

# 子どもの遊びと生活に関する一考察 — 東京都下 A 小学校低学年児への質問と スケッチによる調査報告 —

井上 恵子・草野 篤子

**問題意識** 今日の子どもの育ちは虐待件数を見るまでもなく危機的状況であることがマスメディアを通じて指摘されている。こうした状況の中で、子どもの人権としての生存権と学習権を考えるうえで教育と福祉の連携、学校教育と社会教育、学校、家庭、地域の連携と協力が求められている。文部科学省が展開するコミュニティ・スクールもその一環としてとらえることができ、また学校教育や子育て支援サポーターなどボランティアや関連する機関の職員に学習の試みもなされている。そして、学問的には学校の人的資源、生活の場としての資源など組織的資源のあり方をと、子ども、保護者、教師の間にコミュニティ感覚を築く等の学校心理学的なアプローチや、個人の発達の問題を社会的文脈の中で理解する臨床教育学的なアプローチ(仮説生成 検証過程 査定 介入 評価の螺旋的循環<sup>1)</sup>)も広がりを見せている。

2010(平成22)年には全国の自治体で次世代育成支援後期行動計画が策定された。これは2003(平成15)年に制定された「次世代育成支援対策推進法」に基づき、前期の進捗状況やニーズ調査を経て後期5年の計画をたてたものである。が、ではそうした子どもの育ちをめぐる一連の動きの中で子どもたちの生活実態は一体どのようなだろうか。子どもを取り巻く環境としての家庭や地域、学校での子どもの生活を遊びに着目して実態をより深くとらえてみようとしたのがこの研究を始めた動機である。

## 1 研究の目的

このように子どもの育ちへのアプローチが政策

的、学術的にも期待されるときに、本研究は主として臨床教育社会学的、あるいは社会教育の居場所論的な視座<sup>2)</sup>から子どもの発達にとっての家庭や地域における子どもの遊びと生活の実態を把握し、課題を探ろうとするものである。

従来の子どもと遊びに関する調査報告は中野区の幼児研究センター(平成20)など行政側からの保護者や教育従事者へのアンケート調査が多いが、それらは比較的高学年を対象としており低学年児を対象としたものは見られない<sup>3)</sup>。それは彼らのことばの表現形式や認知構造がまだ幼児期の特性を残しつつ発達途上であることから、言語化するうえでの限界性があるからである。今回はそうした限界性を踏まえ、低学年児の遊びと生活の実態と意識をさぐることで、地域や家庭、学校に何が求められているのかを明らかにする。

## 2 研究方法と調査の実施時期

本報告は小平市内の1校の低学年児(1～3年生)293名を対象として2008(平成20)年12月18,19日に配票調査(質問とスケッチによる)を実施し、247名(男児129 女児118)から回答を得たものである。回収率は84.3%、調査項目は性別、家族構成、学校、家、放課後で楽しいこと、放課後どこで何を等である。

## 3 調査対象地域について

東京都小平市は人口179,430人(2010年3月1日現在)のベッドタウンである。今回この地域を対象としたのは、玉川上水や畑地が点在し、公園数も大小271を数えるなど子どもたちをとりまく環境条件が豊かなこと。かつては教育刷新委

員会委員であった有賀三二らにより学校や公民館を核とした地域づくりが目指され、公民館や社会福祉協議会の活動など社会教育や社会福祉的な活動が活発等の歴史的・地域的特性があること、さらに今日では子育て支援協議会などが建設的な提言をしており、大学との連携も視野に置いての子育てを核とした地域づくりが活発化していること、などを挙げることができる。したがって、この地域は全国の中都市自治体が目指す地域づくりの事例としても相応しく、今後の地域の発展性が期待できる。<sup>4)</sup>

ところで、市立 A 小学校は市内北部の準工業地域に属し工場や社員住宅なども多い新興地にある。同校では高齢者との交流（世代間交流）が10年ほど前から行われており、文部科学省のコミュニティスクールの事例にも取り上げられるように地域との繋がりが強いことを特色とする。なお、この論考は次世代育成支援対策推進の行動計画推進のためのニーズ調査結果、そして後期次世代育成計画が策定された時期を経て、それらも踏まえていることをも合わせて記しておく。<sup>5)</sup>

## 調査結果

最初に調査結果の概略を学校、地域、家庭の順に記し、次に男女別、家族構成別、の遊びと生活の実態について報告する。

2008 年末時点での 1～3 年生（低学年児）247 名の子どもたちの性別や家族類型をまず把握する。回答数の男女別構成比をみると、男子 129 名（52%）、女子 118 名（48%）である。また、兄弟姉妹の有無や両親と一人親、祖父母の有無などを割合で示すと兄弟姉妹あり 207 人（84%）、両親あり 216 人（87%）、祖父母なし 210 人（84%）の子どもたちであり、逆に、兄弟姉妹がいない、高齢者がいる、一人親世帯などの子どもはそれぞれ 40 人（16%）、37 人（15%）、31 人（13%）である。このことから低学年児の 8 割ほどが両親がそろい兄弟姉妹がいる核家族であることがわかる。以下に全低学年児対象とした質問に対する回答の

