

●モノグラフ小学生ナウ



遊び

vol.4-4

©1984(株)福武書店 教育研究所 加藤智穂・和田京子
東京学芸大学助教授 深谷和子
日本女子大学研究生 前田一美



目次

特集／遊び	2
調査レポート／遊び	5
要約	6
1. 調査概要	8
● サンプル	8
● 調査票の構成と実施	11
● 学校で友だちと	11
● 放課後の外遊び	13
● テレビと勉強	14
2. 何をして遊んでいるか	16
● 学校で	16
● 家に帰ってから外で	18
● 何人と遊んだか	20
● 家の中で	22
● この1～2か月間で	24
● 流行している遊び	25
3. 文化としての遊び	28
● 鬼ごっこ	29
● 石けり	35
シリーズ／講座・子ども調査入門④	
サンプリング	41
資料1 調査票見本	46
資料2 学年・性別集計表	50
参考資料 (「日本全国遊戯法」博文館 明治34年より)	52

特集

遊び

東京学芸大学助教授 深谷和子



遊びはおとなにとっては、多くの場合、ある種の息ぬき、気晴らしのためのものにすぎない。しかし子どもにとっては遊びは、もっと直接的に心身の成長の糧である。そうした意味で、子どもにはいつの時代も必要にして十分な遊びが、保障されなければならない。しかし今日、果たして質量ともに十分な遊びが、子どもたちの中にあるだろうか。

子どもたちの遊びが質的に十分であるためには、2種類の遊びのカテゴリーがバランスよく子どもの上に用意される必要がある。1つは「子どもたちみずからが生み出した遊び」であり、他は「おとなの用意した遊び」である。

子どもの中から生まれた遊び

昔から子どもは「遊ぶ」存在であった。遊びのための場所やオモチャが特別に用意されなくても、また家事労働はむろん生産労働にまで、子どもが大幅に従事しなければならなかった時代においてすら、とにかく子どもたちは、おとなの監視の目をかいくぐって、ひたすら遊びの時間を生み出し、遊んできた。子どもの中で生み出されたさまざまな遊びの方法や数々のオモチャは、子どもの遊び仲間の中で次の世代へと伝達され、受け継がれてきている。タコアゲ、マリツキ、花イチモン

メ、カゴメカゴメ、石ケリ、ビー玉、ナワトビ、鬼ゴッコ、カクレンボ、ママゴト、オテダマ、アヤトリなどの「伝承遊び」とよばれる遊びは、子どもたちの間で生み出された唯一の文化であるといつてよいだろう。最近でも、ドロケイ(泥棒と警官)、鉄鬼、高鬼などと、ルールやかたちは多少とも変化しながら、この種の「子どもによって生み出された遊び」は、依然として、子どもたちの中に、ある確実な位置を占めているのである。

何の経済力も社会的な力ももたない非力な子どもたちにとって、仲間や場所があればあとはルールだけで遊べる遊び、自然物やまたは子どものおこづかいの範囲内で買えるような安いオモチャ、こうしたものだけが、おとなの援助を受けずに、自分たちの財産とよべる唯一のものであったのだろう。こうした遊びやオモチャは、子どもの遊び文化の原点と言つてもよいと思われる。

おとなの用意する遊び

しかし昔も、このような「子どもたちが作り出した遊びやオモチャ」のほかに、もうひとつ別のタイプの遊びがあった。「おとなの用意した遊び」である。たとえば、お祭り、盆踊り、その他の年中行事や民俗芸能などがそれに当たるだろう。おとなの手で用意されたこうした行事に参加することは、遊び文化のとほしかった昔の子どもにとって、どんなにか楽しい、待たれた行事だったのだろうか。

しかし時代とともに、このジャンルの遊びはしだいにその量と種類を増していく。今日「児童文化」とよばれているものが、それに当たるのではなかろうか。テレビ・ラジオ・映画・児童図書・児童雑誌・マンガ・絵本・お話・児童文学・児童劇・人形劇・紙芝居・音楽・舞踊・美術など、さまざまなジャンルで、おとなたちは子どもたちのために、新しい文化財を創り出し、それを子どもたちに与

えるようになってきている。これは子どもたちのよりよき成長を願って、「おとなの用意した遊び文化」と表現することもできるだろう。

さて、子どもにとって質量ともに十分な遊びが用意されているかどうかを見ていくためには、このように、「子どもの生み出した遊び(たとえその内容に問題があつても)」と「おとなの用意したよきもの(児童文化財)」とがバランスよく子どもの中に所有されなければならないことを指摘したが、次にその理由を考えてみよう。

子どもの2つの仕事

子どもがその成長過程の中で、心身ともに十分な成長発達をとげるために、従事しなければならない仕事は2つある。1つは、「勉強」に代表されるような、ある種の文化の消化吸収作業である。おとなが、その多様でばう大な文化財の中から、よりすぐって用意した「教材」を、できるだけ能率的に完全に身につけるための、いわば受身の作業であり、おとなの社会への順応の過程を意味している。

