

令和 7 年 6 月 17 日現在

機関番号：13401

研究種目：基盤研究(C)（一般）

研究期間：2019～2024

課題番号：19K02581

研究課題名（和文）「遊ばない」子どもの特徴にみる小学生の遊びの質と21世紀型教育スキル獲得の関係性

研究課題名（英文）"Play Quality and 21st Century Skills: Traits of Elementary Students Who Do Not Play"

研究代表者

栗原 知子 (AWAHARA, Tomoko)

福井大学・学術研究院教育・人文社会系部門（総合グローバル）・准教授

研究者番号：80608753

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 3,400,000円

研究成果の概要（和文）：本研究では、コロナ禍という特異な社会環境下における小学生の生活・遊び・自己意識の変化を明らかにした。コロナ禍により自由時間が増加した結果、「遊ばない」子どもの割合が減少し、全体として遊び時間が増加する傾向が見られた。また、21世紀型スキルに該当する自己肯定感や自己効力感といった自己意識にも好影響が確認された。さらに、子どもの遊び環境の質の向上には大人の関与が重要であることから、児童館長および児童クラブ長を対象としたアンケート調査を実施し、子どもの権利に対する意識と遊び環境の提供の質との間に関連性があることを明らかにした。

研究成果の学術的意義や社会的意義

コロナ禍という異常事態下での子どもの遊び・自己意識の変化に関する研究はまだ限られており貴重なデータとなったと考えられる。また、遊びの自由度や人間関係が自己肯定感等の21世紀型スキルと関係する点、遊び環境の向上には、大人の「子どもの権利」への理解が鍵である点が明らかとなった。子どもの意識だけでなく、遊び環境を保障する側の大人の意識改革が今後の子どもの成育環境保障のポイントとなると考えられ、これらの知見は、家庭・教育現場・行政にとって示唆に富むものとなった。

研究成果の概要（英文）：This study examined changes in the lives, play behaviors, and self-awareness of elementary school students under the unique social conditions of the COVID-19 pandemic. As a result of increased free time during the pandemic, the proportion of children who did not engage in play decreased, and a general increase in playtime was observed. Positive effects were also confirmed in aspects of self-awareness such as self-esteem and self-efficacy, which are considered part of 21st-century skills. Furthermore, given the importance of adult involvement in enhancing the quality of children's play environments, a questionnaire survey was conducted with directors of children's centers and after-school clubs. The results revealed a relationship between awareness of children's rights and the quality of play environments provided.

研究分野：こども環境学、建築計画

キーワード：子ども 小学生 遊び コロナ禍 21世紀型スキル 子どもの権利 遊びの質

1. 研究開始当初の背景

(1) 子どもの遊び環境をめぐる社会的課題・問題

2020年度、文部科学省は教育の大改革として大学入試制度を40年ぶりに改変する。同時に学習指導要領を10年ぶりに改訂し、小学校で養う教育として「思考力」「判断力」「表現力」を充実させる。これまで重視されていた知識や技能の習得を軸とする、いわゆる20世紀型教育では、目前に迫ったAI時代に生き残る人材を育てることはできない危機感がある要因の一つにあるからである。一方で非認知能力を高める一助として遊びを取り入れた教育に注目が集まるなど、乳幼児期に遊びを中心とした教育的投資をすることの経済効果が認知され始めている。AI時代に生き残る人材の育成には、学校教育改革と並行して小学生の日常生活における遊び環境の改善も大いに21世紀型スキル獲得のための重要な課題となると推察できる。そのためには、早急に小学生の遊びの具体的劣化状況とその原因を究明する必要がある。

(2) 遊び環境研究の現在

小学生の「遊び」の質が実際に自己意識や自己肯定感にどのように影響を与えているかについて研究する例はなく、乳幼児期における遊びの重要性が指摘される中で、小学生における遊び環境の保障についての具体的議論は立ち遅れているのが現状である。小学生が学校教育以外でどのような教育的スキルを身に付けているかを遊び環境の視点から検証することは急務な課題であるにもかかわらず、特に地方都市で経年的かつ地域性に着目した遊びの劣化状況を追跡調査しているものはない。また、本研究チームは、1999年から継続して地方都市における小学生の放課後の遊びや生活に関する調査を実施し、平日の放課後に「遊ばない」子どもの割合が過去20年間で大きく増加したことを確認している。従来の遊び環境調査は「遊んでいる」子どもを対象にしたものが主流であり、「遊ばない」子どもとの比較から遊びの価値や重要性を追求する研究例は他にない。