概略を記しておく。

### 1 学校での遊びと生活

学校で楽しい時を問う質問に低学年児は休み時間（43%）、放課後（20.6%）、給食（19%）、勉強中（14.2%）と回答した。休み時間は鬼ごっこ、ドッチボール、鉄棒、縄跳びで遊ぶ子が多い。そして休み時間の校庭での遊び方では 1、遊びスペースを考えて限定的に遊ぶ。2、学年や男女による遊びの違いも見られる。ことがあげられる。

### 2 放課後の遊びと生活

放課後は家（29.5%）、公園（25.5%）、学童（22.5%）で過ごす子どもが多い。遊びは 1、ゲーム.TV.（17.1%）2、鬼ごっこ（14.0%）3、兄弟姉妹で遊ぶ。（11.0%）4、キックベース 野球。5、鉄棒などの公園遊具を使った遊び。の順に多い。

放課後の遊びと居場所をクロス集計すると、公園では野球など広いスペースや遊具を使った遊び、ごっこ遊び（鬼ごっこやドロケイ遊び）やゲームなどが盛んで、家で遊ぶ子どもはゲーム（携帯や TV ゲーム以下同様）.TV や兄弟姉妹で遊ぶ子が多い。これらの遊びには 1、屋外では限定されない空間を利用したもの。2、ゲーム.TV 遊びは男子に多い。などの特徴がある。また、学童の遊びでは休み時間と似通った鬼ごっこ等の遊びに加えて、遊具やボール遊び、宿題等となる。なお、放課後の生活で「外」または「その他」に分類した子どもたちも 12%ほどいる。

### 3 家での遊びと生活

次に家で楽しいこと（夜や休日を含む）についての質問ではゲーム.TV（35.2%）、食事（12.6%）、兄弟姉妹と遊ぶ（11.7%）の順である。放課後の遊びと比較すると、ゲーム.TV で遊ぶ子が倍近くに増えている。

この数値を先の放課後の遊びと比較し考察すると、兄弟姉妹で遊ぶ子どもたちは放課後と変わら

ず同様に遊び続けるが、外遊びをしていた子どもたちの多くが室内でゲーム.TV に移行することが推察できる。

### Ⅲ 調査結果の詳細

次に男女別、兄弟姉妹別、家族形態別に遊びと生活の詳細をみることにする。

#### 1 男女別にみる学校、放課後、家での遊び

**a 学校での遊び** 男女別に着目して遊びの量的差異をとらえてみると、 休み時間では女子に鬼ごっこ (30.2%) 鉄棒 (18.3%) や縄跳び (17.4%)、 ごっこ遊びを好む子どもが多い。男子には鬼ごっこ (36.9%) やキックボール野球 (11.7%)、 マラソンを好む子どもが多く、さらに鬼ごっこ→ドッチボール→キックベースと特に男子の遊びは変化する。

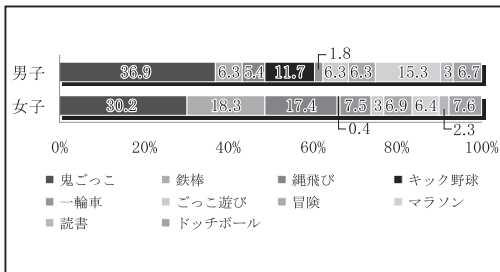


図1 男女別遊び—学校 (%) n=227

**b 放課後の遊び** 同様に放課後の遊びをみると女子に鬼ごっこ (16.5%) やゲーム.TV(14.5%) それ以外のごっこ遊び (12.6%) が多く、男子はゲーム.TV(20.5%), サッカー (15.3%), が女子より多い。居場所についてはさほど男女差はないが男子に校内に残る子どもが女子より多い。

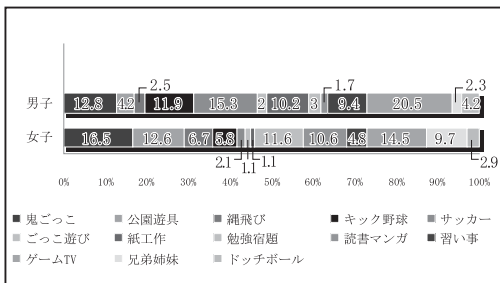


図2 男女別遊び—放課後 (%) n=220

**c 家での遊び** 家で楽しいことを問う項目で増加するのがゲーム.TV で遊ぶ項目であり、男子 (46.8%), 女子 (24.7%) があげている。男子は兄弟姉妹と遊ぶ (9.5%), 読書勉強 (7.9%) であり、次いで女子では食事 (19.4%), 兄弟姉妹と遊ぶ (14.1%), 習い事 (12.3%) と続く。

