

遊びの概念と運動遊び

— 子どもの生活の中における遊びと運動遊び —

岡田 隆造*

The Concepts of Play and Active Play

— Play and active play in the lives of children —

Ryuzo Okada*

Abstract

Even though play is at the heart of childrens' everyday lives, the term is used so vaguely it seems that we must increase our understanding of the true meaning and essence of the word.

"The work of children is play," is expounded by most educators, in particular those in early childhood education and in the early years of elementary school. Indeed it can be said that play is life itself for children. However, what is the connection between play and work? What is play? What is the reason for play? This article aims to address these questions as to the nature of play and its role in the lives of the children of today.

キーワード

子どもの遊び、遊びの本質、生活習慣、遊びの環境、ホイジンガ、カイヨウ

はじめに

まず、遊びとは何か。遊びは子どもの日常生活に結びついた言葉でありながら、きわめて漠然と使われているため、その「遊び」の真の意味や本質に関する認識を深めておくことが必要と思われる。

「遊びは子どもの重要な仕事である」と多くの教育者、なかでも幼児教育や小学校で特に低学年に関わっている教育に携わる方たちによって説かれてきた。遊ぶことが幼児にとって生活そのものであるという意味であるが、遊びと仕事あるいは生活とはどのような関係にあるのだろうか？そして「遊びとは何か」「なぜ遊ぶのだろうか」遊びの本質はどこにあるのかということを探っていき、また、そのことが現在の子どもの生活の中でどのように影響しているのかということを探っていくことを本研究の目的としたい。

*おかだ りゅうぞう：大阪国際大学短期大学部教授〈2008.12.16受理〉

1 遊びとは何か

幼児教育の父といわれ、ドイツ理想主義者を提唱してきたフレーベルが、幼児期のいろいろな要素が自然にくりひろがるのが遊びであると述べ、遊びの哲学的な考察を試みている。幼児教育の源流を彼に仰いでいるわが国の幼児教育界もまた遊びの教育的な価値を高く評価しているのは当然のことである。

確かに幼児の生活の中で、いわゆる遊びといわれている時間が、以外に少ないことも日本や外国の調査でも報告されている。例えば、映画や読書・テレビの視聴などを、子どもの自由な生活内容として捉えたとき、平常の曜日では、平均2時間くらいで休日になると増加して、平均3～4時間くらいだといわれている。学校や幼稚園での学習やその他の束縛の意識の伴う内容、つまり仕事という言葉がふさわしい時間は生活の38%くらいにもなる。幼児だからといって、終日を遊びだけで暮らしているわけではない。彼らにも現実の生活の多様な側面が見られるのである。できるだけ遊びの定義づけよりも教育の課程に占める位置が明らかにされてきているといえる。すなわち、どのような意味で、「遊びが重要である」といわれるかなどが、明確にされてきているということである。

遊びといわれることも、ときには仕事との区別がつけにくいことにもなるし、またこの逆の関係になることもあり、遊びとは何かを真正面から定義づけようとしても、それはなかなか難しいことである。

シラーは「遊びとは豊富なエネルギーを目的なしに消費することである」と余剰精力説でまとめており、遊びの本質をあますところなく表現するまでには至ってない。同じようなことは、スペンサーによって「現実的な行為の行われないうちで、本能的に行われる余分な行い。…将来の利益など考えずに引き起こされる直接の満足をえるために活発に行われる」ことであると述べられているが、遊びの本質を十分には説明しつくしていないようである。また、グロースは、遊びは「将来生活に必要なとなるいろいろな活動が深い気持ちからではなく、本能的に行われる」ことであるといい、遊びは生活準備のためのものという心理学者もいる。これは遊びの教育手段としての意味づけにはなっているが、遊びの本来の性格を明らかにし、仕事との違いを明らかにしたものではない。

遊びがどうして生まれてくるかといった自然発生的な面については、ホールが「運動の習慣と現在につながっている過去の精神」の表現として現れてくると説明している。

いずれにしても、遊びの本質の解明は、定義づけの努力よりも、事実の分析からえられるところの遊びに不可欠な要素の考察からはじめられなければならないというのは、適切なことだと思う。

遊びは、子どもだけにあるのではなく、大人にも必要なものであることは、私たち自身がよく知っていることであるが、子どもの遊びと大人の遊びとはどう違うのだろうか。幼児のように、これといった義務付けられた仕事を持たないものが、自分の思いつくままに行動するのを遊びというならば、仕事と遊びははっきりと区別される。しかし、そうになると、幼稚園を終わって、計画的、系統的な学習をしようとする段階で、なぜ遊びが必要だといわれるかも考えてみるべきである。

