択肢と差が開き、よく遊ぶ場所として室内が圧倒的に多い実態がうかがえた。このことは、身体活動が少ない遊び、受動的・静的な遊びが多いことを示している。

外遊びの場所としては「公園」をあげる子どもが33.5%と約3人に1人、また「学校」をあげる子どもが21.6%と約5人に1人いた。その他「道ばた」、「池、川、林」、「空き地」をあげた子どもはいずれも10%前後にとどまった。

2. 自分の家の中（室内）でよくする遊び

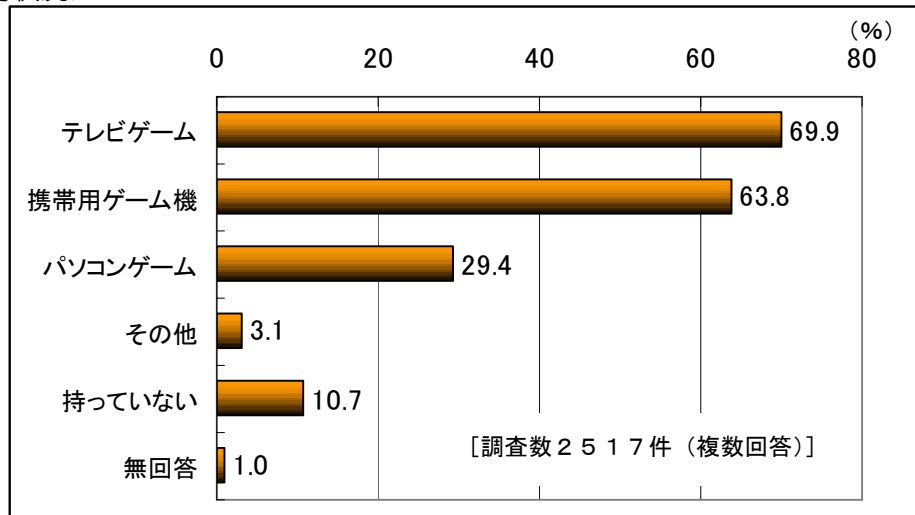


「テレビ・ビデオ・DVDなどを見る」が最も多く、約6割の子どもがよくする遊びとしてあげていた。続いて「テレビゲーム・パソコンゲーム・携帯用ゲーム機（ゲームボーイなどをする）」、「マンガ・雑誌を読む」の順であり、それぞれ57.0%、41.0%の子どもがこれらをあげていた。

「テレビ・ビデオ・DVD」、「ラジオ・CD・MD」などの視聴覚的なもの、「マンガ・雑誌」などの読み物が一定して多い中に、「ゲーム」が入り込み、大きな位置を占めてきていることがわかった。

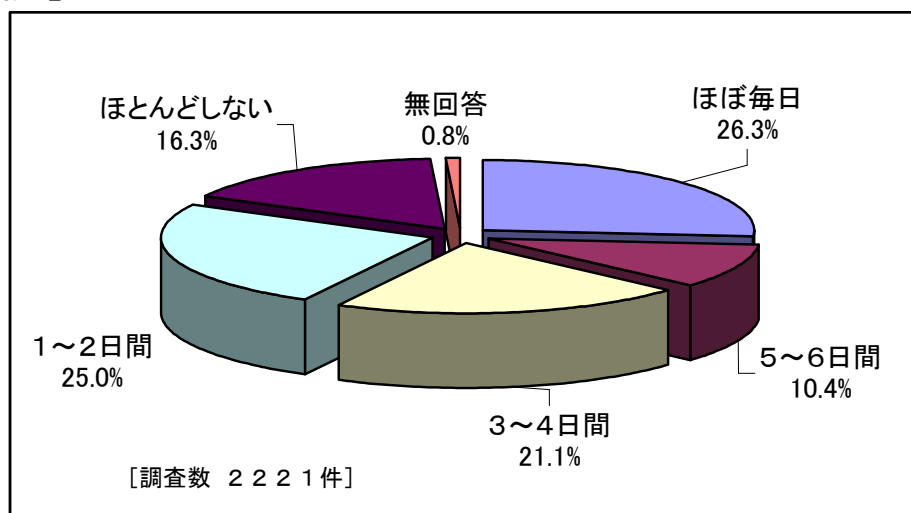
3. ゲーム機の保有状況と使用実態

<保有状況>



「テレビゲーム（プレステなど）」が最も多く、約7割の子どもが持っているという回答が得られた。また、「携帯用ゲーム機（ゲームボーイなど）」も、63.8%の子どもが持っていた。一方、「持っていない」はわずかに10.7%であり、約90%の子どもが何かしらのゲーム機を持っていた。