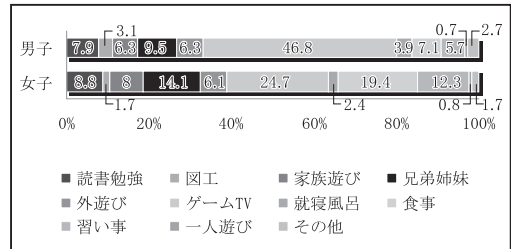


図3 男女別遊び—家 (%) n=239

#### 2 兄弟姉妹関係にみる子どもの遊び

##### (1) 兄弟姉妹がいる子の遊び

##### a 学校での遊び

子どもの遊びを兄弟姉妹別にみると以下のことが明らかになった。学校での遊びは兄や弟のいる子どもの遊びに比べて姉のいる子どもの遊びが活発であり、鬼ごっこ (30.9%) や縄跳び (14.5%) が多い。一輪車は弟のいる子 (13.9%) に好まれる。

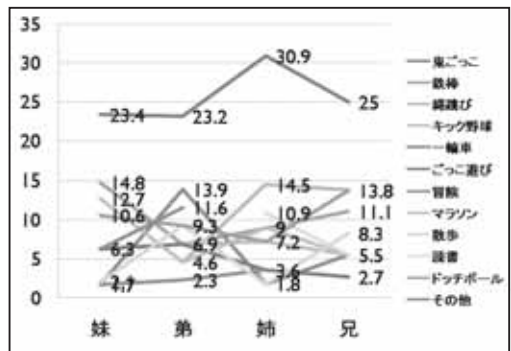


図4 兄弟姉妹のいる子—学校 (%) n=207

##### b 放課後の遊び

放課後の子どもたちの遊びでも兄弟姉妹と遊ぶ (9人) 等にみられるように姉がいる子の活動が活発である。またゲーム.TV で遊ぶ子は妹のいる子 (11人) に多く、弟 (9人), 姉, 兄の順で

ある。このことから、低学年児は姉がいる子は姉に面倒を見てもらいながら遊び、弟妹がいる場合はゲーム.TV 等で遊ぶ子が多いことがわかる。

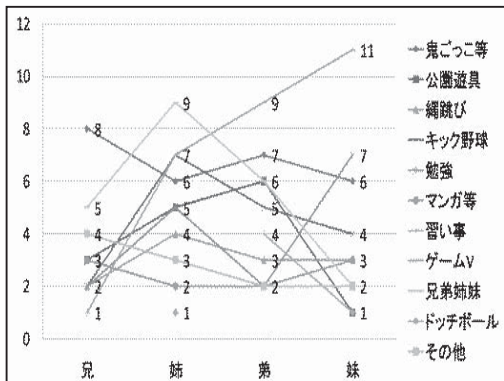


図5-1 兄弟姉妹のいるこども一放課後の遊び (実数) n=165 (複数回答)

また、放課後の居場所を兄弟姉妹別に整理すると、姉がいる子の場合、公園や家で遊ぶ (26.9%) が多く、弟妹のいる子どもは家や学童、公園が多い。さらに、妹がいる場合は学童で過ごす子が姉のいる子より多い (26.5%)。このことは年上の兄姉がいれば、(特に姉) 家で面倒をみてもらう、また下の弟妹がいる子の場合には (特に妹のいる場合) 学童が選ばれると推察される。

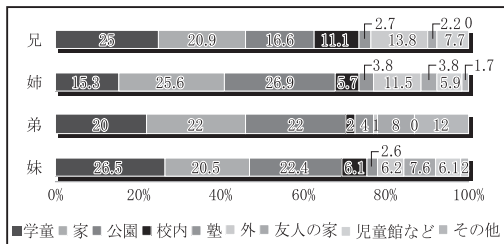


図5-2 放課後の遊び (%) n=207 (居場所)

### c 家での子どもの遊び

兄弟姉妹関係別に遊びの内容をみると、姉がいる子がゲーム.TV で遊ぶ (25人) ことを楽しみにし、次いで妹 (18人) 弟 (15人), 兄 (12人) のいる子の順である。そして、兄弟姉妹と遊ぶのが多いのは、弟妹のいる子 (各8人) であり、食事を楽しみにするのは姉や妹が居る子どもたちである。このことから、姉のいる子どもたちの多くは学校や放課後に家や公園で活発な活動を繰り広げたあとで、ゲーム.TV で遊び、下