2. 研究の目的

本研究の目的は、地方都市において「遊ばない」小学生に着目し、その特徴や背景を明らかにするとともに、彼らの遊びの質と21世紀型スキル（非認知能力）との関連性を検証することである。特に、コロナ禍という特異な社会状況の中で、子どもたちの遊び環境および教育スキルに関連する自己意識がどのように変容したのかを分析し、今後の遊び環境づくりにおいて考慮すべき重要な要素を抽出する。さらに、これらの研究で得られた知見をもとに、子どもや子どもに関わる大人を対象としたワークショップを開催し、遊びを通じた教育的スキルの育成に向けた指針の検討と社会への還元を図ることを目指す。

3. 研究の方法

(1) 「遊ばない」子どもの特徴の把握

- (2) コロナ禍前後の小学生の遊び・生活・自己意識の変化に関する調査
- (3) 児童クラブにおける遊びと生活の現状とクラブ長の意識に関する調査
- (4) 各種ワークショップ開催による啓発活動

4. 研究成果

(1) 「遊ばない」子どもの特徴の把握

(1) -1. これまでに実施した調査の分析による「遊ばない」子どもの特徴の把握

本研究の着目点の一つである「遊ばない」子どもに関して、その特徴から遊びの劣化状況を確認するため、2017年に福井市の小学生を対象に実施したアンケート調査の分析を行った。本調査は、2017年6～7月に福井市内の小学校9校（中心部、郊外部、農山村部から3校ずつ抽出）の2、4、6年生を対象に実施し、回収率は94.1%（有効回答数643）であった。

図1-1に示すように、「遊ばない」子どもは、読書量が多く、TVや電子機器・ゲーム機の利用時間が短い傾向にあることが分かった。一見真面目で学習意欲が高いようにみえるが、塾・稽古事の日数の多さ、児童クラブの利用率も高いことから、遊び相手の選択肢が少なく、自由な遊びの体験が乏しいとも考えられ、これが遊び意欲の低さに影響していると推察した。「3時間以上」と長時間遊んでいる子どもは、自由にのびのびと子どもらしく遊ぶ子がいる一方で、メディアやインターネット、ゲーム依存に陥っている子どももおり、遊びの質が二極化している可能性が高いと考えられる。また、生活面での調査結果から図1-2に示すように子どもの遊び時間には大人の影響・関わりが大きく影響することも示唆された。

この他、遊び状況と21世紀型スキルの関係として4年生のデータをもとに、家族構成、遊び時間、遊び仲間、生活傾向別に、身につけられる3つの能力（主体性・探求心・コミュニケーション能力・自己肯定感）について分析を行った。その結果、3つの能力は遊びだけでなく生活や人間関係からも影響を受けると分かった。特に、3時間以上遊ぶかつIT機器の利用が少ない子や、塾・習い事利用かつ勉強が好き・将来の夢がある子等、遊びや生活の質が関係すると推察された。

(1) -2. 遊び時間の経年変化

本調査を実施する前のプレ調査として、遊び時間とその状況について経年比較をするために過去20年間の調査実績を持つ石川県でアンケート調査を実施した。調査期間は2019年12月～2020年1月であり、1999年11月、2010年11月時点と比較するため、同じ校区である3校を対

遊び時間別傾向		遊ばない	1～2時間	3時間以上
放課後の過ごし方	児童クラブ利用者 (利用者8割が2年生)	多	←二極化 少	多
	塾・習い事	多	←	少
	就寝時間	←三極化	早	遅
	起床時間	早	遅	←
	読書量	←三極化	多	少
	メディア依存	低	←	高
遊び意欲		低	←	高
遊び場所	屋外嗜好率	低	←	高
	自宅周辺 図書館・美術館	多	←	少
	公園	少	←	多
	友人宅	少	←	多
	児童クラブ・空地	多	←二極化 少	多
	学校	少	←二極化 多	少
遊び内容	ゲーム・PC/スマホ	少	←	多
	秘密基地・自然遊び	少	←	多
	漫画・本・お絵描き 玩具・人形・ごっこ	多	←	少
遊び仲間	多様性 (同級生、異年齢、近所)	低	←	高
	身内度 (親・兄弟姉妹)	高	←	低
	孤独度	やや高	←二極化 低	高