<使用実態>

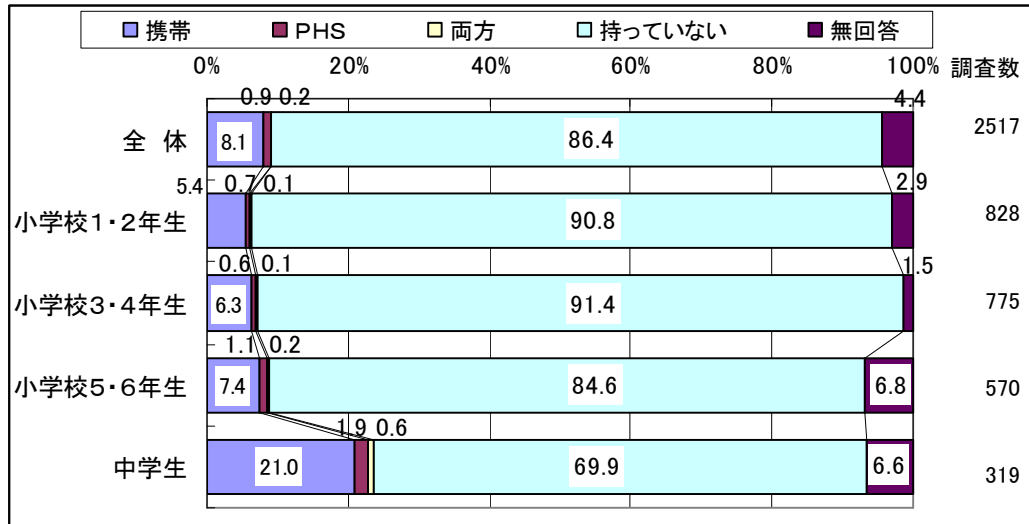


「ほぼ毎日」と回答する子どもが最も多く(26.3%)、次いで「1~2日」(25.0%)、「3~4日」(21.1%)という順に続いている。

ゲーム機であまり遊ばない子もいる一方で、ゲームにかなりの時間を費やしている子が一定数いることが明らかになった。

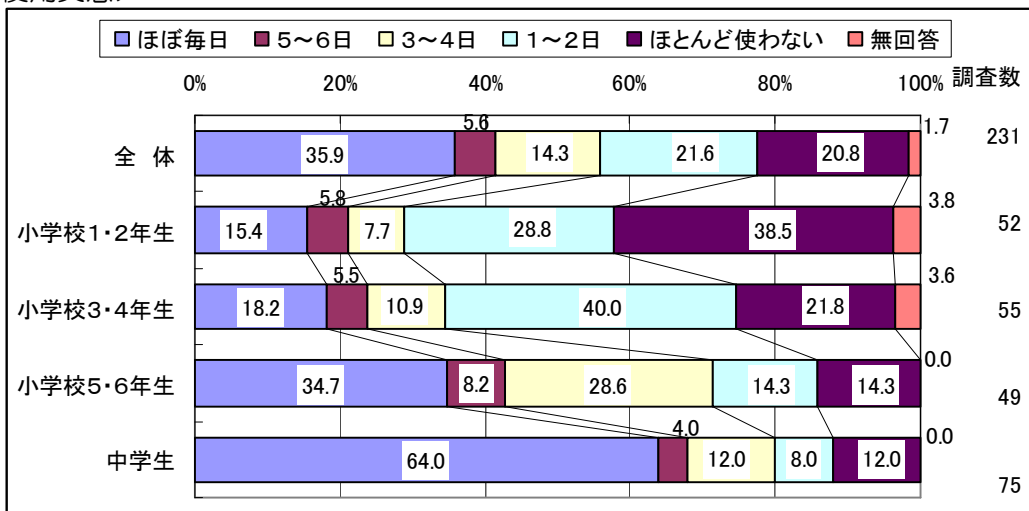
4. 携帯電話・PHSの保有状況と使用実態

<保有状況>



全体では、約9割の子どもが「持っていない」と答えており、「携帯電話を持っている」、「PHSを持っている」、「両方持っている」を併せた『持っている』は全体の9.2%にとどまった。しかしながら、学年別にみると、学年が高くなるにつれて『持っている』の割合は高くなり、中学生では23.5%となった。

<使用実態>



全体では、「ほぼ毎日」が35.9%と最も多い一方で、「1~2日」、「ほとんど使わない」もそれぞれ全体の約2割を占めており、使う頻度に個人差が大きいことがわかった。また、学年別にみると、学年が高くなるにつれて「ほぼ毎日」の割合は高くなり、「中学生」では64.0%を占めた。

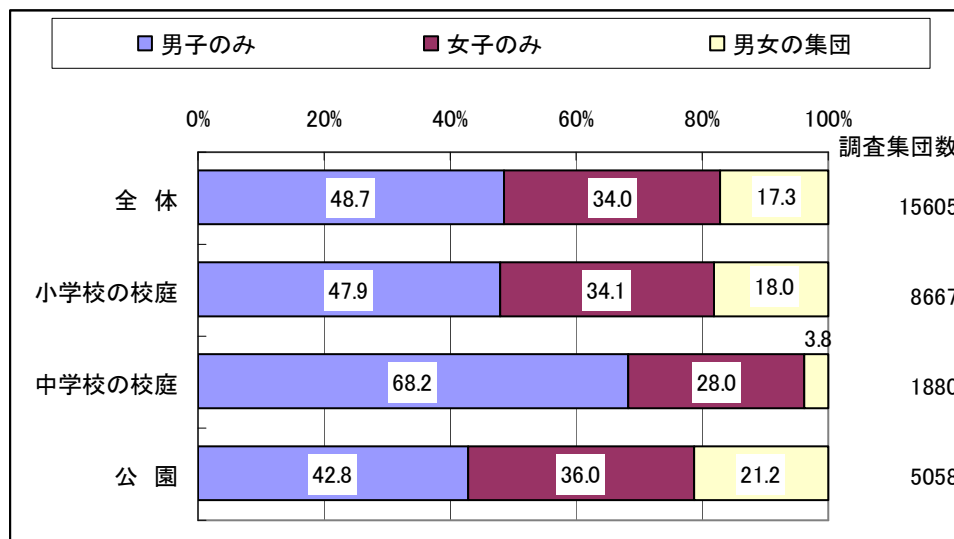
5. 外遊び集団の男女構成比

<調査4の補足説明>

本調査では150か所の調査地点のうち、同時に100か所で6時間（日曜日は8時間）観測を6日間行ったことになり、延べ600日分の観測データが集まった。

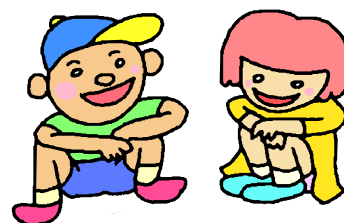
その結果として、合計で18,978集団、75,894人の子どもを観測した。このうち、30分毎の計測でダブルカウントした「重複集団」（1調査地点に30分以上滞留した集団）は3,373集団、15,163人であった。全体からこの「重複集団」を除いた「実集団」は15,605集団、60,731人である。

調査4の集計・分析にあたっては、遊びの集団を単位として扱うことから、「実集団」を対象とすることにした。



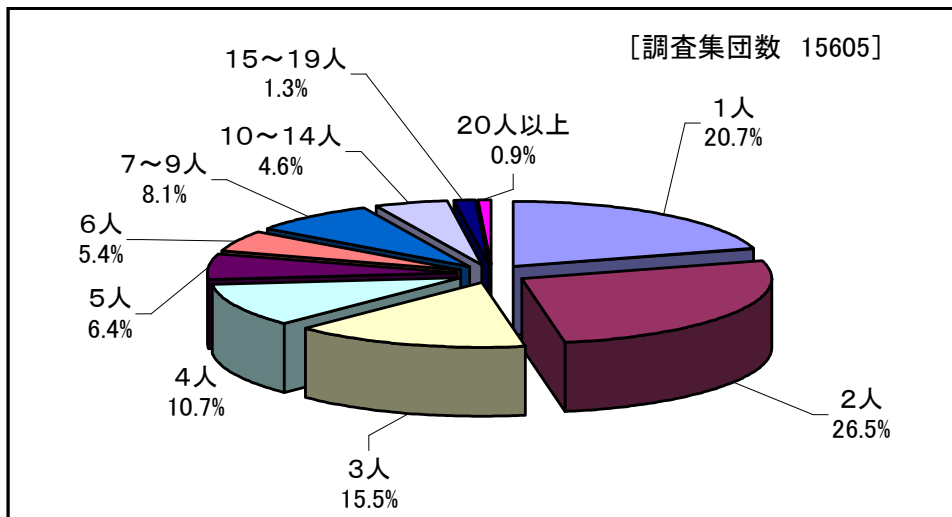
集団の性別構成を見ると、「男子のみ」が48.7%、「女子のみ」が34.0%を占め、男性の方が多かった。また、「男女が混じった集団」は17.3%であった。

調査地点種別にみると、どの地点でも男子の割合が一番高く、特に「中学校の校庭」では68.2%を占めた。また、「男女の混じった集団」は「公園」で最も高く21.2%、「中学校の校庭」で最も低い3.8%であった。