の子がいれば放課後はゲーム.TV で過ごし、家ではともに遊ぶことを楽しみにしていることが推察できる。

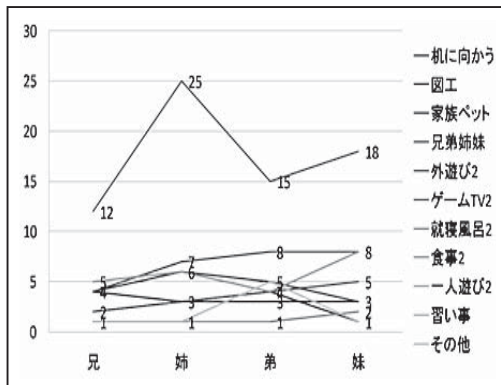


図6 兄弟姉妹がいる子一家 (実数) n=178

### (2) 兄弟姉妹がいない子どもの遊び

次に兄弟姉妹のいない子ども 40 人の遊びと生活についても学校の休み時間と放課後、そして家での活動を表にした。

休み時間は外遊び (14人)、ドッチボール (7人)、鉄棒 (6人) 縄跳び (4人)、など兄がいる子どもと近い形であり、放課後はゲーム.TV (8人) 読書や図工勉強など (6人)、ごっこ遊び (4人) の順でこれは妹がいる子に類似した形であり、家ではゲーム.TV (13人)、読書学習図工など (11人) と続き兄弟姉妹がいる子どもの項目 (兄弟姉妹と遊ぶ) が欠けて 一人遊びとなる

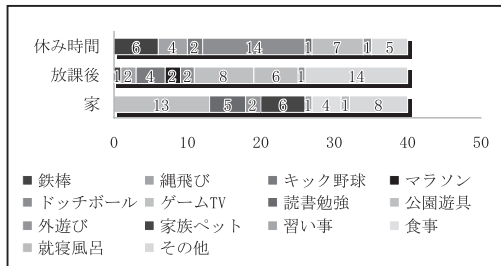


図7 兄弟姉妹がいない子の遊び (実数) n=40

### 3 家族類型別 (祖父母がいる子どもとひとり親世帯の子ども) にみる子どもの遊び

#### (1) 祖父母がいる子どもの遊び

a 学校では、祖母のいる子どもで鬼ごっこ (6

人)や鉄棒(6人)縄跳び(4人), マラソンサッカー, 一輪車の順に選ばれ, 姉がいる子どもの遊びと類似している。

b 放課後の居場所は学童(14人), 次いで公園(10人), 家(8人)の順である。子どもたちは学童や地域の人々との交流の中で育まれていることがわかる。

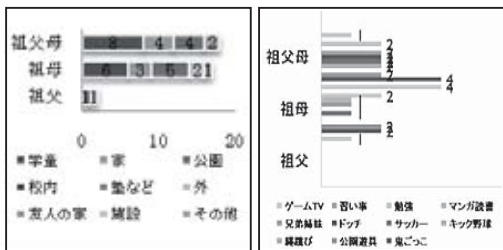


図8 祖父母がいる子の放課後(実数) n=37

なお, 学童に通うこどもの割合は一人親の子ども(25.8%)より多く37.8%である。

c 祖父母のいる子の家ででの遊びはゲーム.TV(11人)が楽しみの最初にあげられ, 風呂, 外遊びが同数(4人)であり, 食事, 家族ペットと遊ぶ子ども(3人)がいる。

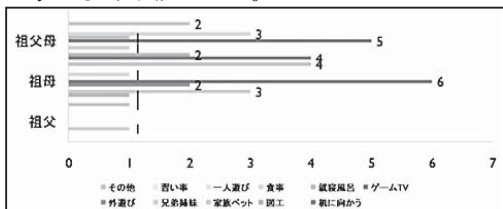


図9 祖父母がいる子の家で楽しい遊び n=37

## (2) ひとり親の子どもの遊び

次に一人親の子どもの遊びをとりあげる。

他の子どもとの差異はないが, 家で楽しいことについては, 両親がいる家庭ではゲーム.TV(36.4%)次いで食事(12.9%), 兄弟姉妹と遊ぶ(11.7%), などである。一人親家庭でも数は少ないものの, ゲーム.TVが多く(14人)そのほか(6人)就寝風呂(2人)となり, 食事(1人)楽しいと感じる子どもは少ないことがわかる。

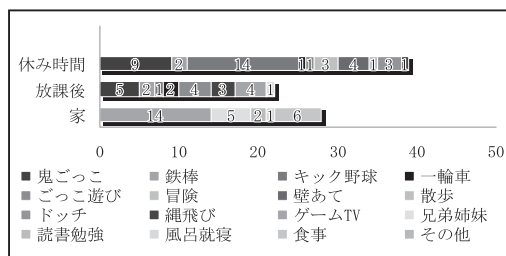


図10 一人親の子どもの遊び(実数) n=31 (複数回答)

