

児童・生徒の遊び・スポーツを規定する要因

藤原 健固

A Study of the prescribing factors of play and sport for school pupils

Kengo Fujiwara

In this monograph, play and sport for school pupils were viewed as an important element within the total spectrum of their life. That is to say, these elements were seen as playing a primary role for their life.

The author has described the actual conditions and the problems of play and sport for school pupils.

Some findings were as follows.

1) The structure of life hour

There was quite a time for leisure and showed varieties how to use it.

2) The life attitude and consciousness

The homogeneous combination was slightly over the heterogeneous combination in their life attitude and consciousness.

3) The actual conditions of sport

Most of them liked play the sport and also they were sport fan.

However, they were getting their sport interest down in process of aging.

4) The prescribing factor of play and sport

There were some prescribing factors such as area and consultant service, the consciousness of play and sport themselves. We have to recognize of the increase of the aged and the sport for all pupils mean that everyone can enjoy the play and sport, and realize their effects. In short, it is to secure the pleasure of their physical movement such as play and sport.

1 視 点

複合社会（Complex Society）に生きる現代人にとって、遊び・スポーツの意義は、単に社会機構の複雑化に適切に対応する機能を求める以上のものをもっている。人口構造の高齢化は、今後の社会生活における遊び・スポーツの意義を新たに認識させ、且つ位置づけさせずにはおかないのである⁽¹⁾。

とくに、児童・生徒にとって、遊びは社会的人間への橋渡しの機能を果すものであり、スポーツはそれをより制度化させた形式において可能にする。

遊び(play)とスポーツについて、従来種々な側面が強調されその側面からの定義が試みられてきた⁽²⁾が、本稿では次のように捉える。すなわち、「人間のもっている自由で自然に発現する“利害”を伴わない行為が遊びであり、それを

表 1 被調査者内訳

n=712(%)

学校種別	小学校 74(10.4)	中学校 423(59.4)	高等学校 215(30.2)
性別	男 377(53.0)	女 332(47.0)	
年齢別	0~9 7(1.0)	10~14 400(56.2)	15~18 298(41.9)

非日常性の中でよりルール化したものがスポーツである。」それ故、人間は遊び・スポーツに興じるとき真に自由なのである。

この自由こそ、人間にとって生物的個体から社会的人間への成長を保障するものである。児童・生徒にとって遊び・スポーツは、この意味で不可欠なのである。

しかしながら、現実の社会は児童・生徒に遊び・スポーツの場と機会を十分に提供し得ているであろうか。本稿では、児童・生徒がどの程度遊び・スポーツを生活化しているのか、それを規定している要因は何か、について考察する。その際、児童・生徒の(1)生活時間構造と、(2)生活意識・態度を明らかにしたうえで、(3)遊び・スポーツの実態と規定要因が扱われる。そして、(4)遊び・スポーツの生活化のための方策が考察される。

以上の目的に対して、次の要領でアンケート調査を実施した。(イ)被調査者(表1-712名)、(ロ)調査時期 昭和59年6月15日~同6月25日 (ハ)調査方法 アンケート郵送法 (ニ)調査内容 「遊び・スポーツの規定要因」(児童・生徒)に関する基礎調査(51項目)。

2 児童・生徒の生活時間構造

児童・生徒の生活時間構造を主として学習と余暇という観点から捉えた。余暇とはその量的側面に注目する限り、1日24時間から生活必需時間と労働時間を差し引いた時間を指す。いうまでもなく、児童・生徒の場合、学習時間は労働時間に当るが、ここで指すそれは授業時間以外のそれを意味している。すなわち、本稿で学習と余暇という場合、それは余暇時間内の学

習と余暇活動を指している。

(1)余暇時間

平日の余暇時間をみたところ、全体では1日3時間以上が38.9パーセントを占め、続いて2時間以上2時間30分未満(10.5)、2時間30分以上3時間未満(7.3)などとなっており、全く自由な時間はないとしたものが1.1パーセントあった。とくに、母親の学歴が高い児童・生徒の場合2時間以上の余暇時間の割合が高い傾向がみられた($P < 0.01$)。また、平日にスポーツをしない児童・生徒の3時間以上の余暇時間のある割合は69.9パーセントと高かったのに対し、3時間以上4時間未満スポーツをする児童・生徒のそれは42.9パーセントと低かった。さらに、学校が休みの日の余暇時間をみたところ、全体では1日3時間以上が62.6パーセントと高かった。

(2)余暇活動

(i)学習時間(家庭学習・塾)