他の1つは、できるだけおとな社会から独立して、おとなの支配力が及ばないところで子どもたちだけの世界を作り、その中で種々の体験を積むという仕事である。この世界では、能率は問われない。むしろはた目には、無意味で、バカバカしい行為の連続のように映るであろう。しかし、この遊びの世界の中でだけ、子どもは弱くて無力な自分、すなわちおとなの従属物である自分を、棄てることができる。子どもたちは、その豊かな想像の力を借りて、どんな人物にも物にも自分を同一化させ、この世界の王として、君臨できるのである。

このような遊びのくり返しの中で、子どもたちは、知識の消化吸収作業では、けっして獲得されることのない、ある種の成長をとげる

ことができる。ひとつは、子どもなりにひとつのシミュレーションモデルの中で、おとなの人生や社会を体験していくことである。とくに仲間遊びの中では、人間と人間とのかかわり方、競争や対立や、協同や愛情のもち方を学ぶことができるだろう。もうひとつは、おとなからの支配を逃れ、精神や行動の独立性を獲得することである。ある種のセルフ・エスティームは、この営みの中で、しだいに形づくられていくであろう。

このように「勉強」と「遊び」に代表されるような2種類の仕事を、子どもは年齢に応じて、バランスよく体験していかなければならない。子どもの年齢が低いほど「遊び」の体験による成長がウェイトを占め、年長になるほど「勉強」のウェイトが増していく。

このような視点に立ってみると、児童文化財と名づけられているような遊び文化は、「おとなが用意して与える」という意味で、活動の形態こそ遊びと似ているが、意味的には、ある種の課題的性質、すなわち「教材」の一種であり、勉強と似た領域の活動ということになるだろう。いわば子どもが食欲を示し、しかも栄養価の高い食物を、より消化吸収しやすい形で準備し、与える。おとなの側こうした善意（またはある種の教育意図）が強くと打ち出されれば、子どもは逆におとなからのコントロールの下に、大切な自主性を失っていく結果ともなるのである。

今日の遊び

こうした視点で今日の子どもの遊びを分析してみると、どうなるだろうか。最近の子どもの自由時間の中で、最も多くの時間を占めるのがテレビ視聴であることは、言うまでもない。テレビは遊びの一種ではあるが「おとなに用意されたもの」である以上、子どもの遊びの中に過大な割合を占めてはならないのである。しかしNHKが1975年に行

った生活時間調査で、10～15歳児の平均視聴時間は、1日2時間16分にも達する。土曜や日曜はそれより長くなるので、週にして20時間にはなるだろう。よく行われる試算だが、学校の授業時間は年間ほぼ660時間ほど。それに対してテレビ視聴時間は52週で1040時間。実に授業時間数の1.5倍もの長い時間、テレビ受像機の前に子どもが座っていることになる。そうでなくても、「勉強」という「おとなの用意したもの」の受容作業に時間をさかれすぎるのに、テレビ視聴までが加わると、子どもの一日は、「おとなの用意したもの」の受容作業で、ほぼ終わってしまっていることになる。

さらに今日、子どもの遊びは「小型化・室内化、一人遊び化」していると言われる。確かにおしゃべりやミニゲーム、マンガを読むといった種類の遊びに多くの時間が費やされるようになってきているのは、誰の目からも明らかである。子どもが遊びの中で「社会性を身につけ、からだを丈夫にし、自主性を育て、創意工夫の力を育てることのできる」ような遊びをより多く体験できるように、配慮してやらなければならないのに、事態は一層悪化してきている。そうした視点から、今日子どもたちに必要なのは、何ととっても①戸外で、②仲間と一緒にする、③商品化された精巧なおもちゃを使わないような遊び、ということになるだろう。昔にくらべ、子どもの生活は確かに忙しいものになってきている。それだけに、限られた時間を、より豊かな遊び、子どもの心身発達を促進するような遊びにふり向けてやるよう、おとなたちの側の努力が必要であろう。

調査レポート／遊び

日本女子大学研究生 前田一美

東京学芸大学助教授 深谷和子



現代の子どもたちの生活が、昔といちばん変わったのは、その中から「遊び」が失われたことだと言われる。その意味は2つあって、1つは、勉強や塾やテレビに大幅に子どものもち時間が食われた結果、遊びのために使われる「時間」が大幅に減ってきていること。もう1つは、遊びの内容が昔とくらべると、しだいに子どもらしさを失いつつあり、たわいのないおしゃべりや、ひまつぶし、気晴らし的な一人遊びや、体を使わないミニゲームなど手先を使ってする遊びが増えるなど、いわばセコイ遊びが増えてきていることを指すのだろう。

しかし、昔と遊びのスタイルは変わったにせよ、今の子どもたちだって、彼らにしてみ

ればそれなりに楽しく遊んでいるに違いない。他から何と言われようと、昔を知らない彼らにとって今の自分たちの生活は、かなり満足のいくものだととらえているに違いない。とすれば、おとなたちの昔語りはほどほどにしなければならぬだろう。今の子どもは、と言う前に、とにかく子どもたちが現在どのように遊んでいるか、その全国的な姿を明らかにしようとしたのが、この調査の意図である。したがってデータはほぼ全都道府県にわたって集められたが、目の荒いのはもとより覚悟の上である。広く子どもの全国遊び地図のようなものを作ることをねらいとしたが、さて今日、子どもたちはどこで何をして遊んでいるのだろうか。

