

青少年調査結果②

クロス集計の結果、幼少期から現在までの体験が豊富な子どもほど、コンピューターやテレビゲーム等のゲーム遊びの頻度が少ないという傾向がみられる。

コンピューターゲームやテレビゲーム遊びの頻度

[小学校5年生]

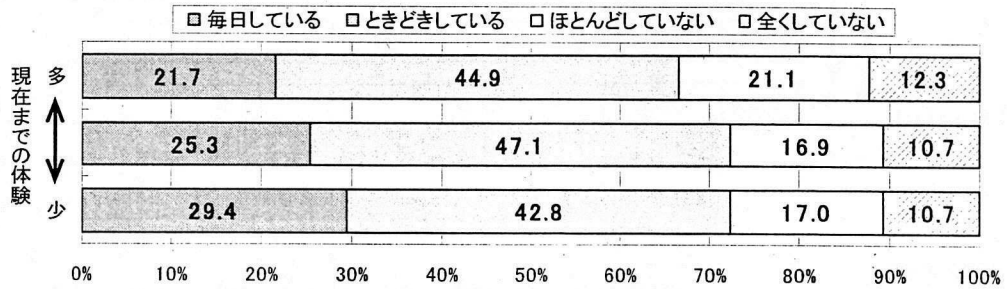


図 4-5-③-1

[小学校6年生]

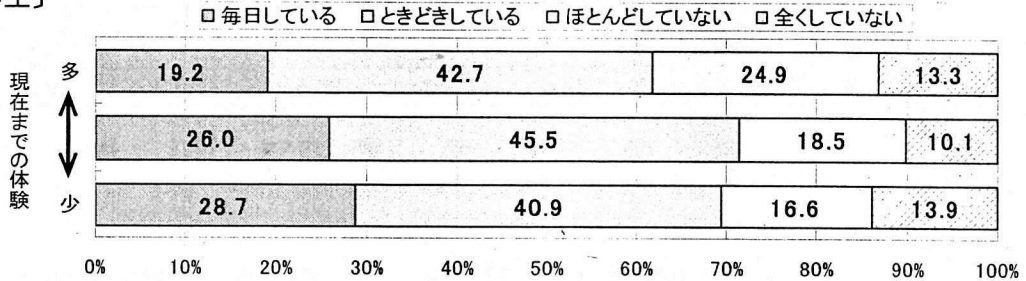


図 4-5-③-2

[中学2年生]

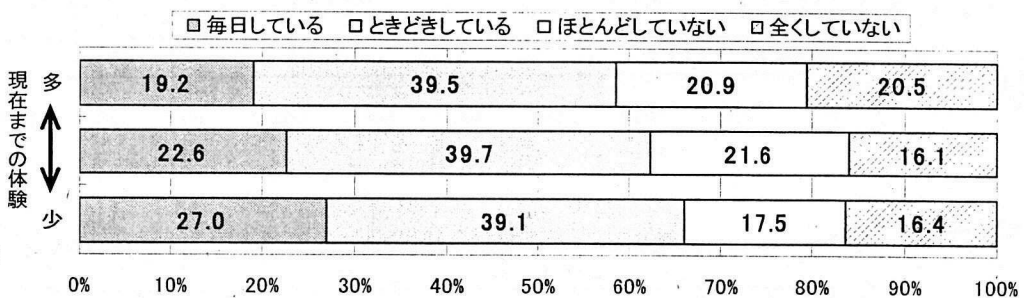


図 4-5-③-3

[高校2年生]

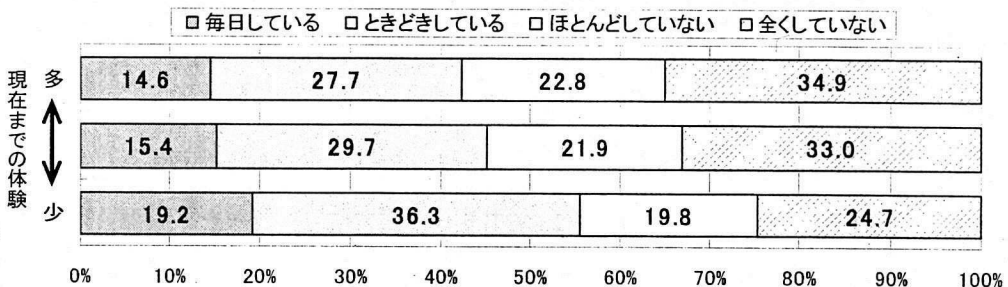


図 4-5-③-4

◇ 小学校低学年までは友だちや動植物とのかかわり、  
小学校高学年から中学生までは地域や家族とのかかわりが大切。

【青少年調査(高2結果)】

高校2年生の結果を用い、子どもの頃の体験と「体験の力」の関係を分析(重回帰分析)したところ、小学校低学年までは「友だちとの遊び」「動植物とのかかわり」等の体験が、「体験の力」と、より関係している。そして、小学校高学年から中学生までは「地域活動」「家族行事」「家事手伝い」「自然体験」等の体験が「体験の力」とより関係している。なお、この結果は、成人調査と類似している(p.5)。