図 1-1. 遊び時間による生活と遊びの特徴比較

象とした。有効回答数は 369 票であった。

図 1-3 に示すように平日の放課後の遊び時間は年々減少傾向にあることが分かった。IT 機器の利用増加や異年齢集団及び一人遊びが増加している特徴も明らかとなった。図 1-4 に示すように塾・習い事の 1 週間当たりの日数も年々増加傾向にあり、放課後の自由時間は減少していることが明らかとなった。遊ばない理由については(図 1-5)、全体で「塾・習い事」>「予定が合わない」>「下校時刻」>「宿題が多い」の順で高く、放課後の自由時間の少なさや友達と予定が合わない事が理由の多くを占めた。特に、「塾・習い事」「予定が合わない」「下校時刻」は学年が上がるごとに上昇傾向にある。しかし、児童クラブの利用率が高い 2 年生は「大人の注意が多い」「楽しくない」の回答が他学年に比べて目立った。遊びの認識(図 1-6)については、「鬼ごっこ・かけっこ」「遊具」のように自由に体を動かす遊びで最も認識率が高いのに対し、「TV 視聴」「動画サイト」等のメディア関係や近年利用率が上昇している「PC スマホ」は、遊びとして認識されにくいと分かった。「遊ばない」と回答する子どもの意識にも関連している可能性がある。

この他、10種の遊び項目別に2010年と2019年の2時点での、頻度、人数、屋内外嗜好について比較分析を行った。ネット利用可能な遊びにおいて仲間の人数(規模)が拡大していること、屋外嗜好が強い遊びで遊び仲間の規模が縮小する傾向が確認でき、遊び場と仲間の選択には何らかの関係性があると分かった。限られた時間の中で自由に遊び、遊び仲間を得るために、今後、子どもたちは遊び場を仮想空間へと移行させていくのではないかと推測した。

(2) コロナ禍前後の小学生の遊び・生活・自己意識の変化に関する調査

新型コロナウイルスの感染拡大は、世界中の人々の生活を一変させた。日本では 2020 年 1 月に最初の感染者が確認され、同年 2 月には安倍元首相によって全国の小中学校をはじめとする教育機関への一斉休校が要請された。突然の休校措置によって特に、子どもの日常生活への影響は大きなものとなった。都道府県による外出自粛要請や緊急事態宣言の発出に伴い、人と人との

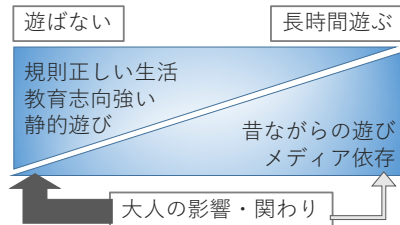


図 1-2. 遊ばない子の特徴と大人の関わり

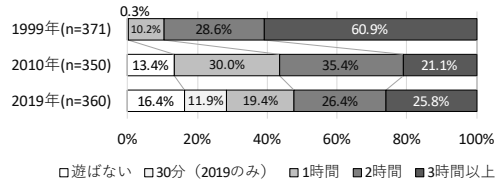


図 1-3. 平日放課後の遊び時間の経年変化

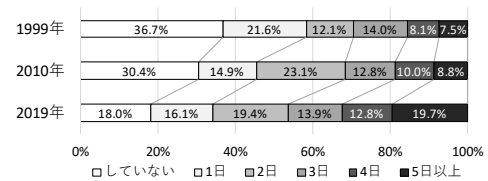


図 1-4. 1 週間当たりの塾・習い事日数変化

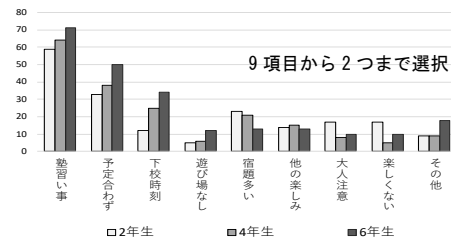


図 1-5. 学年ごとの遊ばない理由 (2019 年)