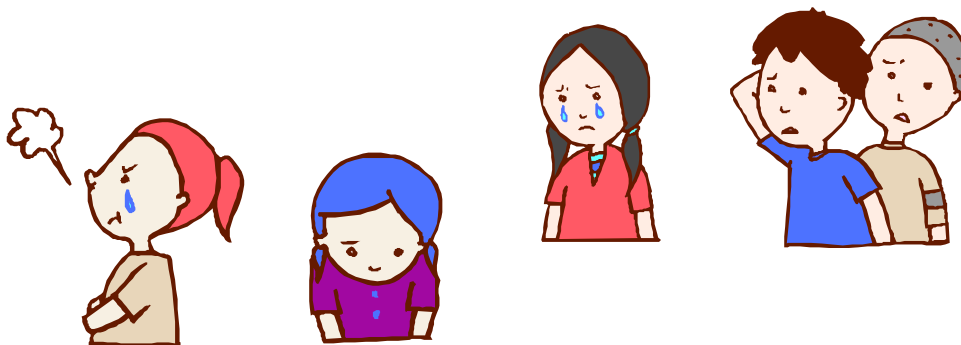
6. 外遊び集団の規模

<全体>



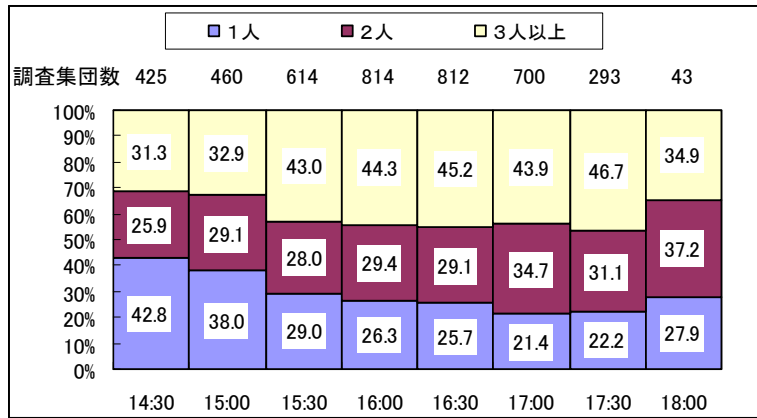
集団規模の構成は、「2人」が最も多く26.5%、ついで「1人」20.7%、「3人」15.5%の順に多かった。

また、調査曜日別に14:30~18:00の間（比較可能な時間帯）の集団規模の割合を示すと次ページ「調査曜日別時間帯別の集団規模」のとおりとなった。総じて、観測された集団における1~2人の集団の割合は半数以上と高い。また、この傾向は休日の方が顕著であった。