平日の学習時間は1時間未満が最も高く(29.9)、続いて1時間以上2時間未満(25.3)、2時間以上3時間未満(22.1)などとなっており、5時間以上としたものが1.7パーセントあった。ちなみに、ゼロとしたものは11.1パーセントであった。学校種別にみたところ、小学生の方が中学・高校生よりも学習時間が長く、さらに中学生の方が高校生よりも長かった(表2)。そして、学習塾に通っている割合は39.1パーセントであり、小学生(51.4)、中学生(51.4)がおよそその半分、高校生は8.9パーセントであった。そして、4人のうち1人が週4回塾に通っていた。さらに、休日の学習時間については1時間未満(31.0)、1時間以上2時間未満(23.8)、2時間以上3時間未満(13.9)となっ

表2 学校種別による平日の学習時間

(n=712)

学校種別	学習時間		0		1時間未満		1時間～ 2時間未満		2時間～ 3時間未満		3時間～ 4時間未満		4時間～ 5時間未満		5時間以上	
	人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合
小学校	n=74		1	1.4	9	12.1	20	27.0	29	39.2	7	9.5	7	9.5	2	2.7
中学校	n=423		21	5.0	112	26.5	111	26.3	117	27.7	34	8.1	17	4.0	10	2.4
高等学校	n=215		57	26.5	92	42.8	49	22.8	11	5.1	5	2.3	0	0.0	0	0.0
計	=712		79	11.1	213	29.9	180	25.3	157	22.1	46	6.5	24	3.4	12	1.7

ており、全くしないもの(19.2)も約2割を占めていた。ちなみに5時間以上は、2.0パーセントであった。

(ii) マスコミ視聴時間

つぎに、余暇時間に占めるマスコミ視聴時間についてみたところ、TV視聴時間(1日)は、3時間以上(24.4)が最も多く、続いて2時間以上3時間未満(20.6)、1時間30分以上2時間未満(15.4)、2時間30分以上3時間未満(13.0)となっており、高校生のTV視聴時間が高い傾向がみられた(3時間以上27.0)。

(iii) スポーツをする時間

さらに、余暇時間に占めるスポーツをする時間についてみたところ、平日のそれは「しない」としたものが21.7パーセントであり、「する」としたものの時間は30分から2時間30分未満が多かった(2時間以上2時間30分未満13.6、1時間以上1時間30分未満11.9、30分以上1時間未満11.2)。また、休日のスポーツをする時間は、「しない」が9.1パーセント、4時間以上が21.1パーセントとなっており、平日よりもスポーツに当てる時間が多かった。

(iv) 遊ぶ時間

平日の遊びに当てられる時間は、「4時間以上」(21.1)が最も多く、続いて「1時間以上1時間30分未満」(15.7)、「2時間以上2時間30分未満」(12.2)などとなっており、「ない」としたものが、9.1パーセントあった。

以上の調査結果から、次の点を指摘することができる。児童・生徒の余暇時間はかなりあり、その使い方もかなり余裕がみられた。すなわち、余暇時間を「遊び」や「TV視聴」、「スポーツ」に当てる児童・生徒がかなり多く、「勉強」に当

てる割合はそれほど多いとは言えなかった。とくに、休日の「勉強」時間は平日より少なかったのである。

3 児童・生徒の生活意識・態度

児童・生徒の生活意識・態度について主として健康観、生活観、および人生観・社会観の側面から捉えた。

(1) 健康観

まず、「この1年間からだの調子が悪くて学校を休んだ」回数は、「ない」(46.8)、「ある」(52.8)であり、続いて2回(26.3)、3回(17.4)、4回(8.7)、5回(6.1)となっており、6回以上が10.5パーセントあった。

そして、「自分が健康だと思う」割合は、「健康だ」(33.3)、「まあ健康だ」(45.0)を合わせて78.3パーセントのものが健康に自信をもっていた。そして、健康に自信をもたない割合は13.6パーセントに過ぎなかった(「あまり健康ではない」(10.9)、「健康ではない」(2.7))。

以上の調査結果は、発達過程にある児童・生徒の大半が健康であり、健康に自信をもって生活していることを示唆している。しかし、年内の病欠回数が6回以上としたものが10人のうち1人の割合でみられたこと、および1回の病欠もなかったとしたものは半分に満たなかった、ことはその意識面での自信とは別に現実には健康に問題があることを意味している。

(2) 生活観

まず、生活の満足度についてみたところ、「まあ満足」(43.1)と「非常に満足」(13.2)を合わせて満足派は56.3パーセントと過半数を若

干上まわっており、不満足派は33.6パーセント（「やや不満足」24.4, 「非常に不満足」9.2）であった。「D・K」9.8, 「N・A」0.3）。

生活に対する満足度と遊ぶ時間の多少との間に有意な相関が認められた。すなわち、遊ぶ時間が「ない」としたものの生活に対する「非常に満足」な割合は12.3パーセントであり、「非常に不満足」な割合は遊ぶ時間が「ない」としたものが最も高い比率を占めた（24.6）。