要 約

① 学校ではボール遊び

学校で休み時間に最もよくされているのは「ボール遊び」「遊具施設を使った遊び」「鬼ごっこ」で、ボール遊びは男子、あとの2つは女子がしているものようである(図6)。



② 放課後は遊びの種類が増える



放課後の遊びは学校よりも多様化し、自転車やバドミントンなどの道具を使った遊びや、野球などの時間をたっぷり使う遊び、虫とりなどの自然に親しむ遊び、などが加わって、レパートリーが広がる(図7)。

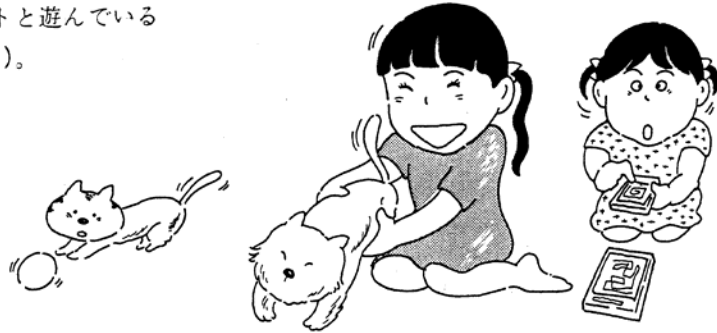
③ 放課後の遊びは、少人数化する

学校での遊びは人数の多いグループで遊ばれるが、放課後は仲間遊びをしに外へ出ていく子も減り、人数も減少する(図8、図9)。



④ 家の中ではゲーム

家の中でする遊びは、圧倒的にゲーム類であり、ペットと遊んでいる子も多い(表5、表9)。



⑤ 多種多様な「鬼ごっこ」「石けり」



子どもたちに知っている「鬼ごっこ」と「石けり」の名を書かせたら、前者は245種類、後者は59種類にものぼった。

⑥ 石けりの図の多様さ

子どもが描いた石けりの図は、明治時代やそれ以前にルーツのあるものと、新しくできたと思われるものが加わって、きわめて多様である(図17)。



サンプル数 (人)

学年/性	男子	女子	計
3年	58	57	115
4年	1,066	1,035	2,101
5年	155	147	302
計	1,279	1,239	2,518

調査概要

対象●全国51地点の小学3、4、5年生
 時期●昭和58年6月～7月
 方法●学校通しによる質問紙調査

1. 調査概要



サンプル

すでにのべたような意図から、本調査のサンプルは、全都道府県から選んである。表1にそれを掲げた。残念ながら佐賀県が落ちているが、他は北海道から沖縄に至るすべての都道府県にわたり、さらに島嶼として「青ヶ島」「牧島」を加えてある。また都合で北海道、東京、愛媛は2ヶ所から資料を得、計51地点の小学校4年生を対象とした（ほかに表に示したように、3年、5年のクラスも少しまじっている）。

とくにここでお断りしたいのは、以後サンプル名として都道府県名を使用していくが、そのサンプルがかならずしも名のついた県名の特性を代表したものとは限らない点についてである。サンプルの抽出は、まずわれわれの知人で小学校教育にかかわる者を選び出し、調査を依頼した。これで全サンプルの7～8

割をカバーした。残りは学校名簿から無作為に抽出して、調査協力を依頼した。全く見ず知らずの者の身勝手なリクエストに、ほとんどの学校が応えてくださったことに、改めてお礼申し上げたい。