ルソーのように「エミール」を出版して、自然の中で、自然による教育を主張してきた

人たちも、今日まで無数といってよいくらいである。これらの人たちに説くところは自然そのものの教育的な働きを強調するしないにかかわらず、皆同じように自然と個人を結びつなぐ力を遊びのなかに求めているのである。そして、遊びは成長を促す働きをし、自然の持つ教育効果を具体化していくものといった考えが流れているようである。このルソーにはじまる遊びは自然的であるといった考えが出てくるもとには、次のような3つの考えがあるようである。

その1つは、遊びの活動が、自然に出てくるものであり、外からの強制や刺激なしに生ずるものであるという考えである。少なくとも子どもは大人や環境とのかかわり合いを持つまでは、善なのであるから彼らの遊びそのものも善であるということである。したがって子どもたちの遊びを損なうことのないように余計な口出しをしないことが必要であって、子ども達だけで遊びそのものに没頭させるべきだという。

その2は、特にルソーが協調したように、田舎の単純な生活こそ、人間には最も良い暮らし方であるから、形式ばった服装やしきたりなどをかなぐり捨てて、自由奔放に走り回る必要があるという考えである。そこには単純な原始への憧れがあり、その糸口を提供する遊びには、その役割が十分に果たされるように配慮されていなければならない。遊びの複雑化や人為的な介入は避けなければならないというのである。

3つめは、自然的であることは、すべての事物の粋をその中に秘めていることであり、自然の事物に触れることによって無限の発展の可能性を手にすることができるという。このことはフレーベルに最もよく代表されている。彼が自然の事物を取り上げ、それに触れることの遊びを重視したことである。いわゆる恩物として知られるところの球、円筒、立方体、積み木など、20種の幾何学的な基本形と一定の数、大きさ、色彩を持っている教具の用意によって、自然への扉が開かれるという考え方である。フレーベルのこの考え方は、アリストートルまで遡ることができるものである。

このような考え方は、子ども自身を含めてすべての生き物が、未来の茎や葉、美しい花を折りたたんで秘めている種子を、自分自身の中にもっているという考え方に通じている。

2 遊びの本質（遊びを定義する）

遊びについては、これまで多くの学説が唱えられてきたが、いずれも遊びの一面をとらえることはできても、1つの説で遊びの全体を解明したとはいえない。

遊びの全体的な本質をとらえることはきわめて困難であるが、子どもたちの遊びを観察してみると、常に変化が見られ、流動的であることがわかる。真剣に遊ぶ姿から、それに注ぎ込むエネルギーは非常に大きく、そこには自由な雰囲気がみなぎり、子どもたちの創意工夫がはつらつと表現されている。元来、子どもは活動することを喜び、ことに幼児は活動することが遊びであり、学習なのである。他の動機で遊ぶのではない。そこで、遊びの本質については、アレーがいうように、3つの規定的な基準があげられる。

- (1) 遊びは楽しみであり、満足を伴う活動である。
- (2) 遊びは自発的であり自由である。

(3) 遊びはその活動自体が目的であり、なんら他の目的が考えられない。

このように、楽しく、自由であり、強く動機づけられていること、つまりそれ自体が目的であるということ、これが「遊び」である。

遊びの発達には一定の型があり、幼児期から成人までの間に、ある年齢には一定の型の遊びが見られる。最初は新生児の原始反射でおこすような感覚器官の興奮にはじまるでたらめな運動であり、その後知能の発達に伴って次第に複雑になる。乳幼児期は玩具で遊ぶ玩具時代である。子どもが就学すると、遊びの興味が変わり、低学年では幼児期に好まれた遊び以外に新しい遊びの興味が発達する。その後、ルールが適用された遊びに変わっていく。読書、テレビ、音楽、工作などの興味も起こり、遊びの時代と呼ばれる児童期になる。

ここでは遊びの本質である「楽しさ・面白さ」をもたらす条件は何かということを探ってみる。著書「ホモ・ルーデンス」の中でホイジンガは、「遊び」の概念を次のように述べている。

『遊びとは、あるはっきり定められた時間、空間の範囲内で行われる自発的な行為もしくは活動である。それは自発的に受け入れた規則に従っている。その規則はいったん受け入れられた以上は絶対的拘束力をもっている。遊びの目的は行為そのもののなかにある。それは、緊張と歓びの感情を伴い、またこれは「日常生活」とは「別のもの」という意識に裏づけられている』