つぎに、「毎日の生活の目当て」についてみたところ、「勉強」が49.8パーセントと最も高く、続いて「友人」（24.2）と「健康」（22.6）が高く、「遊び」（6.5）, 「スポーツ」（4.2）, 「手伝い」（3.1）などとなっていた。これらの点を学校種別にみたところ（表3）, 「友人」としたものは小学生よりも中学生, そして中学生よりも高校生に高かった。「健康」については高校生に高くその30.7パーセントまでが最1位にあげていた。中学生のそれは17.8パーセント, 小学生は26.7パーセントであった。「勉強」については中学生が最も高く18.3パーセントであり, 高校生（11.2）, 小学生（8.0）の順であった。「スポーツ」については, 学校種別の特徴は認められなかったが（高校生4.7, 小・中学生4.0）, 「遊び」についてみると, 小学生が16.0パーセントと高く, 高校生のそれは1.9パーセントに過ぎなかった（中学生7.1）。「手伝い」については, 小学生6.7パーセント, 高校生2.8パーセント, 中学生2.6パーセントであった。そして, 「毎日の生活の目当て」を性別との関係でみたところ, 「友人」では男（30.6）>女（19.1）, 「健康」では男（25.8）>女（19.9）, 「勉強」では女（17.8）>男（11.5）, 「スポーツ」では女（6.6）>男（1.5）, 「遊び」では女（9.3）>男（3.3）, 「手伝い」では男（4.6）>女（1.9）という関係がみられた。

以上の調査結果から, 児童・生徒の生活についてその満足派が多少不満足派を上回っているとは言えるものの, かなりの児童・生徒が不満をもって生活しており, 遊ぶ時間の有無が関係していることがわかった。そして, 彼らの生活において努力している目標が人間関係としての

「友人」であり「健康」であり, そして「勉強」であり, 「スポーツ」「遊び」「手伝い」はそれほど高くなかった。とくに, 「友人」と「健康」をあげたのは高校生に高く, 彼らが人間関係と自己の健康に神経を使っていることがわかった。

「勉強」に中学生がかなり高い努力を払っているのは, 高校受験率の高さに関係しているものと思われる。

(3) 人生観・社会観

まず, 家族内結合について「お父さんが, <今度の日曜日は, 家族みんなでハイキングに行こう>と言いました。あなたは日曜日に映画をみに行こうかと思っていました」という問いに対する答えは, ハイキング（52.1）, 映画（26.3）, D・K（20.3）であった。とくに, ハイキングと答えたのは小学生（77.0）に高く, 中・高校生はその半数であった（中学生49.4, 高校生49.3）。

これと関連して「休日に誰と一緒に過ごしたいか」についてみたところ, 「友人」が最も高く（51.5）, 続いて「ひとり」（17.8）, 「家族」（11.3）などとなっていた。とくに, 高校生は「友人」（61.4）をあげ, 小学生は「家族」（33.3）をあげた。そして, 中学生は「ひとり」（20.9）をあげた。

また, 他に対する思いやりという観点から2つの点をみた。まず, 「放課後, 家に帰ろうと思って校門のところまで来てみると, かだん<花壇>の花がしおれています。水がたりないと思ったあなたはどうしますか」という問いに対して, 「D・K」（43.0）を除いて「花がかわいそうだから, 水をやってから家に帰る」としたものが31.1パーセントで, とくに小学生（56.0）に高かった。これに反し, 「水をやっていたら時間がなくなるから, さっさと家に帰る」としたものは22.1パーセントで, 中学生（23.9）と高校生（21.4）が小学生（14.7）よりも高かった。

つぎに「友だちがいじめられています。いじめているのは背が高くとても強そうです。あなたはどうしますか」という問いに対して, 「わからない」（46.2）を除いて「勇気を出して友だちを助ける」としたものが33.8パーセント, 「と

てもかなわないから見て見ぬふりをする」としたものが13.3パーセントであった。とくに、小学生(48.0)と高校生(42.8)が「助ける」とし(中学生26.4)、中学生(16.8)は「見て見ぬふりをする」とする答えが多かった(小学生8.0, 高校生8.4)。