## III 子どもの生活とゲーム.TVの問題

以上見てきたように子どもたちの生活は学校での休み時間は十分に体を使った遊びを展開しているが, 放課後, 家と一日の生活時間が過ぎるに徙い, ゲーム.TVが生活の中に入り込んでいることがわかる。とりわけそれは, 兄弟姉妹がいない子どもたちに多いのではないかと仮定のもとに, 放課後と家でのゲーム.TVを楽しみとする子どもたちを247名の中から抽出した。そして放課後や家でもゲーム.TVが好きと答えた子どもを対象として以下に表を作成すると, 次のことが明らかになった。

### 1 放課後も家もゲーム.TV好きな子ども

- ①祖父母との同居はない。
  - ②男女別では男子(12人)女子(4人)が多く, 兄弟姉妹は無(5人)妹(4人)弟姉(3人)兄(1人)であり, 一人っ子と弟妹のいる子どもが多い。ただし, 兄弟姉妹の重なりについては明らかでない。
  - ③学校で楽しいときは放課後(7人)休み時間(6)勉強中(2)給食(1)である。
  - ④好きな教科は図工(9人)体育(8人)算数(7人)国語(5人)が多い。また休み時間はマラソン(4人)鉄棒(3人)ドッチキックボール(3人)縄とび(2人), 鬼ごっこ(2人)鉄棒(1人)冒険(1人)鉄棒(1人)と続く。
  - ⑤放課後は家(10人)公園(1人)外(1人)学童(1人)そのほか(1人)で過ごす, となっている。
- このことからゲーム.TV好きな子どもは両親

の揃った弟妹のいる子どもであり、休み時間や放課後を楽しみにし、放課後から家でゲーム.TVに没頭していることがわかる。

表1 ゲーム.TV が好きな子ども(核家族)(n=16)

性別	父母	祖父母	学校で楽しいこと	好きな科目	学校での遊び	放課後の居場所	兄弟姉妹
① 男	無	無	放課後	図体生	マラソン	外	妹
② 男	無	無	放課後	算数図	習読	学童	無
③ 男	無	無	放課後	国算音	鬼ごっこ	家	妹
④ 男	無	無	勉強中	国算音	その他	家	弟
⑤ 男	無	無	休み時間	図体生	マラソン	その他	無
⑥ 女	無	無	休み時間	音図体	読書	家	妹
⑦ 男	無	無	給食	算数	ドッチボール	家	無
⑧ 男	無	無	放課後	国算図	マラソン	無	姉
⑨ 男	無	無	勉強中	算	マラソン	公園	弟
⑩ 女	無	無	放課後	国算体	読書	家	姉弟
⑪ 女	無	無	休み時間	国図	一輪車	家	弟
⑫ 男	無	無	休み時間	図体生	読書	家	妹
⑬ 男	無	無	放課後	国図体	読書	家	兄
⑭ 女	無	無	休み時間	音図図	読書	家	無
⑮ 男	無	無	休み時間	体学	キックベース	学童	無
⑯ 男	無	無	放課後	体学	ドッチボール	家	姉

以下同様に、放課後か家かどちらかでゲーム.TVを楽しんでいる子どもを抽出し、家族類型(一人親, 祖父母のいる世帯)により整理した。

## 2 放課後か家でゲーム.TV が好きな子ども

### (1) 一人親世帯の子ども

表2 ゲーム.TV が好きな一人親世帯の子ども(n=10)

	父母	祖父母	学校で楽しいこと	好きな教科	学校での遊び	放課後の居場所	兄弟姉妹
1 男	母	無	放課後	図体書	習読	学童	姉
2 男	父	無	休み時間	音図道	習読	その他	弟
③ 男	母	無	勉強中	国算図	キック	その他	弟
4 男	母	無	給食	音図体	鬼ごっこ	家	弟
5 男	母	無	休み時間	図体生	ドッチ	校内	無
6 女	父	無	勉強中	全科目	鬼ごっこ	公園	姉
7 男	母	無	給食	全科目	鬼ごっこ	学童	弟
8 女	母	無	休み時間	体	縄とび	学童	兄
9 男	母	無	給食	体	キック	公園	姉
⑩ 男	母	祖母	休み時間	算体学	キック	学童	無

- ①放課後か家でゲーム.TV が好きと答えた子どものうち、一人親世帯の子ども10人では、母(8人)父(2人)祖母(1人)の同居である。兄弟姉妹については弟(4人)姉(3人)無(2人)兄(1人)の順である。
- ②学校での楽しみは休み時間(4人)好きな教科は給食(3人)勉強中(2人)放課後(1人)であり、好きな教科は体育(8人)図工(6人)音楽(4人)算数(4人)であり、遊びは仲間とかかわるものが多い。
- ③放課後は学童(4人)公園(2人)その他(2人)校内(1人)家(1人)で過ごすとなり、放課後の過ごし方に学童や公園が加わるなど違