ホイジンガのこの定義の特徴をまとめると、次のことがあげられる。

- (1) 1つの自由な行動であるということ。誰の命令でもなく、いつでも延期できるし、中止しても何ら差し支えない。
- (2) 遊びは日常生活から、その場と持続時間とによって区別される。遊びは定められた時間、空間の限界内で行われて、そのなかで終わる。
- (3) 遊びは緊張の要素が必須である。緊張それは不確定ということ、やってみないことにはわからないということである。
- (4) 遊びは必要や欲望の直接的満足という過程の外にある。遊びは直接の物質的利害、あるいは生活の必要充足の外におかれている。
- (5) どんな遊びにも、それに固有の規則がある。

と述べている。

一方、カイヨワは、遊びの概念を次の6つに集約し、次のように定義している。

- (1) 自由な活動。遊ぶ人がそれを強制されれば、たちまち遊びは魅力的で楽しい気晴らしという性格を失ってしまう。
- (2) 分離した活動。あらかじめ定められた厳密な時間および空間の範囲内に限定されている。
- (3) 不確定の活動。発明の必要の範囲内で、どうしても、或る程度の自由が遊ぶ人のイニシヤティブに委ねられるから、あらかじめ成行きがわかっていたり、結果が得られたりすることはない。
- (4) 非生産的な活動。財産も、富も、いかなる種類の新しい要素も作り出さない。そ

して、遊ぶ人々のサークルの内部での所有権の移動を別にすれば、ゲーム開始の時と同じ状況に帰着する。

- (5) ルールのある活動。通常法律を停止し、その代わりにそれぞれが通用する新しい法律を一時的に立てる約束に従う。
- (6) 虚構的活動。現実生活と対立する第二の現実、あるいは、全くの非現実という特有の意識を伴う。

と述べている。このホイジンガとカイヨワの遊び概念を比較すると、遊びの概念規定の内容はほとんど同じである。「自由な活動」、「隔離された活動」、「未確定の活動」、「非生産的活動」、「規則のある活動に対応している」という点において同じである。但しこれらの定義は、次の2点において異なっている。すなわち、カイヨワ自身が言明しているように、カイヨワの定義はホイジンガの定義に比較して、「賭けと偶然の遊びの領域」、「物まねと演技の領域」を新たに付け加えていることである。

上述のように、ホイジンガとカイヨワの遊び概念は、形式的には非常に似ている。しかしその中において、カイヨワは、「賭け」と「虚構」の部分において、ホイジンガの遊び概念の定義を修正し拡張した。ここでいったん遊びの定義の検討は終わりにし、次に遊びを分類してみたい。

3 遊びの分類

遊びの種類は無限に存在するが、大きく分けると心理的発達機能に基づく活動を中心とした分類と、遊びの形式に基づく形態を中心とした分類の2つに分類される。カイヨワは遊びを4つの分類項目にわけ、これらがいろいろに組み合わせられることにより、遊びのほとんどが包括されるとしている。1) アゴーン：競争…競技を意味する。2) アレア：偶然…サイコロ遊びを意味する。3) ミミクリー：模倣…物真似を意味する。4) イリンクス：眩暈…渦巻きを意味する。

また、パーテンは社会的発達の見地から、遊びを次のように分類している。1) とりとめのない行動：興味も表さず運動もしない。2) 傍観者遊び：他の子どもの遊びをみているだけで参加しない。3) 1人遊び：1人で遊んでいて他の子どもとは関係ない。4) 並行活動または並行遊び：他の子どもと同じ玩具で遊んでいても一緒には遊ばず1人で遊ぶ。5) 連合遊び：互いにおもちゃ等のやりとりをして、同じような遊びをする。6) 協力遊び：共通の目標に向けて組織された役割分担ができるようになった遊び。

子どもが手足を動かして楽しむ運動遊びには、数えきれないほどのものがある。季節や場所、遊び仲間、活動量、遊具の種類等により無限である。ここでは、遊具の種類によって分類する。1) 固定遊具を使用する遊び、2) 大型遊具を使用する遊び、3) 小型遊具を使用する遊び、4) 遊具を使用しない遊びに分けることができる。

4 体育遊びの位置づけ

運動遊びは、幼児自らが遊びを発見し、工夫することで展開される全身運動であり、全身運動を伴った遊びを活発に行うことで、身体運動の発達や運動技能を獲得していく。そ

の遊びを柱として、幼児の発達の要求を的確にとらえながら幼児を取り巻く時代的社会的要求を考慮し、教育的角度から指導することで、身体運動的な遊びをより一層望ましい形に発展させることである。