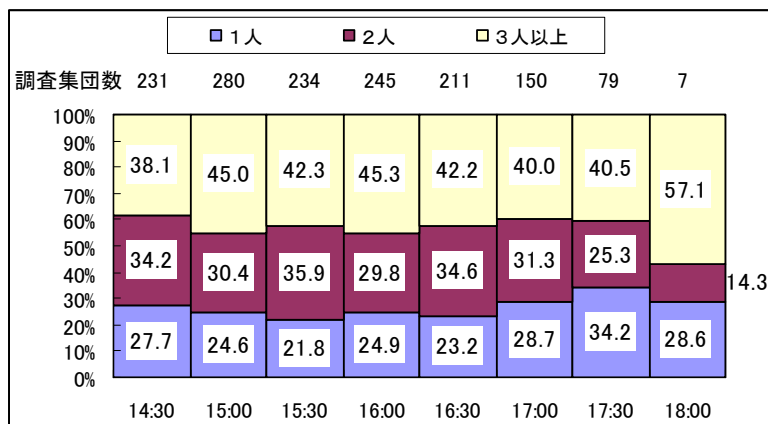


<調査曜日別時間帯別の集団規模>

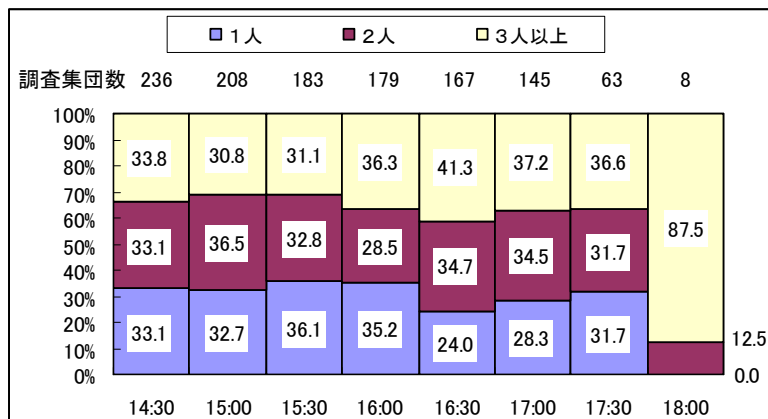
◆平日（4日間）



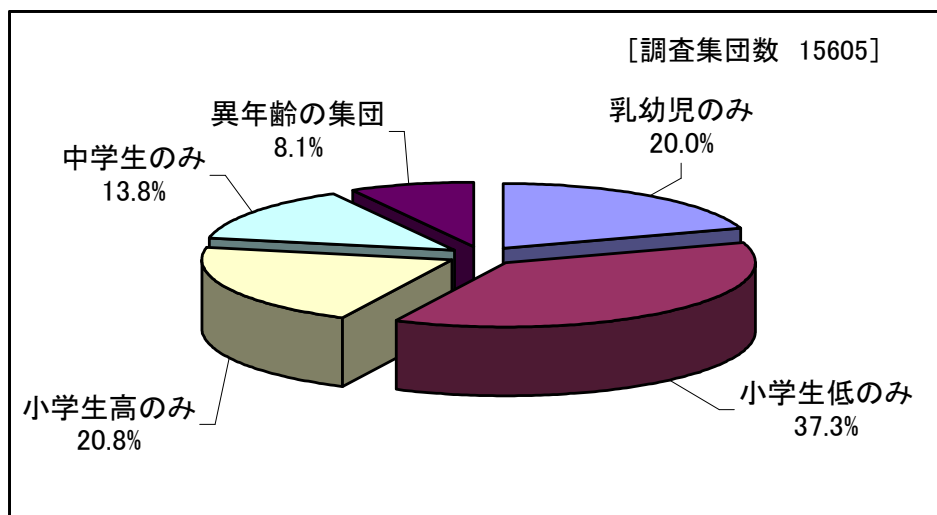
◆第2・4以外の土曜日



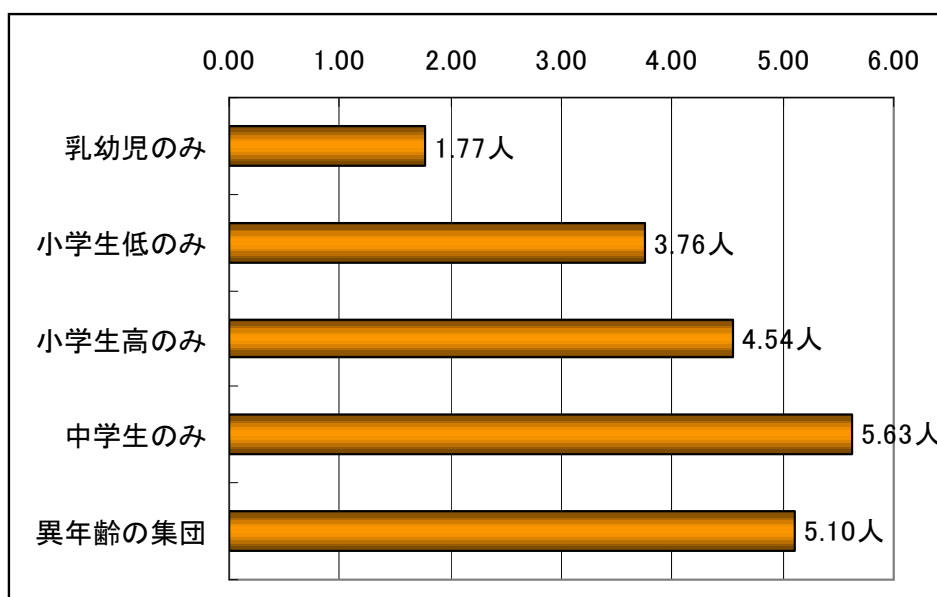
◆休日（日曜日）



7. 外遊び集団の年齢構成比

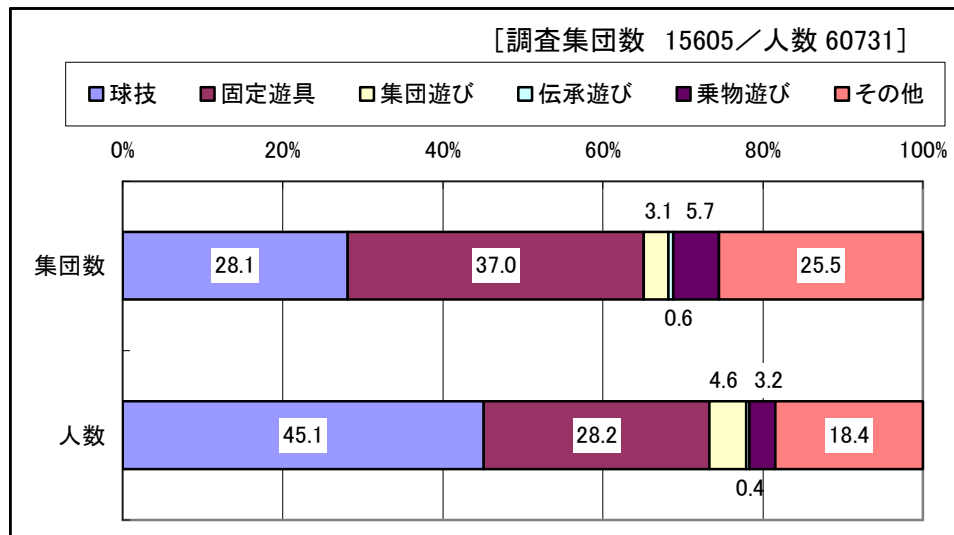


集団の年齢別構成をみると、「小学校低学年のみ」が最も多く 37.3%、ついで「小学校高学年のみ」が 20.8%、「乳幼児のみ」が 20.0%、「中学生のみ」が 13.8%の順であった。また、これらの年齢層が混在した「異年齢の集団」は 8.1%であった。



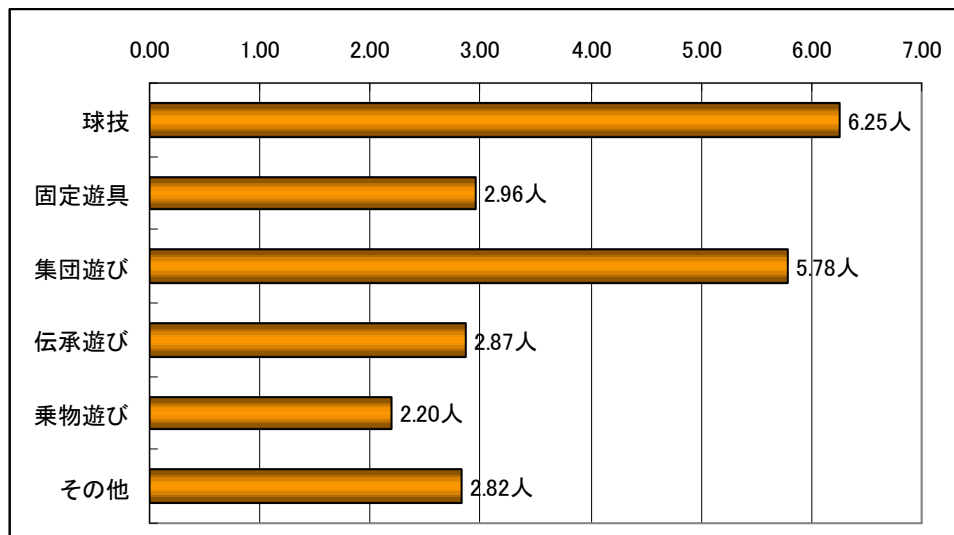
また、1 集団あたりの平均人数をみると「乳幼児のみ」が 1.77 人、「小学校低学年のみ」が 3.76 人、「小学校高学年のみ」が 4.54 人、「中学生のみ」が 5.63 人となり、年齢が上がるにつれて平均人数が多くなる傾向がみられた。

8. 外遊びの種類分布



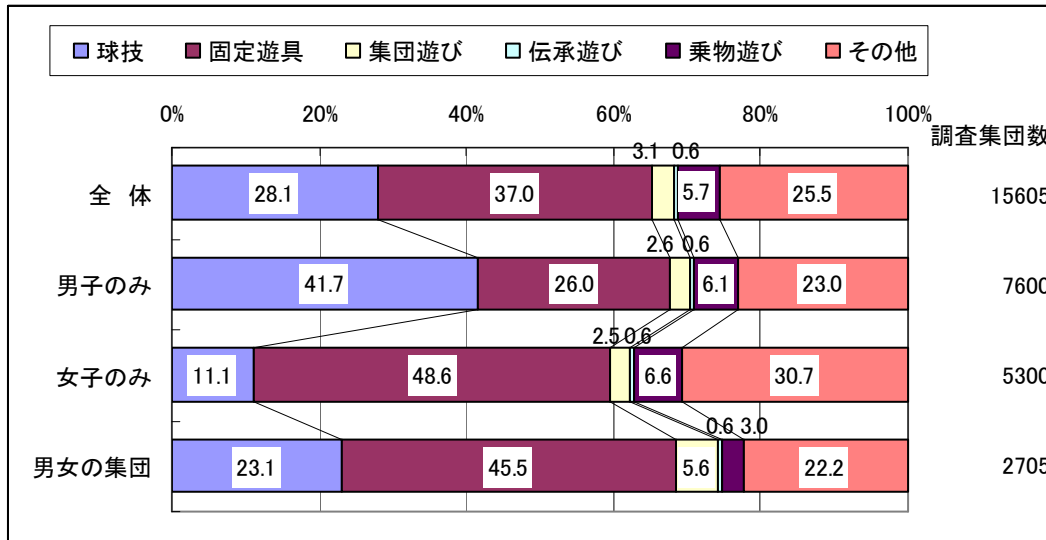
集団数を遊びの種類（6 分類）別にみると、「固定遊具」が最も多く 37.0%を占め、ついで「球技」28.1%、「その他」25.5%の順に続き、これらで全体の 9 割を占めた。