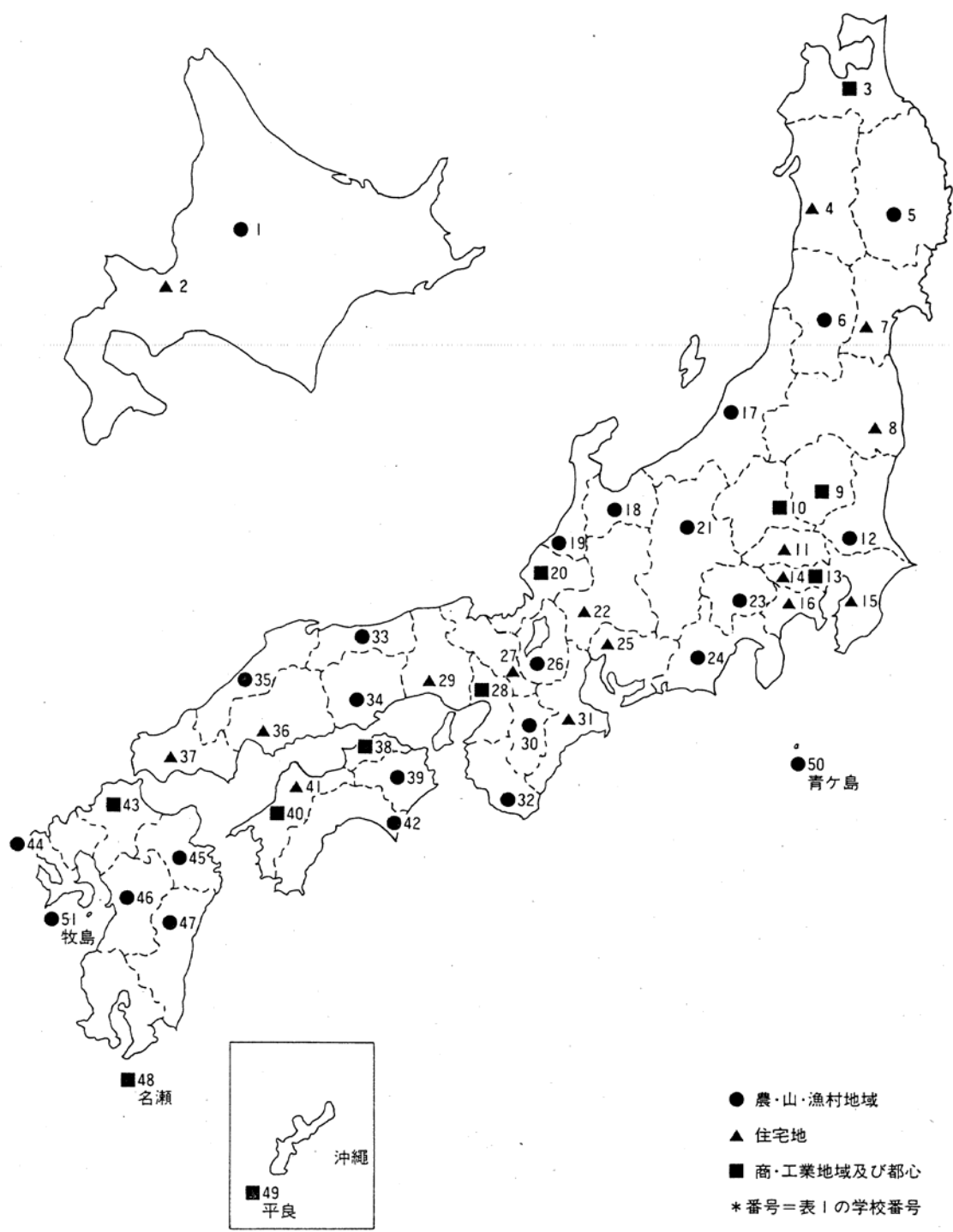
このようにして得られたデータは、全国51地点の小学生男子1279名、女子1239名計2518名で、調査時期は昭和58年6月から7月であった。なお学校側から地域特性を示すデータが提示されたので、それを図1に示した。（注、県名を付した対象クラスの特性が、かならずしもその県の特性を代表したものでないことはすでに指摘したが、といて各県から1クラスずつそうした条件にかなうサンプルを選定するのも、実際問題として不可能に近い作業であろう）。

表1・サンプル構成

学校 番号	県 名	学校所在地	3 年		4 年		5 年		計			
			男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子	全体	
北海道	1 北海道1	鷹栖町			21	23			21	23	44	
	2 北海道2	札幌市			37	40			37	40	77	
東 北	3 青 森	青森市			21	20			21	20	41	
	4 秋 田	本荘市			20	23			20	23	43	
	5 岩 手	金ヶ崎町			18	19			18	19	37	
	6 山 形	天童市			27	26			27	26	53	
	7 宮 城	仙台市			84	75			84	75	159	
	8 福 島	いわき市					17	17	17	17	34	
	関 東	9 栃 木	宇都宮市			21	19			21	19	40
		10 群 馬	太田市			21	21			21	21	42
11 埼 玉		狭山市			15	20			15	20	35	
12 茨 城		守谷町			16	19			16	19	35	
13 東京1		台東区			35	33			35	33	68	
14 東京2		世田谷区	18	25					18	25	43	
15 千 葉		千葉市					20	18	20	18	38	
16 神奈川		横須賀市			25	18			25	18	43	
中 部	17 新 潟	与板町	22	17					22	17	39	
	18 富 山	八尾町			78	64			78	64	142	
	19 石 川	吉野谷村			10	9			10	9	19	
	20 福 井	福井市			19	17			19	17	36	
	21 長 野	小諸市			17	21			17	21	38	
	22 岐 阜	大垣市					23	22	23	22	45	
	23 山 梨	都留市			11	16			11	16	27	
	24 静 岡	島田市			40	41			40	41	81	
	25 愛 知	名古屋市			17	19			17	19	36	
	近 畿	26 滋 賀	守山市					22	22	22	22	44
27 京 都		京都市			15	11			15	11	26	
28 大 阪		大阪市			52	56			52	56	108	
29 兵 庫		姫路市			20	21			20	21	41	
30 奈 良		桜井市	17	13	22	15			39	28	67	
31 三 重		名張市					15	20	15	20	35	
32 和 歌 山		那智勝浦町			16	12	11	8	27	20	47	
33 鳥 取		青谷町			8	13			8	13	21	
中 国	34 岡 山	玉野市			21	20			21	20	41	
	35 島 根	江津市			16	15			16	15	31	
	36 広 島	呉市			17	16			17	16	33	
	37 山 口	山口市			34	35			34	35	69	
四 国	38 香 川	高松市			19	25			19	25	44	
	39 徳 島	横見町			25	22			25	22	47	
	40 愛 媛 1	松山市			33	34			33	34	67	
	41 愛 媛 2	新居浜市			51	50			51	50	101	
	42 高 知	室戸市			17	20			17	20	37	
	43 福 岡	北九州市			49	46			49	46	95	
九 州	44 長 崎	平戸市			14	14			14	14	28	
	45 大 分	大分市			31	20			31	20	51	
	46 熊 本	八鹿町					26	19	26	19	45	
	47 宮 崎	諸塚村			5	9			5	9	14	
	48 鹿 児 島	名瀬市			22	17	21	21	43	38	81	
そ の 他	49 沖 縄	平良市			22	18			22	18	40	
	50 青ヶ島*	青ヶ島村				2				2	2	
	51 牧 島*	御所浦町	1	2	4	1			5	3	8	
計			58	57	1,066	1,035	155	147	1,279	1,239	2,518	