運動遊びに社会的精神的な面を加え教育的指導を合わせたものが幼児体育であるとする。すなわち、遊びの中で活発に身体を使う遊びを運動遊びと一般には言っている。走る、跳ぶ、転がる、泳ぐなど全身運動を伴う遊びや運動遊具、固定遊具を使う遊びなどに用いることが多い。遊びに育つものと遊びとは必ずしもするものではなく、同じ遊びをしても育ちは個々に異なる。「運動遊び」は総合的な遊びの中で身体を使うことが中心となる遊びであるといえる。

ハーロックは遊びに影響を与える要因として、1) 健康、2) 知能、3) 性、4) 環境、5) 余暇の量、6) 施設、7) 運動発達、8) 社会的地位をあげている。遊ぶための玩具、時間、場所が少ない子どもは環境に恵まれている子ほど遊ばないこと、遊ぶ時間が限られている子どもはその時間内で完結する遊びしかしないこと、遊ぶ環境の大切さを述べている。運動遊びにおいても工夫を積極的に行い、環境を整えることが重要であるといえる。

5 子どもの生活習慣と遊び

現在の子どもの遊びを見る前に、まず、今日の子どもがどのような生活時間、生活構造を持っているのか現状を分析してみなければならない。数年前の子どもの生活と遊びを比較すれば、宵っ張りの朝寝坊、室内遊び時間の増大、戸外遊び時間の減少などが示されている。必然的に生活構造に変化をきたしていることになるが、このような問題を生活構造論的に掘り下げ、正しい生活時間のとり方、遊び指導のための基本的なアプローチがどうあるべきかを考えてみるべきである。ここでは、いくつかの立場からこれらの問題にふれ、子どもの生活の中で遊びがどのように位置づけられているかみてみる。

5. 1 現在の子ども

平成8年7月19日の中央教育審議会答申「21世紀を展望した我が国の教育の在り方について」のなかの「これからの学校教育の在り方」の一節に下記の文章が記されている。

『これからの学校の目指す教育としては、「生きる力」の育成を基本とし、知識を一方的に教え込むことになりがちであった教育から、子どもたちが、自ら学び、自ら考える教育への転換を目指す。・・・中略・・・そうした教育を実現するため、学校は「ゆとり」のある教育環境で「ゆとり」のある教育活動を展開する。そして、子どもたち一人一人が大切にされ、教員や仲間と楽しく学びあい活動する中で、存在感や自己実現の喜びを実感しつつ、「生きる力」を身につけていく。』いわゆる、ゆとり教育である。さて、これで何が得られたかは、置いておき、国が抱える問題の一つである少子化は今もなお進んでいる。最近、一部の自治体で対策が成功したというようなことも聞いている。しかし、そうした中において大学全入時代といわれているこの時代でも、進学率が高くなり有名校をめぐる進学競争は変わらず続いている。そうした中、この「ゆとり教育」の影響か子どもの学習塾通いは社会問題であると批判されたにも関わらず、それでも塾通いをする子どもの数は減らない。