表 4-3-②. 年齢期別「体験の力」との関係が見られる体験

体験の力	年 齢 期			
	小学校に通う前	小学校低学年	小学校高学年	中学校
自尊感情		友だちとの遊び	家事手伝い	地域活動 家族行事
共生感		友だちとの遊び 動植物とのかかわり 地域活動		自然体験 地域活動 家族行事 家事手伝い
意欲・関心		友だちとの遊び 動植物とのかかわり		地域活動 家事手伝い
規範意識	友だちとの遊び 家族行事	友だちとの遊び 動植物とのかかわり	家事手伝い	自然体験 地域活動 家族行事
職業意識			動植物とのかかわり	自然体験 地域活動 家族行事
人間関係能力		友だちとの遊び		自然体験 友だちとの遊び 地域活動 家族行事
文化的作法・教養		家族行事	動植物とのかかわり	地域活動 家族行事 家事手伝い

◇ 関係が見られる各年齢期における体験と「体験の力」の関係についてのクロス集計結果の例

[小学校に通う前]

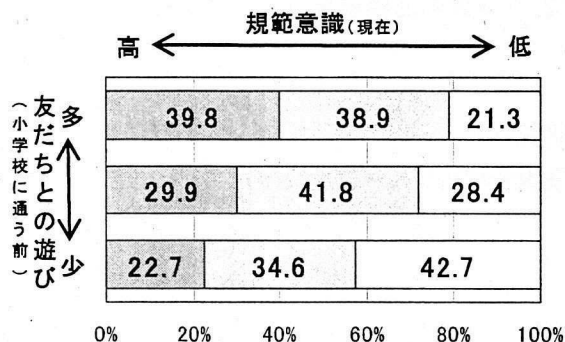


図 4-3-②-1 小学校に通う前の  
「友だちとの遊び」と「規範意識」の関係

[小学校高学年]

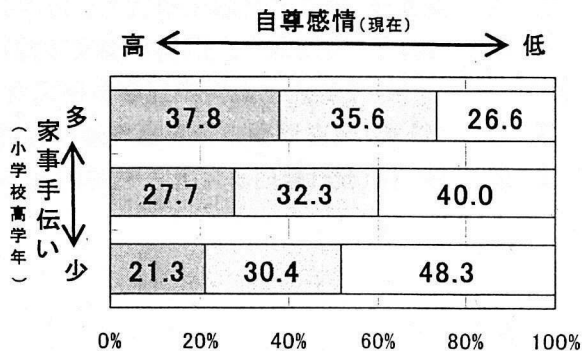


図 4-3-②-13 小学校高学年の  
「家事手伝い」と「自尊感情」の関係

### 1. 目的

本研究は、子どもの頃の体験を通じて得られる資質・能力を検証し、人間形成にとってどの時期にどのような体験をすることが重要になるのかを明らかにすることを目的とした。

### 2. 調査内容

#### (1)子どもの頃の各年齢期における体験(p.22 表①)

自然体験, 動植物とのかかわり, 友だちとの遊び, 地域活動, 家族行事, 家事手伝い

#### (2)体験の力(p.22 表②)

自尊感情, 共生感, 意欲・関心, 規範意識, 人間関係能力, 職業意識, 文化的作法・教養

#### (3)葛藤場面における意識

#### (4)その他(最終学歴, 現在の年収, 1ヶ月に読む本の冊数 等)

### 3. 調査方法

#### (1)成人調査

##### ①調査対象 20代～60代の成人 5,000人

内訳:各年代で男女各500人

抽出:回答者の居住する地域, 性, 年齢, 既婚・未婚及び就労・未就労の割合が, 実社会の構成比と大幅に異ならないように配慮して抽出した。

##### ②調査方法 ウェブアンケート調査

##### ③調査期間 平成21年11月13日(金)～16日(月)

#### (2)青少年調査

##### ①調査対象 小学校高学年から高校生までの青少年 約11,000人

内訳:小学5年生2,860人(回収率98%), 小学6年生2,830人(回収率98%),

中学2年生2,480人(回収率98%), 高校2年生2,844人(回収率99%)

抽出:都市や学校規模を配慮して抽出した。

##### ②調査方法 学校を通じた郵送法による質問紙調査

##### ③調査期間 平成21年11月27日(金)～12月18日(金)

### 4. 研究会

座長 明石 要一(千葉大学教育学部教授)

委員 青山 鉄兵(桐蔭横浜大学スポーツ健康政策学部助教)

岩崎 久美子(国立教育政策研究所生涯学習政策研究部総括研究官)

金藤 ふゆ子(常磐大学人間科学部准教授)

時 代(千葉大学教育学部客員研究員)

茅野 敏英(国立青少年教育振興機構客員研究員)

土屋 隆裕(統計数理研究所データ科学研究系調査解析グループ准教授)