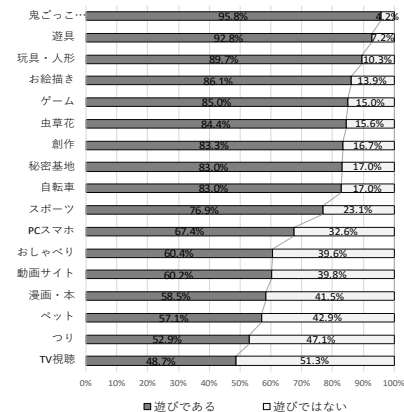


図 1-6. 遊びに対する認識 (2019 年)

交流は遮断され、これらは子どもの日常生活の中でも特に遊び環境への影響は大きいものだったと考えられる。この特異な環境下において、子どもの生活・遊び・自己意識にどのような変化があったのかを把握するため、調査を実施することとした。

本研究では、コロナ禍の影響を純粋に把握するため地域性や年齢に配慮し、2017年に福井市で調査を実施した小学校9校を対象としてアンケート調査を実施した。調査期間は、気候にも配慮し、2017年の調査時期に合わせ2022年6～7月にかけて実施し、回収率は97.3%、有効回答数は611名であった。2017年調査の有効回答数は643名と大きな差異はない。

コロナ禍を経て、遊びの状況や子どもの精神面への悪影響が懸念されたが、予想に反し、良い変化が多くみられた。図2-1及び2-2に示すように、平日放課後の遊び時間は増加し、「遊ばない」子どもはやや減少した。他校の子どもとの交流や感染回避のために塾・習い事を控えたことが影響したのではないかと考えられる。しかしながら、図2-3～2-5に示す通り、オンラインでの動画視聴時間やゲーム遊びの仮想空間への移行も見られ、遊び方が大きく変化したことも分かった。

自己意識に関する変化についても、18項目のうち、多くの項目で好影響が見られた。特に、精神面への影響として、図2-6及び2-7のように家族関係や自己肯定感等に良い影響が見られた。遊びの質という点では、先の図1-1にあるように、長時間遊ぶ子どもの特徴として屋外嗜好の強さや多様な遊び相手があることが重要だと捉えてきたが、コロナ禍において、遊び方は大きく変化し、急激にオンライン化が進んだ点は残念ながら懸念要素と考えられる。しかしながら、自由のできる時間が増え、たとえゲームや動画視聴であっても自分が好きに使える時間が増えたことや家族との時間が増えたことが精神面への良い影響を及ぼしたと推察される。一方で図2-8のように、学校生活や将来の希望については、ややネガティブな結果となった。