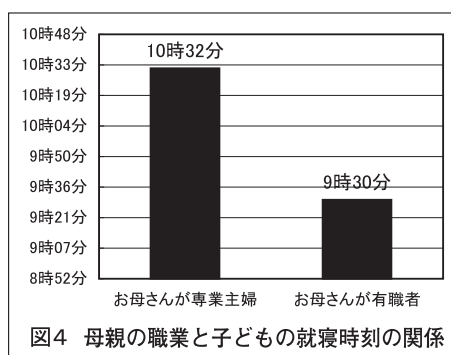
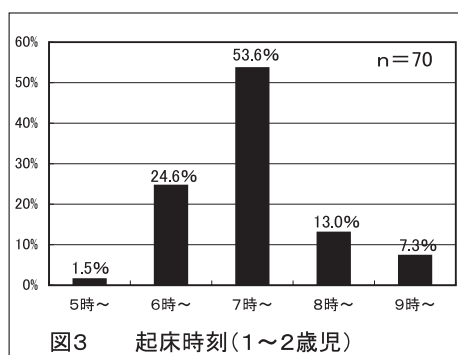
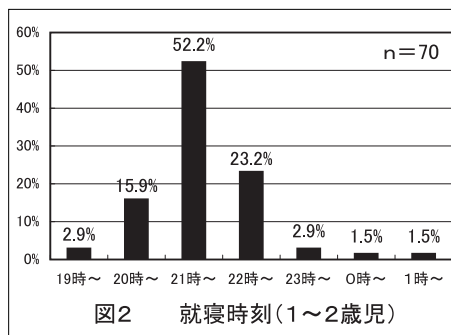
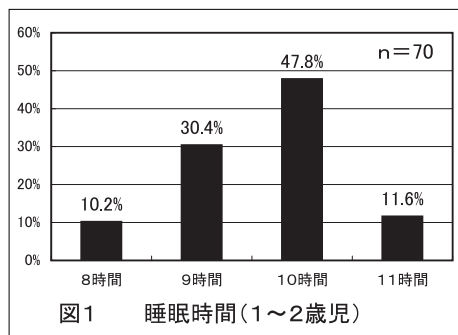
子どもにはどのような生活が好ましいのか、理想的な生活時間とは？確かにこれについてはさまざまな考えがあると思う。たとえば、人間の理想的な姿を、「優れた知的作業のできる人」と考える人はもっぱら教科学習を行い、塾へ行かせたり、家庭教師をつけたりしてその目的達成のために子どもを方向付けるであろう。また「頭も良く、丈夫なからだ」の子どもを育成しようと思う人は、いろいろ工夫して子どもの生活設計を考えているに違いない。問題は、子どもをどのような姿に育成するかという価値観に左右されるといえるのである。この価値観は、その人の「人生哲学」ともいえようが、親が過去に高等教育を受けていなかったというただそれだけのために、社会等で下積みの仕事をしなければならなかった。このことに対しどうしても一流大学に入れなければと思っていけば、その子どもに何をしても高等教育を受けさせるであろう。たとえ、子どもが嫌がっても、遊び時間を短縮してもそうであるに違いない。

このような角度から価値志向を捉えられればいろいろな接近の仕方がある。一般には、人間の持つ価値の次元は、文化、パーソナリティ、社会構造、人間行動などが考えられているが、子ども自身を含む、子どものまわりのさまざまな諸要因が働き生活時間が組まれているのである。進学のために相当時間準備しなければ、大学、高等学校に入れない、近所の子どもたちも皆、塾に行っているから自分も行かなければならない、遊べるといっても遊び場がなくなった、全体的に子どもの数が少なくなったため遊び友達がいない、等々現代の子どもは、過去の子どもとかなり異なった状況におかれていることは事実である。

しかし、本来「子どもとは何か」ということを考えれば「望ましき大人」を目指すその過程におかれている人間ということになる。精神的にも、身体的にも、社会的にも良好な状態、優れた適応性をもった状態になる前段階に位置しているはずである。このためには、家の中に閉じこもって勉強ばかりしていたり、友達つき合いができなかったり集団参加の能力が欠けていたり、自己中心的な行動をとっていたのでは「望ましき大人」になれるはずがない。子どもは子どもらしい生活時間を持つこと、特に子どもの生活の中で遊びに対し、大きな位置づけを置くこと、そして正しく子どもの発達を助長させることが我々大人の責任なのである。

5. 2 睡眠について

1～2歳児の睡眠時間は約10時間と答えたものは48%くらいで、9時間と10時間の間に78%のものが入る。就寝時刻別では、19時すぎに3%、20時過ぎ16%、21時すぎには52%になる。特に21時以降にまだ起きている子どもは29%くらいがいる。比較的遅寝の傾向である。



子どもの早寝、遅寝と母親の就寝時刻の関係は、21時より早く寝る子どもの母親は平均で22時30分頃に寝るのに対し、22時より遅く寝る子どもの母親は23時50分頃に寝ているというデータもある。また、母親について専業主婦の場合、子どもの就寝時刻は22時30分頃であり、母親が有職者の場合21時30分頃に就寝している。有職者の母親の場合、起床時刻も早くなる。その有職者の母親の子どもの就寝時刻は19時頃であるというデータがあり、ここでは父親の就寝時刻は子どもの就寝時刻にはあまり影響がないということも出ている。専業主婦と有職者では睡眠時刻と起床時刻に有意差があることがわかる。子どもの生活習慣は、規則正しく生活している母親に影響されていることがここでは理解できた。

5. 3 テレビ視聴時間

睡眠時間の減少とともに子どもへの影響が強く懸念されているテレビ、ゲームの視聴時間については1時間以上視聴するという割合が83%とかなりテレビをまとまった時間見るという行為が家庭の中で当たり前のことになっていることが伺える。この傾向は年齢が上がればより顕著となっている。また、テレビ・ビデオ(DVD)の視聴時間と家での学習時間の関係についても報告書の中では触れられており、平日に「3時間以上」見る子は、家での学習を「ほとんどしない」率が高まるとされている、ただし小学生ではまだ小学生11%とほとんどの子どもがテレビも見るが家庭学習も欠かさないといい姿勢が見受けられる。これが高校生になると51%と飛躍的に高まっているようだ。テレビ・ビデオ(DVD)の視聴時間と成績(小・中学生)・偏差値層(高校生)との関係を見ると、小学生では関連がみられない。中高生に比べてテレビを見ても家庭学習を欠かしていない割合