さらに、人間相互の同質性・異質性という観点から3点をみた。まず、他の人との関係を除くと、「この世の中は、みんなで協力し、助け合っていくことが大切だ。だから、他の人と仲よくすることが大切だ」とするものが52.2パーセントと過半数を占めていた。しかし、「他の人は考えがわかりやすいので、あまり深くかかわらないようにしている」としたものが、約1割あった(10.2)。つぎに、「他の人の自己評価」について、他の人の気持ちの奥まではわからないとした「D・K」(45.9)が多かったのは当然だと言えるが、「他の人はみんな楽しそうで、満足しているようだ」としたものが40.1パーセントで、「誰でもひとりぼっちでさびしい、と思っているようだ」(10.5)をかなり上回っていた。さらに、多様性の受容という観点から、「今の世の中では、たくさん人がいて、ひとりひとりがちがった考えをもっています。だから、ある人が本当に正しい考えをもっていたとしても、なかなかみんなが賛成してくれない、という考えがあります。あなたはどう思いますか」という問いに対する答えは、「D・K」(38.5)を除いて、「そのとおり」とするものが33.8パーセントであり、「そんなことはない」(25.2)としたものを上回っていた。

以上、児童・生徒の人生観・社会観についてみてきたが、人生観・社会観の定まり切らない年代にあって、「わからない」という答えが多かったのは止むを得ないところであろう。しかし、全体的にみて社会の成員としての意識・態度はもっており、社会的適応志向がみられた、と言える。

異質結合の進展する社会にあって、同質結合志向が若干高くみられた訳である。それも傾向としては年令の低い児童に高かった。例えば、家族と同一行動をとって「ハイキング」に行く

としたものは小学生が最も高かった。さらに、「花に水をやってから帰る」としたのも小学生に最も高く、「いじめられている子どもをみた場合、勇気を出して助ける」としたのも小学生に最も高かった。とは言え、社会への適応よりも自己の主体性を重んずる傾向も認められた。しかし、年令が高くなるからと言ってこの傾向が認められる、ということにはなかった。

これらの調査結果から、複合社会(Complex Society)の進展による個人の能力・資質が優先される異質社会にあって、児童・生徒の人生観・社会観も異質結合に対応した背景をもっているものと考えられる。

4 児童・生徒の遊び・スポーツの実態と規定要因

児童・生徒の余暇に占める遊び・スポーツの実態を主として、(i)時間、場所、経費、指導者、(ii)意識・態度、の2つの側面から、また、その規定要因について主として、(i)環境、(ii)オピニオン・リーダーの2つの側面からみた。

(1)遊びの実態と規定要因

遊ぶ時間は平日でも4時間以上が最も多く(21.1)、1時間以上3時間30分未満のところ、に大半のものが位置していた。そして、遊ぶ時間に対しては「まだ少ない」としたものが40.2パーセントでかなり高く、「ちょうどいい」が33.2パーセント、「多過ぎる」が13.4パーセントであった。しかし、遊ぶ時間の多少と満足感の間に有意な相関が認められ、遊ぶ時間の多いものが「多過ぎる」と答えた。このことは遊びそのものの満足感に関連するものであり、現実の遊びと真に遊びたい内容とのギャップを示すものである。そこで、真に遊びたいものについてみたところ、「野外での遊び」(38.4)と「デパート・映画館、ゲームセンターなどの屋内での遊び」(36.6)の2つに分かれた。しかし、実際の児童・生徒の遊ぶ場所は「家の中」(51.5)が最も高く、「空き地」(11.9)、「道路」(8.8)、「学校」(6.4)、「河原」(4.0)などとなっていた。とくに、女の児童・生徒は「家の中」(63.

表3 学校種別による生活の目当て

生活の目当て 学校種別	(n=712)																			
	健康	勉強	趣味・旅行	友人	家族	貯金	スポーツ	遊び	手伝い	その他										
小学校 n=74	20	26.7	6	8.0	1	1.3	13	17.3	10	13.3	5	6.7	3	4.0	12	16.0	5	6.7	0	0.0
中学校 n=423	70	17.8	77	18.3	41	9.7	97	23.0	22	5.2	25	5.9	17	4.0	30	7.1	11	2.6	26	6.2
高等学校 n=215	66	30.7	24	11.2	13	6.1	62	28.8	13	6.1	8	3.7	10	4.7	4	1.9	6	2.8	9	4.2
計 =712	161	22.6	107	49.8	55	7.7	172	24.2	45	6.3	38	5.3	30	4.2	46	6.5	22	3.1	35	4.9

表4 性別からみた遊ぶ場所

場所 性別	(n=709)															
	道路	空き地	公園	学	学校	商業施設	河	原	家の中	その他						
男 n=377	38	10.1	55	14.6	7	1.9	27	7.2	20	5.3	22	5.8	156	41.4	52	13.8
女 n=332	24	7.2	29	8.7	4	1.2	18	5.4	8	2.4	6	1.8	209	63.0	34	10.2
計 n=709	62	8.8	84	11.9	11	1.6	45	6.4	28	4.0	28	4.0	365	51.5	86	12.1