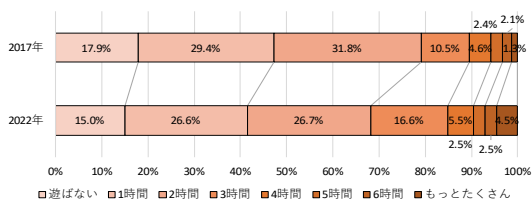


図 2-1. 平日放課後の遊び時間の変化

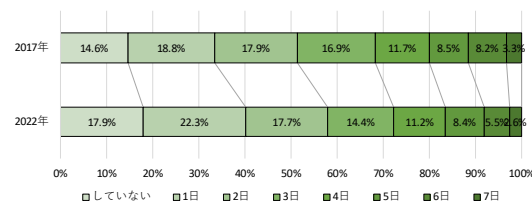


図 2-2. 1週間当たりの塾・習い事日数の変化

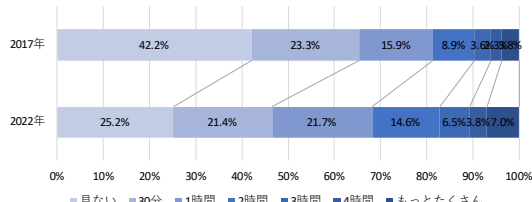


図 2-3. 1日当たりの動画視聴時間の変化

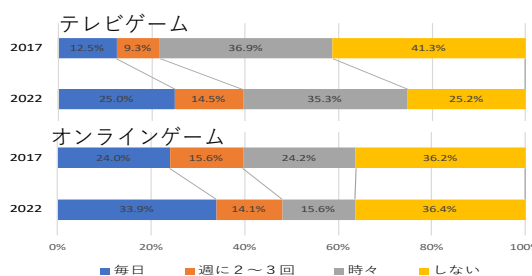


図 2-4. ゲーム遊びの頻度の変化

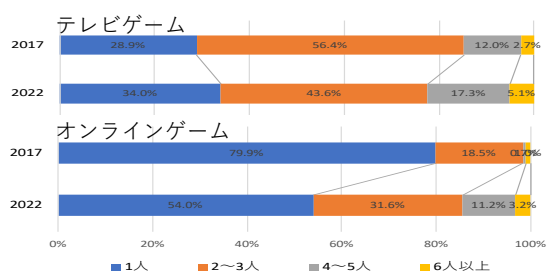


図 2-5. ゲーム遊びの集団規模の変化

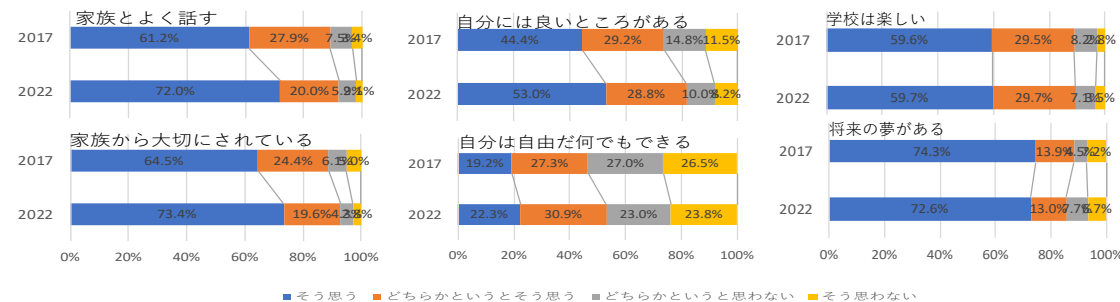


図 2-6. 自己肯定感に係わる意識変化 図 2-7. 自己効力感に係わる意識変化 図 2-8. 学校や将来に係わる意識変化

(3) 児童クラブにおける遊びと生活の現状とクラブ長の意識に関する調査

福井県は共働きの率が高く児童クラブの利用率も長年高い傾向にある。小学生の特に低学年の多くが児童クラブに通い、放課後の多くの時間を過ごすことになる。そこで本研究では児童クラブにおける小学生の遊び状況を把握し、特に外遊び時間の現状と課題を明らかにすることを目的とし、福井市の児童クラブ全82か所のクラブ長を対象にクラブの運営状況及び子どもの過ご

し方等に関するアンケート調査を実施（2023年7月）した。質問内容は、運営状況、施設形態、生活・遊び時間、要望等で、回収率は63.4%、有効回答数は52であった。特に、遊ばない子どもにおいては、遊びや生活面でそばにいる大人の影響を強く受けることから、クラブ長の意識についても質問した。

図3-1に示すように利用する子どもの学年は3年生以下が9割を占めた。その結果、図3-2に示すように、90分以上遊び時間を設けるクラブが6割を占める一方で、図3-3のように半数のクラブでは殆ど外遊びの時間を設けていないことが分かった。特に外遊びの頻度や時間は、クラブ長の年齢や職員の子ども権利条約の認知度によって影響があることが分かった。図3-4はクラブ長の子ども権利理解についての意識を表している。「子どもに権利を与えると我がままになると思うか」との問いに対し、4段階評価で回答を得るものである。「まあまあそう思う（権利理解が低い）」と回答したクラブ長は27%にのぼった。これに関連して、外遊び時間、特に春休み中における遊び時間、学習時間、体を休める場所などについて、その時間や場所の確保に悪影響が出るのが明らかとなった。子どもに関わる機会のある大人については、まず子どもの権利理解を推進していく必要があるのではないだろうか。2023年に子ども基本法が施行されたが、保護者、教育関係者、子ども支援の現場に関わる職員などに早急に周知していく必要がある。