いがあることがわかる。

### (2) 祖父母がいるゲーム.TV が好きな子ども

表3 祖父母がいるゲーム.TV が好きな子ども

	父母	祖父母	学校で楽しいこと	好きな教科	学校での遊び	放課後の居場所	兄弟姉妹
1 男	両親	祖父母	休み時間	図体理	マラソン	学童	姉
② 女	両親	祖母	休み時間	図体生	読書	家	妹
③ 男	両親	祖父母	給食	図体	マラソン	家	兄
4 女	両親	祖母	給食	図生	その他	学童	無
5 男	両親	祖父母	給食	道	ドッチ	学童	妹
6 男	両親	祖母	休み時間	算図体	ドッチ	学童	兄
7 男	両親	祖母	勉強中	国算体	マラソン	公園	兄
8 女	両親	祖父母	給食	国算図	鬼ごっこ	学童	弟
9 女	両親	祖母	休み時間	算図学	一輪車	学童	妹
⑩ 男	母	祖母	休み時間	算体学	キック	家	無

さらに祖父母のいる子どもでゲームを楽しむとする子ども10人については、

- ①両親と祖母(6人)、祖父母(4人)がおり、兄(3人)妹(3人)無(2人)姉(1人)弟(1人)である。
- ②学校での楽しみは休み時間(5人)給食(4人)勉強中(1人)であり、休み時間はマラソン(3人)ドッチ、キック(3人)鬼ごっこ(1)一輪車(1人)その他(1人)である。
- ③好きな教科では図工(7人)体育(6人)算数(5人)学活(2人)生活(2人)道徳(1人)である。
- ④放課後は学童(6人)家(3人)公園(1人)で過ごす。ことがわかる。ここでも放課後に学童ですぐ子どもが多い。

以上の結果を男女別の比率で見ると、両親の揃った家では3(男子):1(女子)、一人親世帯では4(男子):1(女子)、祖父母がいる家では3(男子):2(女子)であり、いずれも男子の比率が女子を上回っている。祖父母のいる家では女子もゲーム.TVを楽しんでいることがわかる。

以上のように、ゲーム.TVでの遊びは子どもたちの生活の楽しいことの筆頭であるが、では、このことは子どもたちにどのような影響を与えているのだろうか。

## IV スケッチに見るゲーム.TV の影響

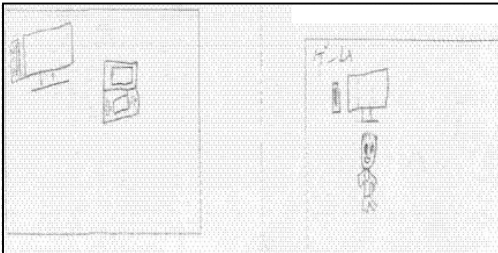
自分が楽しいと思うことを描かせる今回の調査は、図工を好む子どもたちが多くA小学校ゆえか



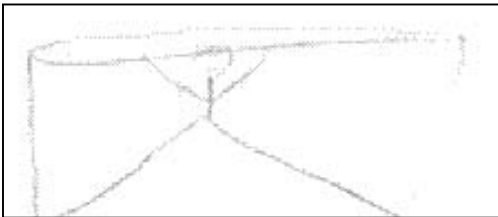
明るい色調のものが多い。が、約3割ほどのスケッチから気がかりなこと（従来の描き方と異なった表現）が見出された。

具体的には周囲の人物がいない、寒々とした印象、発散できない何かを抱えている、親への気遣いや孤独感が感じられるなどである。今日絵画分析の視点として「どのように描いたか（形式分析）」「なにを描き、なにを強調したか。なにを無視、省略、歪曲したか。（内容分析）」に着目して、「描き手はなにを感じ、なにを表し、訴え、伝えようとしているのか」を前提とした共感的な理解を基として、子どもの内面を理解するための一つの手段として分析をし<sup>6)</sup>、気になるスケッチを取り出し、家族類型別に分けてみた。