また、人数を遊びの種類（6 分類）別にみると、「球技」が最も多く 45.1%を占め、ついで「固定遊具」28.2%、「その他」18.4%の順となった。



遊びの種類別集団平均人数をみると、「球技」が最も多く 6.25 人、ついで「集団遊び」が 5.78 人となった。その他の遊びはいずれも 2~3 人の間であった。

<性別遊びの種類>



性別にみると、「男子のみ」では「球技」が最も多く41.7%を占め、「女子のみ」及び「男女が混じった集団」では「固定遊具」の割合が最も高くそれぞれ48.6%、45.5%を占めた。

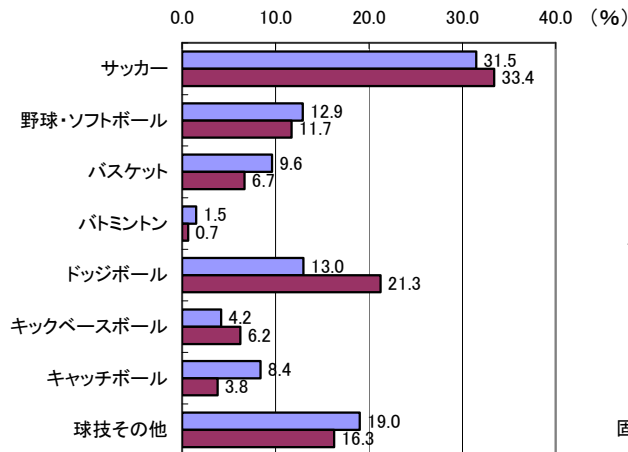


9. 外遊びの種類の分布（詳細）

■ 集団数 ■ 人数

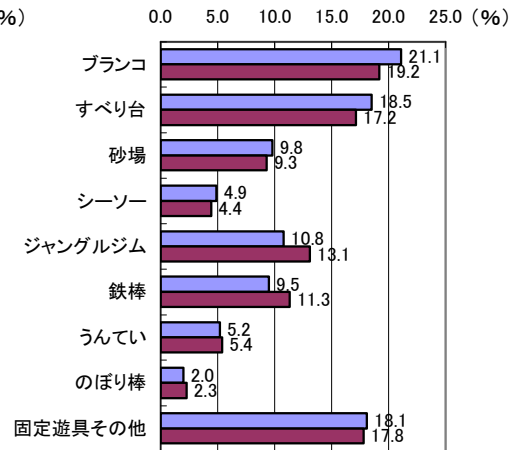
◆ 球技遊び

(調査数 4381 集団 / 27398 人)



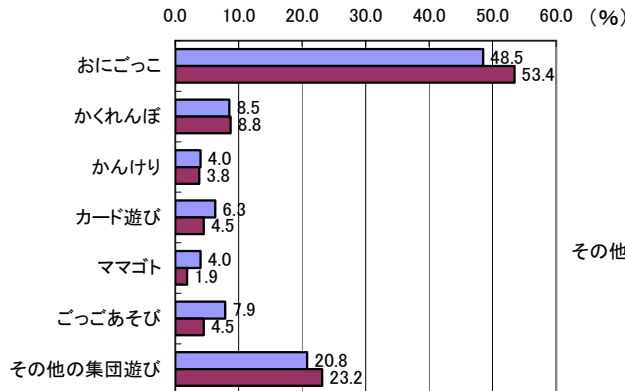
◆ 固定遊具遊び

(調査数 5780 集団 / 17125 人)



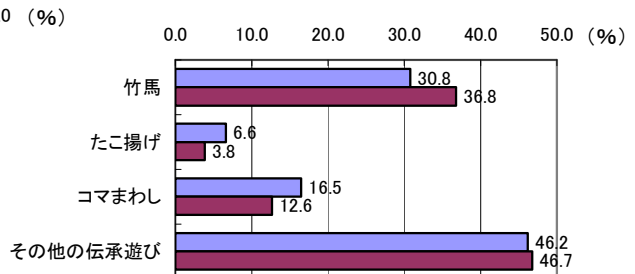
◆ 集団遊び

(調査数 480 集団 / 2774 人)



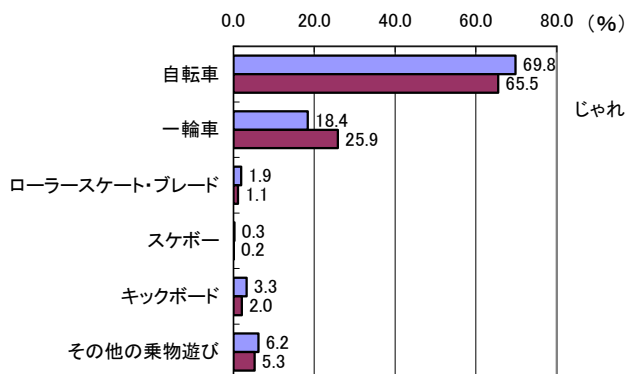
◆ 伝承遊び

(調査数 91 集団 / 261 人)



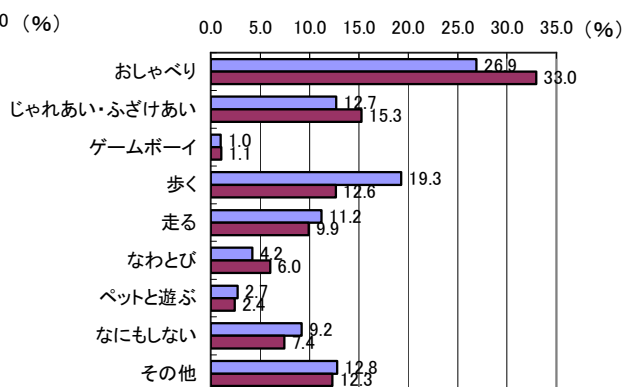
◆ 乗り物遊び

(調査数 897 集団 / 1970 人)

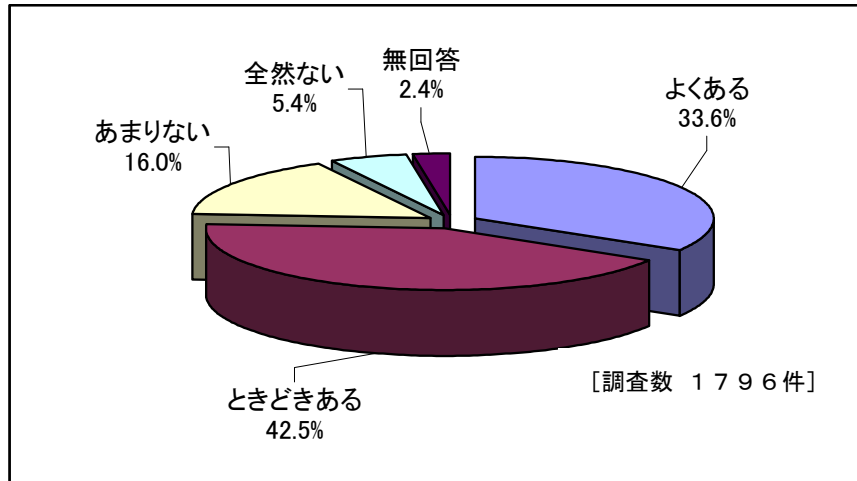


◆ その他の遊び

(調査数 3976 集団 / 11203 人)