が高いこと、家庭学習の重要度が相対的に低いことが考えられる。長期的にはテレビ・ビデオ（DVD）の視聴時間は、他の生活領域と密接な関係があり、長時間視聴は家での学習時間や学校の成績にマイナスの影響を与えていることは否定できないが、小学校段階ではまだ強い相関は見られていない。

テレビを視聴することは、子どもの発達にとって重要な役割を果たすことは否定できない。小学校1年生の調査では過去に比べ視聴時間が減っているという。幼児期の子どもがテレビを好むのは発達のニーズからくることかもしれないが、あまり視聴時間が多いと子ども自身の遊びの内容に影響を与えたり、友だちとの遊びや戸外遊びの時間を減少させ、健康な生活に好ましい影響を与えない。

彼らに対して、「友だちがいるか否か、いるとしたらどのような友だちか」について調査したところ、年上、年下の仲間が各年齢とも平均10%程度しか存在しなかった。このことは、室内遊びやテレビ視聴の時間の多いことなどに結びつけて、仲間との遊びの機会を減少することになり、社会性の発達にも重要な問題を投げかけることが考えられる。

5. 4 自然体験を行わなくなった子どもたち

現代の子どもたちはますます実際の体験を行わない傾向にある。1995年の青少年教育活動研究会の調査によると、今の子どもは「日の出や日の入を見た事がない」43%、「外で火を燃やしたことがない」24%、「チョウやトンボ等の昆虫をつかまえたことがない」15%、「1時間以上歩き続けたことがない」9%であった。しかもいずれも10年前に比べて倍増しているのである。地域によって差はあると思われるが、今の子どもたちは自然との接触が極めて少ないことがわかる。それだけではなく子どもらは社会での体験も限られてきている。普段の生活の中で子どもが近所のスーパーに1人で行くというケースは少なくなってきている。その一つの理由に商店街が不振となり、郊外型の大型スーパーが主流となり、子どもが一人で買い物をすることも少なくなってきた。子どもとスーパーの店員とはお互い顔を覚えることもなく、レジでの支払い以外に会話をかわすこともない。

子どもたちの自然体験や社会体験が減る反面、増えてきたのがテレビやファミコンなどのメディアとの接触である。こういう光景を見たことがある。大阪市内にあるテーマパークで子どもを連れてアトラクションの順番待ちをしていると、小学校高学年くらいの子どもがハンドィのゲームをしながら待っているのである。待ち方の一つで暇つぶしにはなると思うが、この待ち時間も含めてのテーマパークではないだろうか。また、ベンチに腰を掛けている子どもがまた、それをやっているのである。どういう目的でテーマパークに来ているのか理解しがたいと思っているのは私だけであろうか。

5. 5 時間・空間・仲間

調査した前日の生活について聞いてみたデータから「友だちと遊ばなかった」と答えた子どもは男子、女子とも半数くらいである。放課後友だちと遊んでいないということは驚きである。しかも、遊んだ人数をたずねると、「自分一人」が一番多く半数くらいで、「2～4人」が次いで多く、「5人以上」はわずかであった。「子どもを放っておけば遊んでいるもの」というのはもはや「神話」である。実際子どもたちの生活は忙しく、小学生でも半数以上の子どもは学習塾に通っており、それに加えてピアノ、そろばん、プールなどの

おけいごとやスポーツに毎週決まった時間を取られている。結局、ほとんどの子どもは平均して週3回程度の塾かおけいごとに通っている。いつのまにか子どもたちには自由な「時間」が少なくなってしまう。皆が同じ学習塾やおけいごとをしているわけではない。だから子どもたち同志と一緒に遊べる友だちを見つけることが難しくなっている。実際には「昨日遊んだ人数よりも大勢で遊びたい」と願っているものは半数以上いる。子どもたちは本当は大勢で遊びたがっているのに、なかなか仲間が集まらないという厳しい現実があるのだ。