次のスケッチのようにゲームづけの子どもの絵には対象物のみが描かれ、周囲が描かれないものが多い。



一人親世帯の子どもでは取り囲まれた状況を表した下のスケッチのように、いいようのない孤独感が感じられるものが多い。



祖父母のいる家のこどものスケッチには親密な関係をうかがわせるものが多い。



このように子ども達の言語化されないスケッチから意識等について得られることは多い。

#### まとめ 子どもの発達と家族・地域支援

以上のように調査結果の詳細を明らかにすることができたが、前述した概略も踏まえて明らかになったことは、

- 1 男女別の遊びには若干の量的な差がみられること。学校や放課後の遊びでは女子以上に男子の多くは足を使い、よりダイナミックな遊びへの志向性がみられること。また家ではゲーム・TVでの遊びが好まれること。
- 2 兄弟姉妹別の遊びでは姉のいる子の遊びが活発であること。弟や妹がいると兄弟姉妹で遊ぶ場合が多いこと。また、ゲーム・TVを好むのは姉妹のいる男児に多い。また、兄弟姉妹のいない子どもの中には放課後からゲーム・TVで遊ぶことを好み、帰宅後はゲームづけになる子が多いことがわかった。
- 3 両親の有無についてはさほどの違いはないが、一人親の子どもは他に比べて食事を楽しむ割合が低い。
- 4 祖父母のいる子どもでは比較的一人遊びが多く、学童の入所率が一人親の子どもより高い。また、ゲーム・TVで遊ぶことを好むが、食事や外出を好む子もほかに比べて多い。

以上、いくらかの男女差や兄弟姉妹、家族形態による差異があり、地域や家庭への支援の仕方から考える上での基本的実態が明らかにできた。そして家族や家庭生活が商品経済の影響を受けて、対人関係性が大きく揺らいでいることが明らかになった。

子どもたちはゲーム・TVを楽しみとし、また、それを仲立ちとして交友関係を広げる一方で、孤立化も深めている。ゲーム人口は確実に増え続け企業収益を上げ続けているが、ゲームが子どもに及ぼす悪影響（殺人や残忍な場面）を最小限にとどめようとするモラルの側面から今日ではレーティングがなされてきているが、そこには小

学校低学年を対象とした表示は少ない。大きなスーパーのゲーム機販売コーナーに放課後の子どもたちが集まっていることはあまり知られておらず、また、購入する親もその内容よりは、子どもの交友関係がうまくいくことを基準にしている実態もある。幼いころの刷り込みが後にどのような影響を与えるかは追跡調査が必要であるが、こどもの生育環境と発達の課題はこうした生活のあり<sup>7)</sup>ようを抜きにしては語れない。

親たちは家計を維持するために就業し、非正規雇用がさらに拡大する。こうした今日的状況の中で子どもたちの放課後と家庭の生活を子どもの言葉やスケッチでその意識を探ったこの調査は1校のみのデータではあるが、人間のアイデンティティの形成初期にある子どもたちの言語化できない認知や感情のありかを伝えてくれる。

青少年のゲーマーの心理特性についてマジョリティを基準に考えると、全体的にコミュニケーションや直接対面志向なども低い<sup>8)</sup>が、最も低位置にあるのが言葉志向であり、次いで批判受容耐性が低く現実体験の重視についても低いことが指摘されている<sup>8)</sup>が、それはこうして形成されてゆく子ども期の問題を避けて通ることはできないだろう。

学童期の人間発達について「具体的操作期」「生活的概念から科学的概念への移行期」ととらえ、関係活動と対象活動の2本の柱で人間の生涯発達を位置づける金田利子は「学童期には、学校及び放課後生活において知的好奇心をもとに集団的に探究するなど、外の世界に目を向けた学習活動が十分に保障されているかなど、その中で自分を見つめる目をどう育てていっているかが問われてくる。」<sup>9)</sup>と述べているが、このことはまさに自分を見つめる目を育てるための居場所づくりが急務であることを示している。

小平市のニーズ調査報告書によれば母親たちの約8割は潜在的な再就職希望はあり、その開始時期を未子が小学校中学年になった時としている。この低学年児の母親と子どもたちの生活と遊びをこの調査から推察すれば、地域に目を向け学校の

ボランティア活動にも積極的で、公園などで乳幼児の兄弟も交えて遊び、家庭ではゲーム機等を与えられている子どもたちが多いことがわかる。こうした点から、学校の生活科や家庭科教育の課題も見え、人間の発達にとっての親密な関係性を育むために、家庭だけでない地域を交えた取り組みも必要されよう。

小平市は小平市子育て支援協議会と行動計画策定の庁内会議を2003(平成15)年に立ち上げ、前期計画の進捗状況を調査し、ニーズ調査に基づき後期計画を策定した事は前述した。「生まれてきた子どもには何の責任もありません。子どもが自分で責任を持ち、自立できる年になるまでは、地域全体で親子に手を差し伸べ、どの子ども平等にスタートラインに並べてあげたい」という市長の言葉に見られるように、そこでは女性と子ども政策の緊急性を要するものを重点施策として掲げている。地域センターにおける「子ども広場」やプレイパー事業や学童保育事業の拡充、中高生と乳幼児のふれあい体験事業などがあり、それぞれ目標事業量が示されている。小川1丁目への児童館とプレイパークの建設事業も計画されているが、今後そうした動向を踏まえてみれば子どもたちの放課後の生活に対応したプレイリーダーや学童保育指導員、そして世代間交流を推進する人材の養成等も早急に待たれるであろうし、それを実効性に富んだものにするためには、地域福祉や地域教育の政策、地域づくりや生涯学習政策との関連においても内実を考察する必要があるだろう。どのような子どもたちを家庭や地域は育成し、社会を作るのか、そのことはとりもなおさず、大人が次世代に何を伝えるかの課題でもあることを再確認しておきたい。