表5 学校種別からみた遊ぶ場所

場所 学校種別	(n=711)															
	道路	空き地	公園	学	学校	商業施設	河	原	家の中	その他						
小学校 n=74	11	14.9	19	25.7	1	1.4	13	17.6	0	0.0	4	5.4	23	31.1	3	4.1
中学校 n=422	30	7.1	38	9.0	5	1.2	15	3.6	17	4.0	14	3.3	229	54.3	74	17.5
高等学校 n=215	21	9.8	28	13.0	5	2.3	18	8.4	10	4.7	10	4.7	115	53.5	8	3.7
計 =711	62	8.7	85	12.0	11	1.6	46	6.5	27	3.8	28	3.9	367	51.6	86	12.1

表6 性別からみた余暇に占めるスポーツ時間(平日)

時間 性別	(n=709)																			
	しない	30分未満	30分~1時間未満	1時間~1時間30分	1時間30分~2時間未満	2時間~2時間30分未満	2時間30分~3時間未満	3時間~3時間30分未満	3時間30分~4時間未満	4時間以上										
男 n=378	55	14.6	31	8.2	36	9.5	41	10.9	39	10.3	57	15.1	31	8.2	38	10.1	17	4.5	33	8.7
女 n=331	100	30.2	35	10.6	42	12.7	44	13.3	24	7.3	38	11.5	15	4.5	16	4.8	11	3.3	6	1.8
計 n=709	155	21.9	66	9.3	78	11.0	85	12.0	63	8.9	95	13.4	46	6.5	54	7.6	28	4.0	39	5.5

0)で遊ぶ傾向が強く、男の児童・生徒は屋外で遊ぶ傾向が認められた(表4)。さらに、学校種別でみたところ、「家の中」での遊びは中学・高校生が50パーセントを越しており、小学生は約30パーセントであった。また、小学生は「空き地」、「学校」、「道路」での遊びが中学・高校生よりも高かった(表5)。

以上、児童・生徒の遊ぶ時間と場所についてみてきたが、総じて言えることは遊ぶ時間はかなりあるものの、その使い方に問題があること、および遊ぶ場所に恵まれていないことがわかった。

(2)スポーツの実態と規定要因

(i)スポーツ時間

平日の余暇時間に占めるスポーツ(をやる)時間は、30分から2時間30分未満が多かった。そして、休日のそれは4時間以上が21.1パーセントと飛躍的に高かった。平日のそれについて性別でみたところ、男の児童・生徒(85.4)の方が女の児童・生徒(69.8)よりもスポーツをすると答えており、1日1時間以上スポーツをすると答えたのもやはり男の児童・生徒であった(表6)。この点について性別によるスポーツ仲間(人数)の相違があるか否かをみたところ、女の児童・生徒が男の児童・生徒よりもスポーツをする仲間が少ない、ということは認められなかった。しかし、性別とスポーツ時間量に対する満足度との間に興味ある結果が得られた。すなわち、女の児童・生徒(26.2)の方が男の児童・生徒(19.9)よりもスポーツを「もっとやりたい」としており、男の児童・生徒(16.7)の方が女の児童・生徒(9.6)よりも「十分過ぎる」とし、「ちょうどよい」としたのは男の児童・生徒(43.5)の方が女の児童・生徒(31.6)よりも高かった。これらの調査結果は、女の児童・生徒がスポーツ欲求をもっていることを示すものである。そこで、その規定要因についてスポーツをする場所についてみたところ、女の児童・生徒は「屋内」と答えた割合が高かった(男の8.5に対し14.8)。このことは女の児童・生徒の非積極性がスポーツ参加のひとつの規定要因であることを示唆するものである。

(ii)スポーツ費用・施設

1ヶ月間のスポーツのために使われる費用は、「使わない」(45.1)が最も多く、使うものについてみたところ「500円未満」(12.6)、「500円以上1,000円未満」(5.9)、「3,000円以上」(5.0)、「1,000円以上1,500円未満」(4.2)などとなっていた。そして、スポーツ時間との関係でみたところ、「1日1時間未満」のもののスポーツ費用ゼロが半数以上を占めていた。しかし、このことはスポーツ時間の増大がスポーツ費用の増大を意味するものではなく、「1日4時間以上」スポーツをするものの「スポーツ費用ゼロ」が33.3パーセントを占めており、この割合は「2時間30分以上4時間未満」のものより高かった。