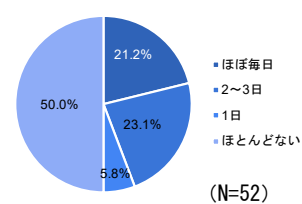
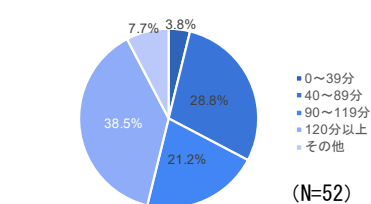
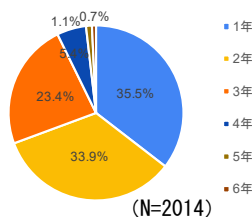


図3-1. 児童クラブ利用者学年内訳

図3-2. 児童クラブでの平日遊び時間

図3-3. 1週間当たりの外遊び日数

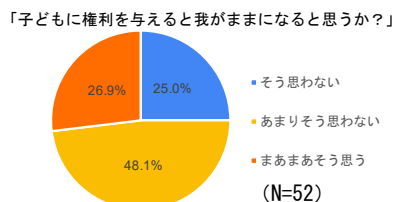


図3-4. クラブ長の権利理解

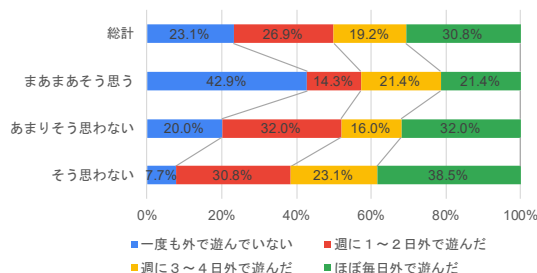


図3-5. 権利理解と外遊び日数の関係

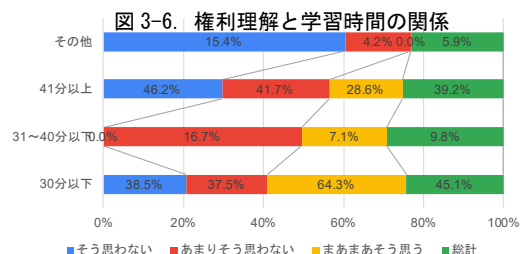


図3-6. 権利理解と学習時間の関係

(4) 各種ワークショップ開催による啓発活動
以上の調査活動を踏まえ、子どもの権利啓発や子どもの意見聴取のためのワークショップを以下の通り開催し、研究内容の周知や子どもの遊びの質保障に向けた啓発活動を行った。

(4)-1. 遊び場計画ワークショップ

2021年～2022年にかけて、石川県のアンケート調査対象地におけるK小学校の5、6年生の10名を対象に総合学習の授業の一環として公園・遊び場の計画ワークショップを開催した。石川高専生5名が企画・運営する形で、子ども達のアイデアを引き出し、子ども自身が当事者としてまちづくりに参加できる機会を創出した。またワークショップ参加前後で、子どもが主体的にかかわった遊具での遊びを通じて遊びへの興味に変化が生じることが分かった。

(4)-2. 大学生と開発途上国政府機関職員等による子どもの権利啓発ワークショップ

子どもに関わる大人、特に次世代を担う若者に向けた子どもの権利理解啓が子どもの遊び環境を保障する上で今後重要となることを踏まえ、大学生及び開発途上国政府機関職員等（JICA研修員）との交流による、子どもの権利啓発ワークショップを2024年10月に開催した。大学生4名が企画・運営に携わり、開発途上国政府機関職員等7名と大学生24名が4つのグループに分かれ子どもの権利について理解を深めた。グループワークを通じて途上国の子どもの権利侵害の事例を学び、守られるべき子どもの権利とその啓発キャッチコピーを考え、権利啓発ポスターを作成しながら全員で共有した。

(4)-3. 子どもへの権利啓発と意見聴取ワークショップ

子どもの遊び環境の質向上や21世紀型スキルの獲得には、子ども自身が権利の主体者であることを理解し、子どもの声や意見を社会に発信していくことが重要であると考え、子どもを対象とした権利啓発及び意見聴取ワークショップをNPO団体と協働して開催した。参加者は、子どもの声を聴く専門アドボケイト6名及び学生ファシリテーター6名、小中高生14名である。子どもの権利条約に触れる簡単なゲームをした後、福井市が策定中だった「福井市子ども未来計画」について説明を行った。学校や放課後に関する項目を6つ抽出し、各グループでそれらに対する子どもの意見を聴くワークを実施した。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計3件（うち査読付論文 0件 / うち国際共著 0件 / うちオープンアクセス 0件）