* 島嶼

図1・地域特性



調査票の構成と実施

調査票の構成は、大きく3つに分かれる。「きのう学校や家でした遊び」「この1～2か月でした遊び(流行した遊び)」「あなたの知っている遊び」という形で、遊びのコレクション

を行ったものである。したがって調査実施日は、「前日が晴天だった日」に限定してもらい、多くは、月曜を除いてある(ただしごく一部に月曜が含まれている)。



学校で友だちと

まず始めに、子どもたちの生活時間を大まかにみていくことにしよう。子どもたちはいったいどのくらい遊んでいるのだろう。

図2は、「きのう学校で、友だちと遊んだか」をたずねた結果である。晴天の日だったから、おそらく外で遊ぶ機会も多かったに違いない。小学校4年生は、いちばん仲間遊びが活発化してもよい時期である。とすると全員が「(友だちと)とてもよく遊んだ」と答えてもよさそうだが、そう答えた者は4割弱。「かなりよく遊んだ」を含めても6割。残り4割はあまり仲間遊びをしなかったようすである。学校にあるいちばんの資源はたくさんの友人だと

思うのだが、もったいないことである。

むろん地域によって友だちとよく遊んだかどうかには大きな開きがある。「とてもよく遊んだ」のは、1位が宮崎(92.9%)、2位が山梨(66.7%)、3位が岡山(65.9%)、4位が大分(65.3%)。逆に遊ばなかったほうでは、石川(0%)、長野(13.6%)、広島(18.8%)となるが、これはどんな理由によるものなのだろう。

ちなみに全国のサンプル51校を農村地域と、商工都心地域、住宅地に分けて集計してみたのが表2であるが、思ったほど差はみられない。

図2・きのう学校で友だちと遊んだか

		(%)			
		とてもよく遊んだ	かなりよく遊んだ	少し遊んだ	あまり・ぜんぜん遊ばなかった
全	体	38.9	21.9	21.0	18.2
男	子	43.0	22.4	18.8	15.8
女	子	34.8	21.5	23.1	20.6

表2・きのう学校で友だちと遊んだか×地域別

		(%)			
地 域 別	とてもよく遊んだ	かなりよく遊んだ	少し遊んだ	あまり・ぜんぜん遊ばなかった	
商工都心地域	44.9	22.6	16.8	15.7	
	└──────────────────┘ 67.5				
農村地域	39.5	23.0	22.7	14.8	
	└──────────────────┘ 62.5				
住宅地	36.8	21.3	21.5	20.4	
	└──────────────────┘ 58.1				

放課後の外遊び

次は放課後のようすである。遊びの中で、集団での仲間との外遊びは、子どもの心身発達を促進する上でいちばん望ましい遊びの1つとも考えられるが、図3に示したように、全体としては、全く遊んでいないか、遊んでもせいぜい30分以内という子どもが全体の5割にも達している。4年生という時期を考えると、この数字はさみしい限りである。しかし、むろんよく遊んだ子どもいて、2時間以上遊んだ者は全体の27%。地域別では、山形(56.8%)、愛媛2*(51.5%)、石川(44.5%)、秋田(38.5%)などがベスト4で、逆にあまり遊ばなかった地域は新潟(0%)、鹿児島(1.3%)、岐阜(2.2%)となっている。宿題でも出たの

だろうか。

また表3は、これを地域別に示した結果である。やはり遊び場の少ない商工都心地域が最も遊んでいない(0~30分が65%)が、ついで数値が大きいのは、住宅地ではなくて農村(61%)であることがおもしろい。よく言われるように、自然に恵まれ、遊び場に恵まれた農村のほうが、現代ではかえって遊んでいないようすがここに現われている。現代の遊びの喪失が、かならずしも「遊び場」が減ってきていることだけに起因するのではなく、もっと他の条件がもたらした状況であることを暗示しているように思われる。