また、スポーツ施設(用具・場所)についての満足度についてみたところ(表7)、「まあ足りている」(29.2)と「十分足りている」(14.5)を合わせて43.7パーセント、「やや足りない」(23.6)と「非常に足りない」(12.2)は合わせて35.8パーセントであった(「D.K」20.6)。このことは児童・生徒が身近かにスポーツを楽しむとする際の阻害要因のひとつを示すものである。そして、スポーツ施設の満足度とスポーツ時間の関係をみたところ、スポーツ時間の多いものほどその施設に恵まれていることがわかった(「4時間以上」のもののスポーツ施設満足度が最も高く「十分足りている」としたものは33.3であったのに対し、「30分未満」のそれはわずか3.0であり、前者の「非常に足りない」割合10.3に対し後者のそれは22.4であった)。このことは、スポーツをよくするものは施設使用に恵まれており、そうでないものは身近かでスポーツを楽しむ施設をそれほど持たないことを示している。

(iii)指導者

直接スポーツ参加という観点から指導者の有無をみたところ、「いる」と答えたのは63.1パーセントであり、「いない」のそれは36.9パーセントであった。指導者の有無とスポーツ時間との間に次のような関係が認められた。(a)指導者のいないものはスポーツをしないものに多く、

「しない」と答えたものの60.3パーセントは身近かに指導者が「いない」と答えた。(b)また、スポーツ時間量の増大につれて指導者が「いる」と答えた割合が高かった。(c)しかし、指導者がいるにもかかわらず、スポーツをしないと答えたものが39.7パーセントあった(表8)。

これらの調査結果は、児童・生徒の直接スポーツ参加に際し、指導者の有無がその参加の規定要因のひとつであることを示すと同時に、その限界をも示すものである。

(iv)家族の影響

児童・生徒のスポーツ活動に影響を与えると考えられる身近かな影響者としてのオピニオン・リーダー(opinion leader)の存在について、まず家族についてみた。

まず、両親についてはスポーツを「すすめる」が53.2パーセントで半数以上の両親は子どものスポーツ活動を奨励しており、ついで子どもの自由にさせる「何も言わない」が32.5パーセントであった。これは子どものスポーツ活動について両親としては子ども自身が積極的な姿勢を示すことを望んでおり、少なくともそれを阻害しないことを示している。ちなみに、スポーツ活動を拒否するものは4.6パーセントに過ぎなかった。そして、親の学歴が高くなるにつれて子どもにスポーツをすすめる傾向がみられた。

つぎに、兄弟についてみたところ、ひとりっ子(3.2)を除いて、「すすめる」としたものは25.4パーセントであり、「何も言わない」が最も高く44.0パーセントであった。

これらの調査結果は、家族において子どものスポーツ参加に対し親の方が兄弟よりも熱心であることを示している。同時に、子どものスポーツ参加に対し家族は阻害要因にはなっていないことも示している。

(v)友人の影響

児童・生徒のスポーツ参加に対するオピニオン・リーダーとしての友人の影響についてみたところ、「すすめる」は31.8パーセントであり、「何も言わない」は33.5パーセントであった。そして、「すすめない」は3.6パーセントであっ

た。すなわち、友人による児童・生徒のスポーツ参加の阻害要因は見い出せなかったのである。

(vi)スポーツ観

スポーツについて「見る〈聞く、読む〉こともすることも好き」な間接・直接参加型は、全体で57.3パーセントで過半数を占めていた。そして、「見る〈聞く、読む〉ことは好きだが、することはきらい」な間接参加型も13.5パーセントと、ほぼ同じであった。ちなみに、「見る〈聞く、読む〉ことも、することもきらい」なスポーツ拒否型は2.4パーセントに過ぎなかった(「D.K」12.9)。

とくに、15~18歳のものに間接・直接参加型が高く、10~14歳のものに直接参加型が高かった(表9)。そして、年齢層による間接参加型は、各々約15パーセントであった。また、スポーツをする時間の多いものほどスポーツを見たり聞いたり読んだりして楽しむ割合が高かった。

また、スポーツをする目的については、「楽しみ」が33.1パーセントで最も高く、続いて「上手になりたい」(13.3)、「からだを動かすことが好き」(12.3)、「健康」(11.3)、「気ばらし」(6.4)、「友だちができる」(3.5)などとなっていた(「D.K」17.6)。

とくに、「楽しさ」をスポーツに求めたのは高校生(40.9)と小学生(36.0)に高かった(中学生、26.5)。そして、中学生は「友だちができる」ことに最も高いスポーツの目的をおいていた。

以上の調査結果は、いわゆるスポーツ好きの児童・生徒が多く(拒否2.5)、それも自分でプレイし、同時に見て聴いて読んで楽しむ割合が高いことを示している。しかし、年齢が高くなるにつれて直接参加型から間接参加型に移行していることを示している。また、スポーツをする時間の多いものほど間接参加も多いことを示している。さらに、スポーツに楽しさを求めるものが多いことも示している。

表7 スポーツ時間とスポーツ施設に対する満足度 (n=713)