表1 昨日行なった遊び

順位	女子	%	男子	%
1	テレビを見た	53	ゲームをした	60
2	マンガや本	44	テレビを見た	47
3	おしゃべり	41	マンガと本	41
4	ゲームをした	23	おしゃべり	28
5	お絵描きをした	23	サッカー	20
6	その他の内遊び	12	自転車乗り	11
7	その他の外遊び	11	ミニ四駆をした	11
8	自転車乗り	11	将棋をした	10
9	公園で遊んだ	9	お絵描きをした	9
10	カンケリをした	7	買い食いをした	9

この表は、4～6年生を対象に調査した「きのうした遊び」の上位10傑である。女子の1位から6位までは室内遊びが並んでいる。外遊びは7位以下「公園」「自転車」「カンケリ」などである。男子は「ゲーム」「テレビ」「マンガや本」「おしゃべり」と続き、ようやく5位6位に「サッカー」と「自転車」が顔を出す。女子でも男子でも室内遊びが主流になっていることがわかる。我々もそうであるが、ある年代以上の人は、子ども時代の遊びといえば外遊びしか思い出せないだろう。室内遊びは記憶にないくらいである。それが今では室内遊びが主流となった背景の理由の一つに、子どもにとって「屋外」が遊びにくい空間となったこと、逆に「室内」が快適な空間になったことが上げられる。まずかつての遊び場のメインであった「道」が自動車の普及とともに遊べない空間となってしまった。交通事故だけでなくひっきりなしに車が通ることにより遊びが中断されて面白くなってしまふ。さらに、山や川などの自然が汚染や開発によって徐々に失われた。空き地や原っぱも宅地やスーパーとなってしまった。これに加えて、誘拐やちかんなどの事件も増えていることもマイナス要因になっている。それに比べ、室内はずっと快適空間になった。子どもの数が少なくなるに連れ、親からいろいろな場面で子どもは解放されたばかりでなく、冷暖房完備の子ども部屋が与えられた。そういう世の中の事情がテレビ、ファミコン、ステレオ、ボードゲームなど室内でも十分楽しめる機械や遊び道具の開発に繋がっていくことは時代の流れに乗ってしまったといっても間違いはない。このように日本の子どもたち

はこの30数年の間に、自由に遊べる屋外の「空間」と「時間」、そして一緒に遊ぶ「仲間」の三間というものを失っていったのである。

5. 6 身体全体を使うこと

今やテレビゲームを始めとする室内ゲームと呼ばれるものはすっかり子どもたちの生活に入り込んでいる。テレビゲームのなかには大変質の高いものもあり、子どもだけのものでもなくなっている。家族やインターネットにより見知らぬ対戦相手がいたり、子どもたちがよるこんでそれに興じているというのが事実である。それを一概に否定するわけにもいかないし、否定したところでテレビゲームがなくなるわけでもない。大人は子どもたちがテレビゲームといかに共存していけばよいかを考える必要がある。子どもの成長に必要でありながら室内ゲームでは獲得できないものをどう補っていくかということを実際に考えねばならない。

室内ゲームでは目や指先といった限られた身体機能しか使わない。また、視覚と聴覚に訴えることがあっても五感で感じる、身体全体を使うという経験はできない。機械と子どもとの対話であって、人間同志のコミュニケーションではない。実際、子どもが外で遊ばなくなったことによって体力や運動能力の減退という結果をもたらしている。文部科学省の「体力・運動能力調査」の結果では、ここ数年小学生から10代の子どもたちの基礎的な運動能力が過去最低であることを示している。栄養がよいので体格は立派になっているのだが、筋力、持久力、柔軟性などの基礎体力と運動能力が減退しているのである。この傾向は1985年頃からずっと続いている。ちょうどファミコンがはやり出した頃からであり、やはり子どもらが外で遊ばなくなったことが大きな原因と考えられる。

5. 7 人間関係を大切に

より深刻なのは子どもの人間関係が狭まっていることである。屋外での集団遊びをしなくなったことは社会性が育たなくなっていく。子どもたちは遊び集団のなかで他人とのつきあい方、接し方を学ぶ。家庭では兄弟げんかもせず、外に出ても小さな集団で遊ぶ。そのために子ども同志の葛藤が少なく、人間づきあいがうまくない。大きな集団で揉まれていないので、人間関係で傷つきやすく、そのせいかお互いに深入りしないようにしている。子どもの関係においても結構お互い気をつかいあっている様子が見える。