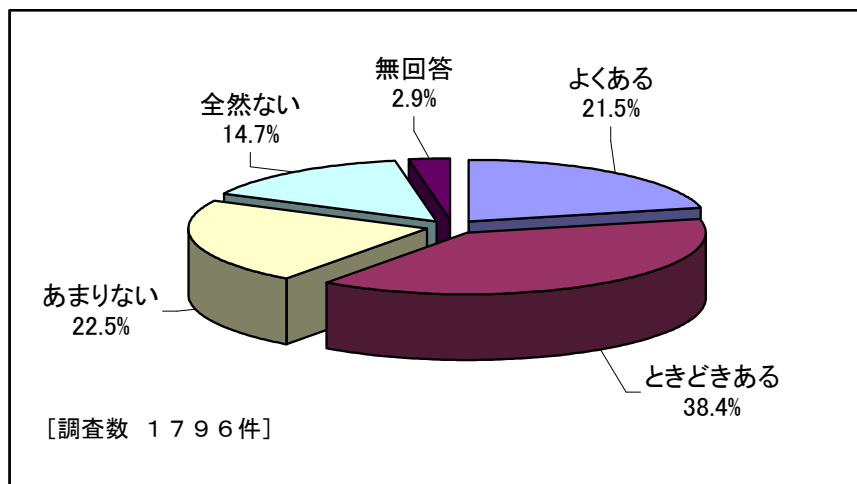
10. 子どものイライラ



イライラしたりムカつくことが「ときどきある」が最も多く42.5%、次いで「よくある」(33.6%)の順になっており、二つを合わせた『ある』で76.1%を占め、4人に3人以上の子どもが『ある』と答えた。

今日の子どもたちの心の健康が望ましいものではないことが明らかになった。

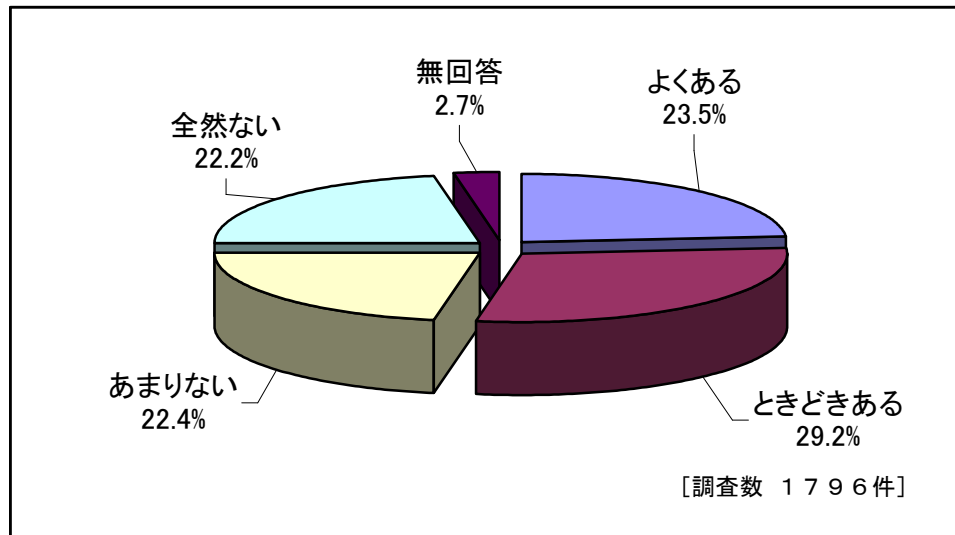
11. 子どもの無気力 (何もしたくないと思うこと)



「ときどきある」が38.4%で最も多く、次いで「あまりない」(22.5%)、「よくある」(21.5%)の順である。「よくある」と「ときどきある」を合わせると59.9%と6割弱を占め、何もしたくないと思うことがある子どもが多かった。

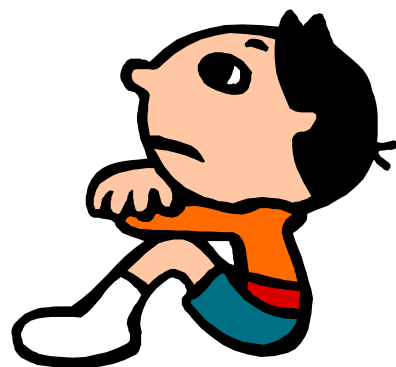
今日の子どもたちの無気力化についてもこれまでよく指摘されていることであるが、この結果もそのことを明確に示している。

12. 子どもの精神衛生（夜眠れないこと）

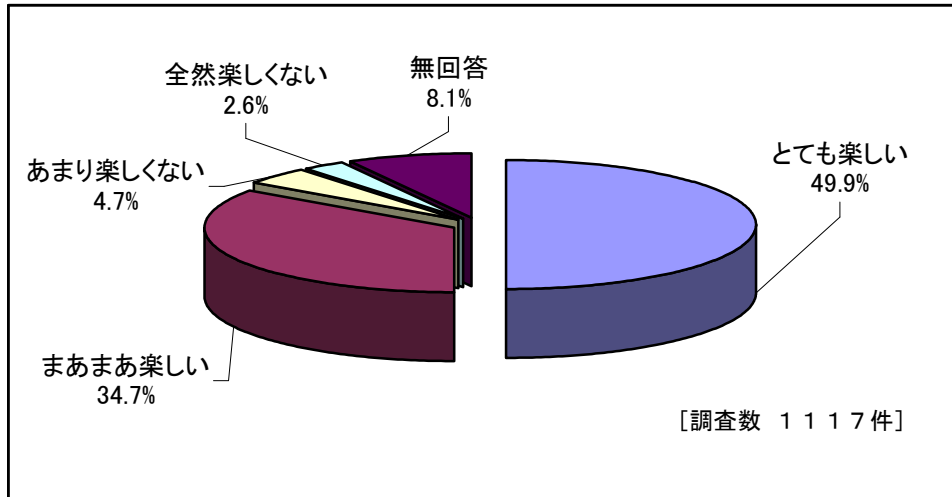


十分な睡眠は精神的にも、身体的にも健康な生活を維持していくうえできわめて大切である。しかし、就寝時間になってもすぐ眠れない、あるいは熟睡できないという子が今日少なくなるといわれている。

この結果でも、夜よく眠れないことが「よくある」が23.5%、「ときどきある」が29.2%と、それぞれ20%~30%の割合を占め、これらを合わせた『ある』が52.7%と半数を超えた。