註 *は表1の学校番号

図3・きのうの放課後友だちと外遊びをしたか

	0~30分くらい	1~1時間半くらい	2~2時間半くらい	3時間以上
全 体	51.4	21.4	13.8	13.4
男 子	49.1	19.4	15.6	15.9
女 子	53.7	23.2	12.0	11.1

表3・きのうの放課後友だちと外遊びをしたか×地域別

地 域 別	0~30分くらい	1~1時間半くらい	2~2時間半くらい	3時間以上
住 宅 地	55.9	14.9	13.5	15.7
農 村 地 域	61.0	16.1	11.9	11.0
商工都心地域	65.2	12.7	8.9	13.2

テレビと勉強

次に図4は、テレビ視聴時間である。これまでのデータが示すように、全体として男子のほうが女子よりよく遊び、テレビもよけい見ているようすである。また表4に示したように、3つの地域の中では農村がいちばんよくテレビを見ていることもわかる。表3と並べてみると、農村の子どもたちがテレビに引きつけられて、自然にとりまかれていながら、

外遊びをしていないようすが浮かんでくる。

また図5は、勉強時間である。図4とくらべると、テレビ視聴時間にくらべて、勉強時間のほうが明らかに短い。困ったものである。

以上子どもたちのきのうについて、ざっとその生活時間をみたところで、次はいよいよ、子どもたちのしている遊びの内容に入っていくことにしよう。



図4・きのうのテレビ視聴時間

	(%)			
	0～30分くらい	1～1時間半くらい	2～2時間半くらい	3時間以上
全 体	24.9	31.8	19.7	23.6
男 子	24.0	28.3	19.0	28.7
女 子	26.0	35.2	20.4	18.4

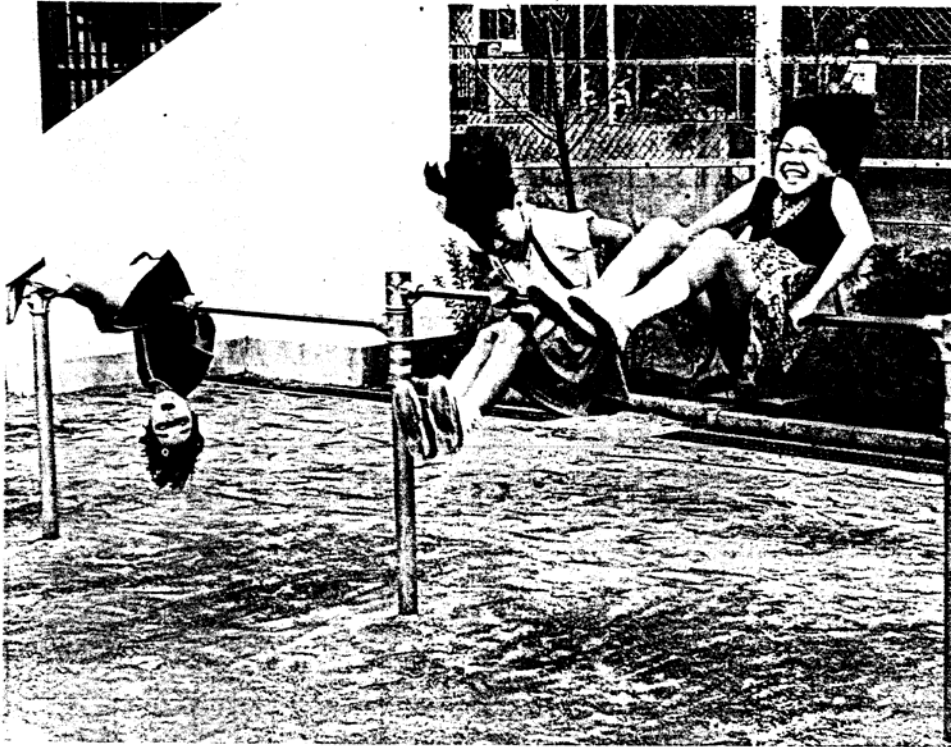
表4・きのうのテレビ視聴時間×地域別

地 域 別	(%)			
	0～30分くらい	1～1時間半くらい	2～2時間半くらい	3時間以上
住 宅 地	27.3	30.0	18.9	23.8
商工都心地域	27.2	28.4	17.7	26.7
農 村 地 域	20.5	33.2	22.6	23.7

図5・きのうの家での勉強時間

	(%)			
	0～30分くらい	1～1時間半くらい	2～2時間半くらい	3時間以上
全 体	35.4	45.3	13.8	5.5
男 子	40.3	41.5	12.2	6.0
女 子	30.2	49.0	15.6	5.2

2. 何をして遊んでいるか



学校で

図6は、それぞれの地域で子どもたちがきのう「学校」でした遊びを、地図に書き入れてみたものだ。それぞれのクラスで遊ばれた遊びのうち第1位のもの（最もよく遊ばれたもの）を、掲げてある。

図が示すように、子どもたちは限られた休み時間の中でいろいろな遊びをしているが、その中でも、「ボール遊び」（ドッジボール、

バレーボールなど）が最も多く18県で、次に多いのが「遊具施設」（鉄棒、ブランコ、ジャングルジムなど）を使った遊びで、13県。3番目に多いのが「鬼ごっこ」で8県。これを見ると学校でいちばんよく遊ばれるのは、やはり戸外での活発なグループ遊び、ということになりそうだ。