満足度	スポーツ時間		30分未満		1時間未満		1時間30分～2時間未満		2時間～2時間30分未満		2時間30分～3時間未満		3時間～3時間30分未満		3時間30分～4時間未満		4時間以上		計 n=713			
	しない	している	30分未満	1時間未満	1時間～1時間30分未満	1時間30分～2時間未満	2時間～2時間30分未満	2時間30分～3時間未満	3時間～3時間30分未満	3時間30分～4時間未満	4時間以上	3時間～3時間30分未満	3時間30分～4時間未満	4時間以上	3時間～3時間30分未満	3時間30分～4時間未満	4時間以上					
十分たりている	8	5.1	2	3.0	9	11.3	15	17.9	10	15.9	20	20.6	6	13.3	14	25.9	6	21.4	13	33.3	103	14.5
まあたりている	34	21.8	17	25.4	22	27.5	25	29.8	23	36.5	32	33.0	11	24.4	21	38.9	12	42.9	11	28.2	208	29.2
ややたりない	33	21.2	23	34.3	24	30.0	20	23.8	13	20.6	24	24.7	12	26.7	9	16.7	4	14.3	6	15.4	168	23.6
非常にたりない	17	10.9	15	22.4	9	11.3	9	10.7	9	14.3	9	9.3	7	15.6	5	9.3	3	10.7	4	10.3	87	12.2
わかからない	64	41.0	10	14.9	16	20.0	15	17.9	8	12.7	12	12.4	9	20.0	5	9.3	3	10.7	5	12.8	147	20.6

表8 指導者の有無とスポーツ時間量 (n=705)

指導者の有無	スポーツ時間		30分未満		1時間未満		1時間～1時間30分未満		1時間30分～2時間未満		2時間～2時間30分未満		2時間30分～3時間未満		3時間～3時間30分未満		3時間30分～4時間未満		4時間以上		計 n=705	
	しない	している	30分未満	1時間未満	1時間～1時間30分未満	1時間30分～2時間未満	2時間～2時間30分未満	2時間30分～3時間未満	3時間～3時間30分未満	3時間30分～4時間未満	4時間以上	3時間～3時間30分未満	3時間30分～4時間未満	4時間以上	3時間～3時間30分未満	3時間30分～4時間未満	4時間以上					
有	62	39.7	27	40.3	46	58.2	50	61.0	47	74.6	76	79.2	37	82.2	44	81.5	24	85.7	32	86.5	445	63.1
無	94	60.3	40	59.7	32	40.5	31	37.8	16	25.4	20	20.8	8	17.8	10	18.5	4	14.3	5	13.5	260	36.9

表9 年令層によるスポーツ観 (n=705)

年令層	見ることも見ること	見ることは好き	見ることは嫌い	見ることは好き	見ることは嫌い	見ることは好き	見ることは嫌い	見ることも見ること	D・K	
10才未満	1	14.3	1	14.3	0	0.0	2	28.6	3	42.9
10才～15才未満	212	53.0	48	12.0	71	17.8	9	2.3	60	15.0
15才～18才未満	189	63.9	46	15.5	27	9.1	6	2.0	28	9.5
18才以上	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
n = 705	404	57.3	95	13.5	98	13.9	17	2.4	91	12.9

5 遊び・スポーツの生活化のための方策

児童・生徒は社会の成員としてその位置を占めている。今回の調査結果からもこのことは認められ、児童・生徒が社会の成員としての意識・態度を育くみ、社会的適応志向をもっていることが確認された。こうした社会における自己規定の中で児童・生徒の余暇時間はかなりあり、その使い方にも余裕がみられた。しかし、同時に問題点も見い出された。

第1に、余暇時間に占める遊びについてその内容に問題があることが指摘された。すなわち、家の中での遊びが多く、屋外での遊びに恵まれていないこと。それは場所の問題を意味しており、真に遊びたいものと現実の遊びとのギャップとなってあらわれており、遊ぶ時間の多いものほど遊ぶ時間が多すぎると答えていることから伺える。

児童・生徒の遊びを規定する要因としての場所の問題は、地域社会において整備すべき課題である。

さらに児童・生徒の遊びを規定する要因として指摘されるのは、彼らの生活をおくるうえでの遊びに対する意識である。すなわち、児童・生徒にとって生活の目当てとしての遊びは、わずか6.5パーセントであり少なかった。とくに、高校生に至っては1.9パーセントに過ぎなかった。児童・生徒の生活の目当ては勉強であり、勉強中心主義であることが判明した。遊びの社会的人間形成に及ぼす教育的意義からすれば、遊びについての意識の転換を図り遊びの意義を実現させるべくその拡大を図ることが重要である。