13. アンビシャス広場に対する子どもの評価

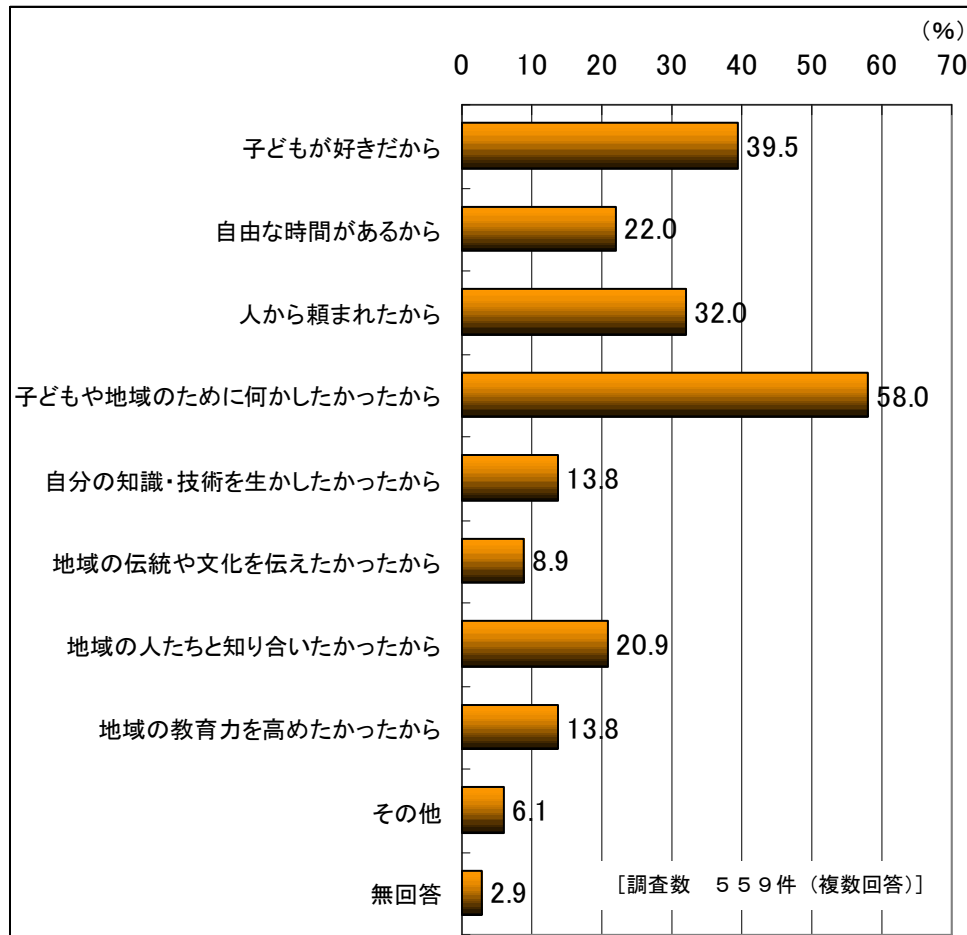


アンビシャス広場に参加している子どもたちは、どのような感想をもっているのだろうか。

「とても楽しい」が最も多く 49.9%と半数を占め、「まあまあ楽しい」と合わせると約85%を占めた。一方で「あまり楽しくない」と「全然楽しくない」を合わせた『楽しくない』は10%以下にとどまった。ほとんどの子どもにとってアンビシャス広場は楽しい場所のようである。



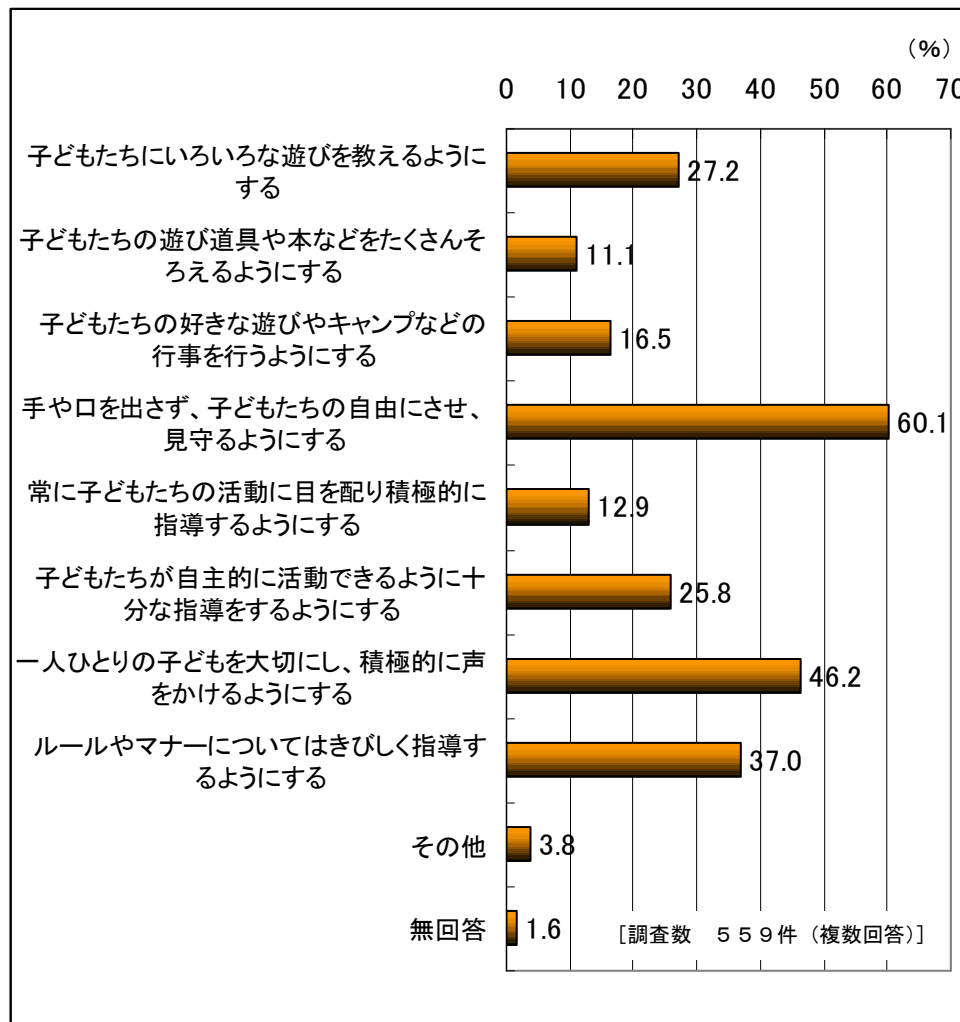
14. アンビシャス広場に参加するボランティアの動機



「子どもや地域のために何かしたかったから」が最も多く 58.0%と半数以上の方が動機としてあげている。次いで「子どもが好きだから」が 39.5%、「人から頼まれたから」が 32.0%と続いた。