遊

家に帰ってから外で

次に図7は、放課後、いったん家に帰ってから友だちとした外遊び（県別ベスト1）である。図6の学校でした遊びと比較しながら見ていくために、整理してみると、

	学校で	放課後に
ボール遊び	18県	→ 20県
遊具施設遊び	13県	→ 11県
鬼ごっこ	8県	→ 5県

となり、放課後はボール遊びが一段と増えている。新たに出てきているのが「自転車乗り」5県や「虫とり」3県である。

図6と図7をくらべてみると、ボール遊びの中でも、学校で野球がほとんどみられないのがおもしろい。学校には広い場所と大勢の仲間がいるのだから、18人でやる野球にはもってこいだと思うのだが。逆に野球をするほどのまとまった遊び時間がとれないから、短時

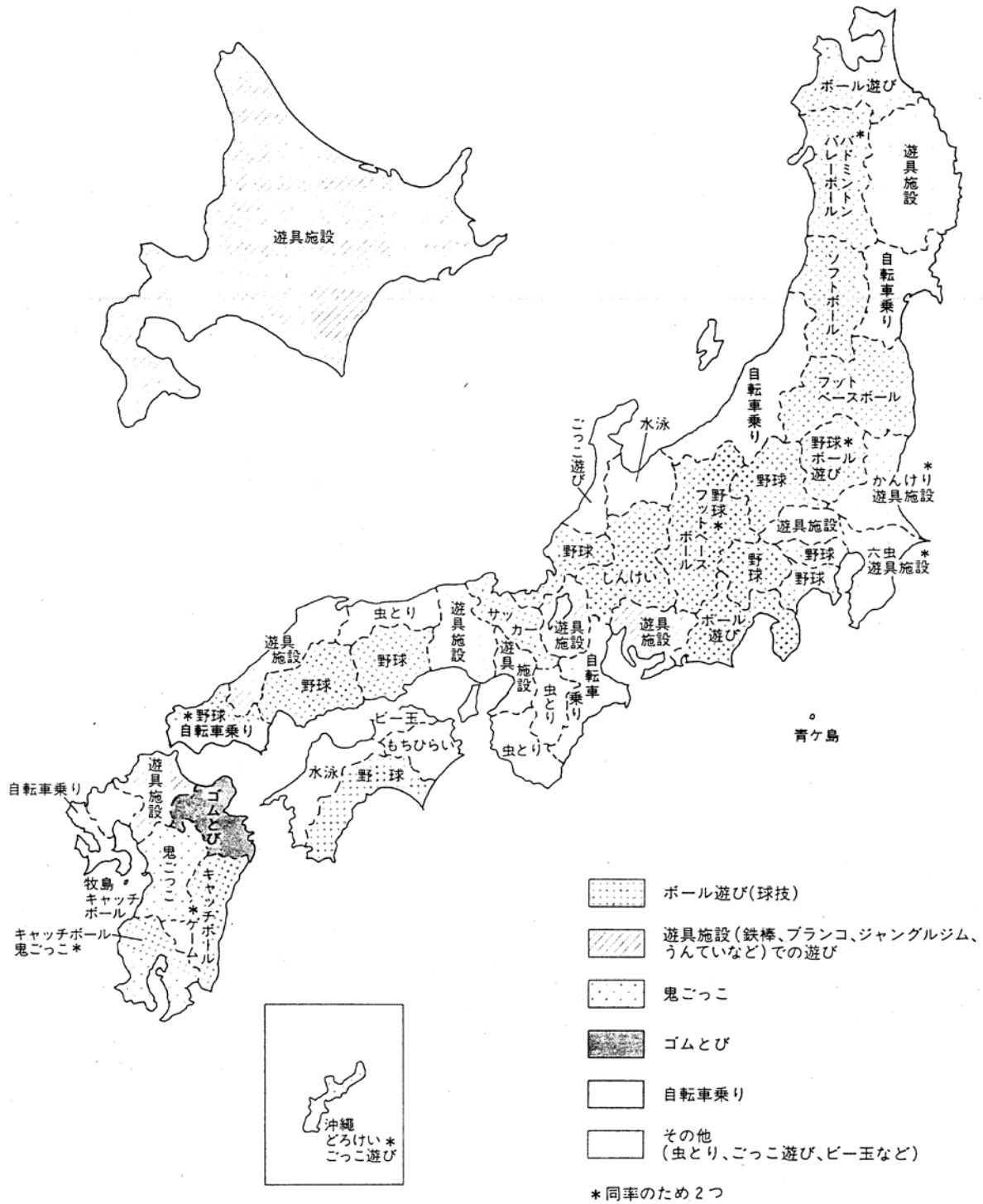
間のできるドッジボールやバレーボールのようなものが行われるのだろう。また学校によっては安全上野球を禁止しているところもあって、代わりにフットベースのようなものを行っているのかもしれない。