第2に、余暇時間に占めるスポーツについては、児童・生徒の約8割が余暇にスポーツを楽しんでおり、スポーツ好きの児童・生徒が多く、それも自分でプレイすると同時に見て聴いて読んで楽しむ割合が高かった。しかしながら、年齢が高くなるにつれて直接参加型から間接参加型への移行がみられた。

この移行変化そのものが、スポーツ参加の規

定要因のひとつである。その背景には優劣を競うスポーツ参加とそれによる楽しさの確保の問題がある。すなわち、出来るものは楽しく、出来ないものは楽しくない、という一般的原理がスポーツの世界においては一段と強く現われるのである。出来るグループに入れない児童・生徒は、学年が進み年齢が高くなるにつれて楽しさから遠ざかり、スポーツを避ける傾向を示すのである。それは優劣を競うスポーツの本質からすれば当然の結果であるとも言えるが、勝利のチャンスの平等化、プレイ参加の平等化と言った方策を講じるなかで、或る程度解決し得る問題である。

続いて、スポーツ参加を規定する要因として指摘されるのは、施設・場所の問題である。この問題は2つに大別される。ひとつは、女の児童・生徒における非積極性の問題がスポーツ参加を規定していることである。この背景には屋内でのスポーツ志向という問題があり、その問題の中での「もっとスポーツをやりたい」というスポーツ欲求との絡みの問題がある。

ふたつは、「スポーツをするものほど施設・場所に恵まれている」という問題であり、組織化されていない児童・生徒にとってスポーツはその施設・場所不足から参加し難いという現実がある。

さらに、スポーツ参加の規定要因としてあげられるのは、指導者の問題である。指導者がいないもののスポーツをやらない場合は、6割強であり、スポーツをよくする児童・生徒はその指導者にも恵まれていることからすれば、指導者の確保が図られなければならない。とくに、家族・友人がスポーツ参加の阻害要因ではなく促進要因として働いており、自らもスポーツ欲求をもつものが多いことを思えば、適切な指導者の配置が必要である。

6 結 語

現代の複合社会における社会的人間形成にとって遊び・スポーツの果す機能は大きい。とくに、児童・生徒の余暇活動としての遊びは、

既存社会の文化を修得する際のひとつの重要な手段である。しかし、調査結果からみる限り、児童・生徒の遊び時間はかなりあるものの、その使い方に問題があり、遊ぶ場所にも恵まれていなかった。さらに、彼らの生活関心（life-interest）としての遊び志向はかなり低かった。

また、スポーツ好きの児童・生徒が多いなかで加齢とともに間接参加型が目立った。彼らのスポーツ参加、とくに直接参加、を規定している要因として、指導者の不足や場所・施設の不足・不備といった客体側の外的条件整備の必要性が指摘される一方、スポーツへの姿勢・楽しさの確保といった主体側の内的条件整備の問題をも指摘された。

最後に、調査結果からは低い割合でしかみられなかった余暇に占める「手伝い」の問題が指摘されなければならない。というのは、児童・生徒の遊び・スポーツを規定するもうひとつのキーワードが「手伝い」にあると思われるからである。それは「手伝い」が生活時間構造にかなりの位置をもたない限り、遊び・スポーツは正当な位置づけを与えられず、浪費として扱われざるを得ないからである。

注・文献

(1) とくに、高齢化社会における遊び・スポー

ツの社会的機能は、その可能性・期待の結果としての現実に求められなければならない。可能性・期待と現実の結果を混同することは許されない。この点についての再認識こそが、高齢化社会における遊び・スポーツの新しい社会的意義なのである。

(2) 次の文献に詳しい。J.デュマズディエ、『余暇文明へ向って』、中島巖訳、東京創元社、1972。M. J. エリス、『人間はなぜ遊ぶか』、大塚忠剛他訳、黎明書房、1977、P. 59。F. シラー、『美的教育』、浜田正秀訳、玉川大学出版部、1982、P. 187、P. 239。H. スペンサー、『知育・徳育・体育論』、三笠乙彦訳、明治図書、1969、P. 201。藺田碩哉、『遊びの構造論』、不昧堂、1983、P. 28。G. S. ホール、『青年期の研究』、中島力造訳、同文館、1910、pp. 136-137。J. ホイジンガ、『ホモ・ルーデンス』、高橋英夫訳、中央公論社、1963。R. カイヨワ、『遊びと人間』、多田道太郎他訳、講談社、1971。作田啓一、『文化の機能』、福武直編、『講座社会学 Vol.3 社会と文化』、東大出版会、1958。霧生和夫、『人間の自然の回復』、林隆二郎編、『情報化社会・遊ぶ』、毎日新聞社、1970。J. ピアジェ、『遊びの心理学』、大伴茂訳、黎明書房、1967。柴谷久雄、『遊びの教育的役割』、黎明書房、1985。