この結果からすると、活動参加者の多くは、時間的な余裕があり、地域の子どものために、何かしてやることができれば、という思いで参加していることがうかがえる。

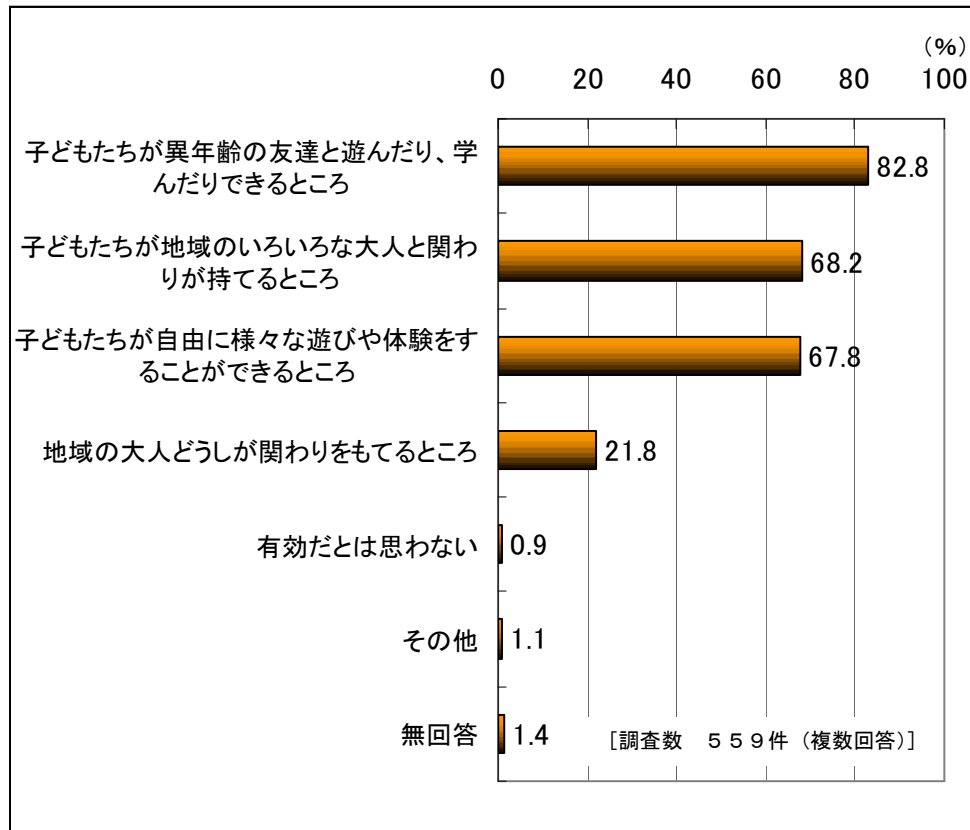
15. アンビシャス広場での留意点



「なるべく手や口を出さず、子どもたちの自由にさせ、見守るようにする」をあげる方が最も多く 60.1%の回答があった。次いで、「一人ひとりの子どもたちを大切に、積極的に声をかけるようにする」が 46.2%、「ルールやマナーについてはきびしく指導するようにする」が 37.0%の順に多かった。

活動者の多くは、アンビシャス広場での活動で大事なことは、子どもたちを過保護にしたり管理したりすることではなく、言い換えると、子どもたちのために物を用意したり、子どもたちが喜ぶようなことを大人がしてやったり、指導することではなく、子どもたち自身が自分達で活動できるよう見守ってやることであると、考えていることがわかった。

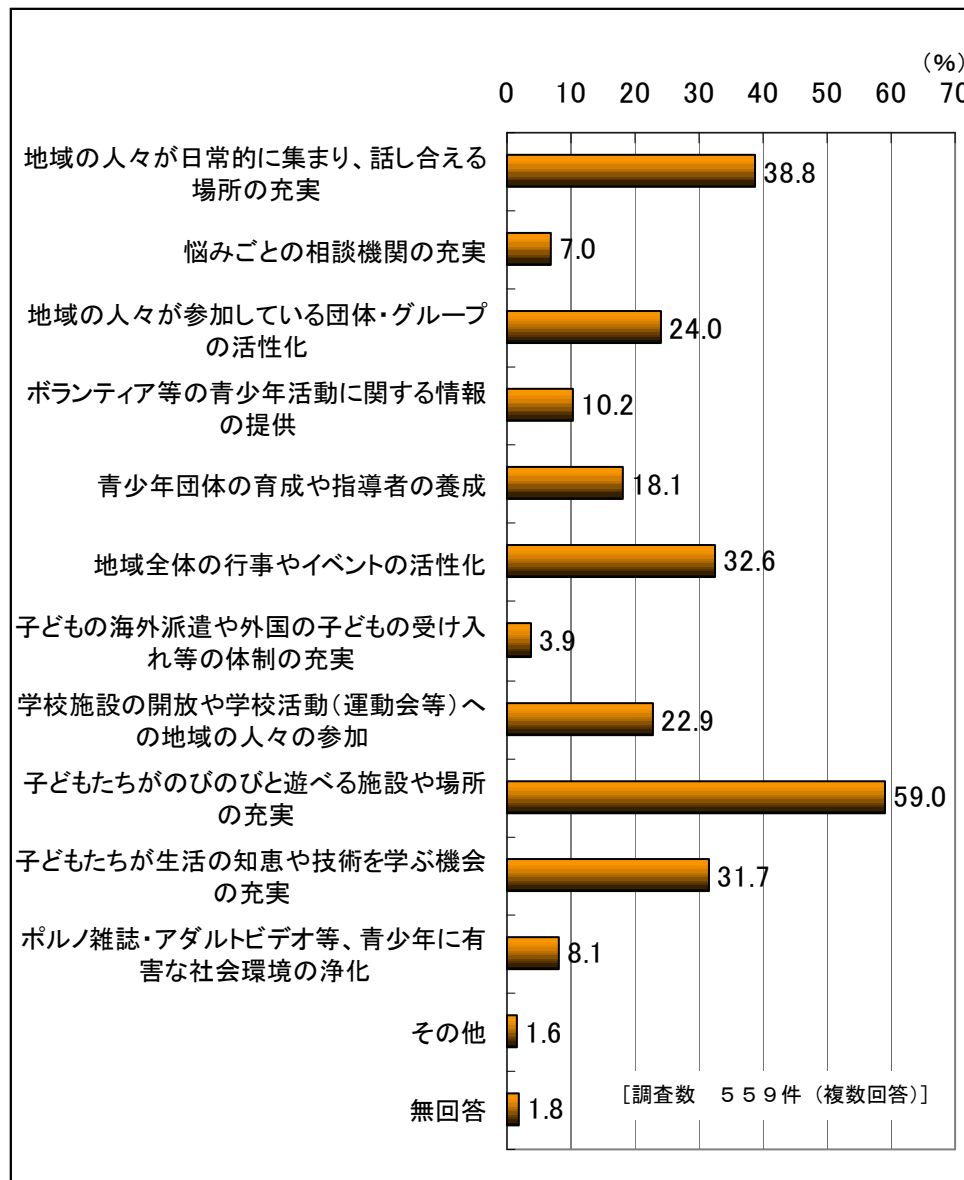
16. アンビシャス広場の有効なところ



「子どもたちがいろいろな年齢の友達と遊んだり、学んだりできる場所」が最も多く、82.8%の方が有効な点としてあげた。次いで「子どもたちが地域のいろいろな大人と関わりが持てること」が68.2%、「子どもたちが自由にいろいろな遊びや体験をすることができる場所」が67.8%と続き、これらが主だった回答であった。



17. 子どもたちの健全な育成を支援するために地域で必要なこと



「子どもたちがのびのびと遊べる施設や場所の充実」を選択する方が最も多く 59.0%、であった。この数値は、従来よく行われている「地域全体の行事やイベントの活性化」、(32.6%)、「ポルノ雑誌、アダルトビデオ等、青少年に有害な社会環境の浄化」(8.1%)等に比べるとはるかに高かった。

その他、「地域の人々が日常的に集まり、話し合える場所の充実」が 38.8%、「子どもたちが生活の知恵や技術を学ぶ機会の充実」が 31.7%と高かった。



子どもの遊び実態調査 調査結果（要約版）

平成14年3月

発行 福岡県

〒812-8577 福岡市博多区東公園7番7号

TEL (092) 643-3602

FAX (092) 643-3389