#### 註及び引用文献

- 1) かつて住田正樹は「仲間集団研究の立場から」『子ども社会研究』No.10 子ども社会学会 2004 など数多くの著作をあらわし、子どもの仲間集団と地域社会の関係、発達におけ



- る居場所の問題などを教育学，社会学，心理学，精神分析学，建築学など様々な学問分野からの解明を試み，子どもの（臨床）社会学の礎を築いてきた。
- 2）居場所論については田中治彦が社会教育の立場から，次のように整理している。「居場所論は「場という空間的表現にも関わらず，その実は空間，時間，かかわりの要素を含む概念である。そのために，今後教育や福祉の現場において子ども・若者たちとどのようにかかわったらよいかを考える際に有効な鍵概念となる。すなわち，かれらとのかかわりのあり方という点で方法論の議論ができるし，場の提供という観点からは活動論や施設論につながり，さらには場どうしの連携論や政策論が可能になる。」「子ども・若者と社会教育の課題」『子ども・若者と社会教育』日本社会教育学会 2002。P 16
- 3）ベネッセ「第3回子ども生活基本調査」ベネッセ教育開発研究センターなども全学年を対象として調査を実施しているが，子どもの回答は小学校5年生ないし，中学2年生が対象とされており，小学校低学年ではない。歴史的な子どもの遊びの変遷を追ったものには南里悦史らの研究がある。
- 4）小平市は東京都のほぼ中心に位置，面積は約20.46km<sup>2</sup>の戦後の人口流入に伴い私鉄とJR合計4線7駅，主要3街道が整備された。市内は農村地域，新興住宅地域，工業地域に分けられる。2009年8月現在の施設数は，小学校数19校，中学校数8校，公園は市内全域で271箇所あり，地域の施設としては公民館11館 図書館11（内分室3），地域センター17（内3館は児童館の事業あり），児童館2館である。また乳幼児を対象とした保育園（所）（市立，私立，認証，認定）は30か所，幼稚園（市立はなし，私立のみ）は15か所に設置されている。また子育て支援センターは1施設である。今回対象としたA小学校は市内北部

の準工業地帯に属する。小平市『市政要覧』『都市計画図』2009など参照。

- 5）小平市では2009年3月に「小平市次世代育成支援に関するニーズ意識調査」を公表しているが，これは就学前並びに小学校低学年の子どもを持つ保護者3000世帯を対象としている。なお，小平市に関する調査研究について近年では草野篤子 瀧口真央，瀧口優，森山千賀子らの研究『白梅学園大学・同短期大学紀要』45 2009や山路憲夫「小平市と日野市の子育て支援の比較 小平市を中心とする子育て支援ネットワーク研究（2）」『白梅学園大学教育福祉研究センター研究年報』NO 13 2008などをあげることができる。
- 6）描画分析には高橋が『心理描画研究』XIV 2001論考にて「絵を描くことは人間の内的衝動ともいえる生物的基礎に支配され，成長するにつれて描き方や描く内容が異なるというだけではなく，子どもが他者との関係をどう心理，社会的影響を強く受けて，身体像や内的イメージが形成され，それが絵に表現されることを忘れてはならない。」と述べている。
- 7）子どものメディア環境の調査には『第3回子育て生活基本調査』ベネッセ教育開発研究センター 2007があり，携帯ゲーム機の使用状況は小学校4年生をピークに減少しているとしている。また，坂元章などの研究に基づいた報告書『テレビゲームとレーティングの社会的受容に関する調査報告書 資料2-37』CERO マイクロマガジン社 2008では大手スーパーのゲームコーナーの状況なども伝えられている。また『子ども環境学研究』Vol 4 No 3 子ども環境学会 2009では「こどもとメディア」の特集を組んで母親たちの語りによる家庭内の対応も伝えている。
- 8）総務庁青少年対策本部『情報化社会と青少年 第3回情報化社会と青少年に関する調査報告』1998。こうした子どもや若者の成育環境に及ぼす影響を考慮して，2009年7月には

「子ども若者育成支援推進法」が公布（2010年4月1日施行）され、内閣府では「子ども若者支援に関するワーキングチーム」が検討に入った。

- 9) 金田利子「第1章 生活主体発達論」『生活者としての人間発達』岡野正子 室田洋子共著 2003 家政教育社 p 50
- 10) 小林正則「次世代育成支援行動計画後期計画の策定にあたって」『小平市 次世代育成支援行動計画 後期計画 平成22年度～平成26年度』平成22年3月小平市。