1. 著者名 粟原知子	4. 巻 Vol.38 No.4
2. 論文標題 子ども時代の豊かな遊び環境を保障するためには	5. 発行年 2025年
3. 雑誌名 日本不動産学会誌	6. 最初と最後の頁 p.81～p.86
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 粟原知子，熊澤栄二	4. 巻 63号
2. 論文標題 地方都市部における小学生の遊びに関する調査研究(7) - 放課後の生活と遊びの経年変化 -	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 日本建築学会北陸支部研究報告集	6. 最初と最後の頁 225-228
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 粟原知子，熊澤栄二	4. 巻 第62号
2. 論文標題 地方都市部における小学生の遊びに関する調査研究(5) - 各遊び項目別にみる遊び場所の選択数に注目して -	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 日本建築学会北陸支部研究報告集	6. 最初と最後の頁 383-386
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計12件（うち招待講演 0件 / うち国際学会 1件）

1. 発表者名 粟原知子
2. 発表標題 福井市児童クラブにおける外遊びの現状と課題
3. 学会等名 IPA日本支部
4. 発表年 2024年

1. 発表者名 熊澤栄二、粟原知子
2. 発表標題 子どもの遊びを誘発する建築的な場所の研究3 高さと動きワークショップの分析
3. 学会等名 日本建築学会大会
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 熊澤栄二、粟原知子
2. 発表標題 子どもの遊びを誘発する建築的な場所の研究2 刈安小学校での遊び場ワークショップの報告
3. 学会等名 日本建築学会北陸支部研究報告集
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 粟原知子
2. 発表標題 コロナ禍による小学生の生活と遊び状況の変化-新型コロナウイルス感染拡大前後の比較から-
3. 学会等名 こども環境学会大会ポスター発表
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 Tomoko AWAHARA
2. 発表標題 Changes In Children's Play Status Before And After COVID-19-Current Situation In Rural Cities In Japan-
3. 学会等名 International play association ポスター発表(国際学会)
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 粟原知子、熊澤栄二
2. 発表標題 地方都市部における小学生の遊びに関する調査研究(10) 平日の遊び時間別にみる家族構成及び放課後の過ごし方の特徴
3. 学会等名 日本建築学会大会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 粟原知子、熊澤栄二
2. 発表標題 地方都市部における小学生の遊びに関する調査研究(9) -石川県津幡町の小学生の生活実態の把握-
3. 学会等名 日本建築学会北陸支部
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 平田嶺, 熊澤栄二, 粟原知子
2. 発表標題 子どもの遊びを誘発する建築的な場所の研究 子どもの遊び理論からみる都市の遊び場の条件
3. 学会等名 日本建築学会北陸支部
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 粟原知子、熊澤栄二
2. 発表標題 地方都市部における小学生の遊びに関する調査研究(8) 遊び項目別にみる遊び方の経年変化
3. 学会等名 日本建築学会大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 粟原知子
2. 発表標題 「遊ばない」子どもの増加にみる小学生の放課後の生活と遊び意識
3. 学会等名 こども環境学会大会ポスター発表
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 粟原知子, 熊澤栄二
2. 発表標題 地方都市部における小学生の遊びに関する調査研究(6) 遊び項目別にみる遊び場所の選択について
3. 学会等名 日本建築学会大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 粟原知子
2. 発表標題 北陸地方における「遊ばない」子どもの増加と遊びの特徴
3. 学会等名 こども環境学会大会ポスター発表
4. 発表年 2019年

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究 分担者	熊澤 栄二 (KUMAZAWA Eiji) (30321425)	石川工業高等専門学校・建築学科・教授 (53301)	

6. 研究組織（つづき）

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究協力者	五十嵐 茜 (IGARASHI Akane)	福井大学・国際地域学部・学生 (13401)	
研究協力者	菅原 和紗 (SUGAHARA Kazusa)	福井大学・国際地域学部・学生 (13401)	
研究協力者	五十嵐 遙 (IGARASHI Haruka)	福井大学・国際地域学部・学生 (13401)	
研究協力者	平田 嶺 (HIRATA Rei)	石川工業高等専門学校・専攻科・学生 (53301)	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関