さらにリーダーシップもなかなか育っていない。学校においては学級会、児童会・生徒会において指導性を育てているが、学校における指導性は子ども社会のそれとは異なっている。学校はどうしても成績の良い子が上に立つ傾向がある。これに対し、かつては地域の子どもの集団は「実力」の世界であった。ガキ大将は成績こそ芳しくなくとも力があり勇気があり統率力をもっていた。ガキ大将でなくとも、木に登れる者、塀を渡れる者、ものまねがうまい者、それぞれに仲間内で評価を受けていた。今は、地域での子ども集団が乏しいので、学校で成績がよいかスポーツがうまい者はそれなりに自信を持てるが、それ以外に能力をもっている評価される場がない。結局、自分に自信が持てないままになってしまうものが多くなる。昨今のいじめや不登校にしても、これまでに述べてきた集団遊びの減退、そして人間関係能力の低さと無関係ではないと思う。

5. 8 遊びの環境づくり

子どもの遊びの環境を考えると、けっして良いとは誰も感じてはいない。特にバブル期以降、子どもの遊び場であった空き地などは、高層住宅やショッピングモールになったりと様相を変えてきた。ここでの犠牲者もやはり子どもあるいはお年寄りということになってくる。子どもたちの遊び場、お年寄りにとっては憩いの場となる公園もルールにより使い勝手の悪いものになっている。遊具などは取り除かれているし、ボール遊びができる場所なども限定されているのが現状である。遊び場が減少することで、昔よく作った秘密基地なる、子どものたまり場がなくなり、そのことにより遊びの集団が縮小していった。そうすると、子どもから子どもへという遊びを伝えることも消えてしまった。これは遊びを熱中する機会を失うし、遊びの意欲も喪失する。そうすることが、室内遊びへと導いてしまうことになる。遊び環境の悪循環である。

これからは、もっと子どもの成育の視点を取り入れていかななくてはならない。子どもの生活の身近なところに居場所、遊び場など多様な経験のできる場の再整備が必要になってくる。外遊びの方法、自然遊びの方法などを提供する場づくり。子どもの生活時間の健全化、親の生活習慣の健全化そして非日常生活を体験する時間の獲得なども考えなくてはならない。地域、学校、家庭の連携と子育て支援体制の確立など改めて考える必要があるのではないかと思う。

おわりに

子どもたちの遊びが、ここ数年で戸外遊びから室内遊びに変わってきたことは間違いはない。そのことにわれわれ自身も慣れてきたというのが実情である。学生には幼稚園、保育園での子どもの遊びについて、特に伝承遊びなども指導しているが、その片方で今の子どもたちの遊びも受け入れていかななくてはならない。遊び環境を考えた上での遊びとなれば、今の遊びも仕方ないと感じてしまうのである。

今回、遊びの概念から子どもの遊びを考えていく中で、まず生活環境を整えること、そして生活習慣がどのように遊びに影響しているかということがテーマであった。遊びの環境をどのように整えていくのか、また、子どもの生活習慣を考えたとき父親、母親などの保育者が生活習慣をまず整えなければならない。そして、それでは保育者だけではなくもっと地域というものを基本にして子どもの育ちを考え、指導をしていかなければならないということも理解している。家庭、地域、幼稚園や保育園、小学校などあらゆる場面において人との関わりというものが希薄になってきていることはいうまでもない。マンションなど集合住宅においては隣近所でさえ挨拶を交わす程度の付き合いである。隣に子どもがいても、どんな家庭環境で育っているのかわからないし、それ以上に無関心になっているのではないだろうか。もっと地域とのコミュニティを大切に、子ども以上に保護者が子どもの遊びに関心を持つことで、遊びの環境は変えていけるのではないかと思った。

引用参考文献

- ホイジンガ（高橋英夫訳）『ホモ・ルーデンス』、中央公論新社、1973年。
- カイヨワ（清水幾太郎、霧生和夫訳）『遊びと人間』、岩波書店、1970年。
- クリエイティブプレイ研究会編『遊びの指導』（エンサイクロペディア）、同文書院、1984年。
- 山羽小百合、藤井資子、岡田隆造『運動あそび』（たのしくまなぼう）、高橋総合印刷(株)、2007年。
- 吉田伊津美、朴淳香、鈴木康弘『保育と幼児期の運動あそび』、萌文書院、2008年。
- 菊池秀範、若松美恵子、原敏子、桜木真智子、西田ますみ、荒木美那子『保育の中の運動あそび』、萌文書院、1994年。
- 小川純生「遊びの概念」―面白さの根拠―、『東洋大学経営研究所論集』第26号、2003年。
- 田中治彦『子どもの遊びとその環境』―子どもの遊びの復権「体験の乏しい子どもたち」―、岡山県教育委員会「私たちのPTA」、1998年。