もう1つ気づくのは、学校での遊びの種類にくらべて、放課後の遊びが多様化していることである。野球をはじめ、バドミントン、自転車乗り、水泳、虫とりなどと、遊びのレパートリーが広がっている。たしかに学校には「仲間」という人的資源はあり、「広い場所」はあるが、自然もなければ遊び道具もない。学校での遊びが制限されるのは当然だろう。とすると、子どもたちに豊かな遊びを体験させるためには、学校だけでなくやはり放課後の生活条件を確保してやる必要があるだろう。



図7・きのうの放課後友だちとした外遊び

— クラスごとのベスト1 —



何人と遊んだか

さて、こうした遊びを子どもたちは何人くらいで遊んだのだろうか。遊びが子どもの成長に寄与するものであるためには、できるだけ1人ではなく多数で遊ぶ遊びのほうが望ましいのは明白だ。遊びがグループで行われれば、その中に役割分担も生じ、リーダーもフォロワーもできる。協力や協調・競争といったメカニズムが生まれ、その中で社会性が育ち、

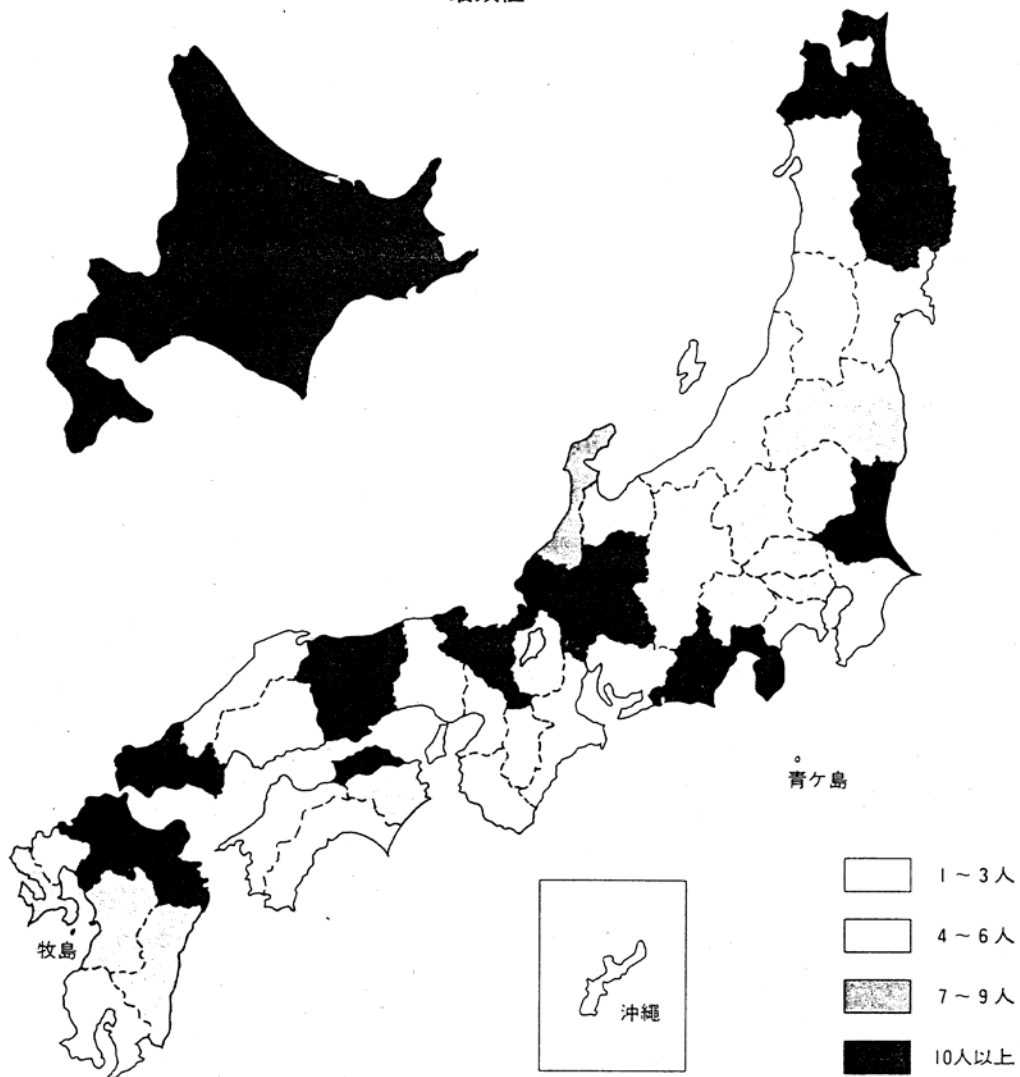
人格の成長ももたらされる。むろん行動自体も大きくなって、運動量も増えていく。

図8はきのう学校で遊んだ人数の最頻値を示したもの。図9は同じく放課後の外遊びの時の人数の最頻値である。

ここで2つの図を見くらべて明らかなのは、学校での遊び集団のサイズが、放課後のそれよりはっきり大きいことである。すなわち、

図8・きのう学校で遊んだ人数

—— 最頻値 ——



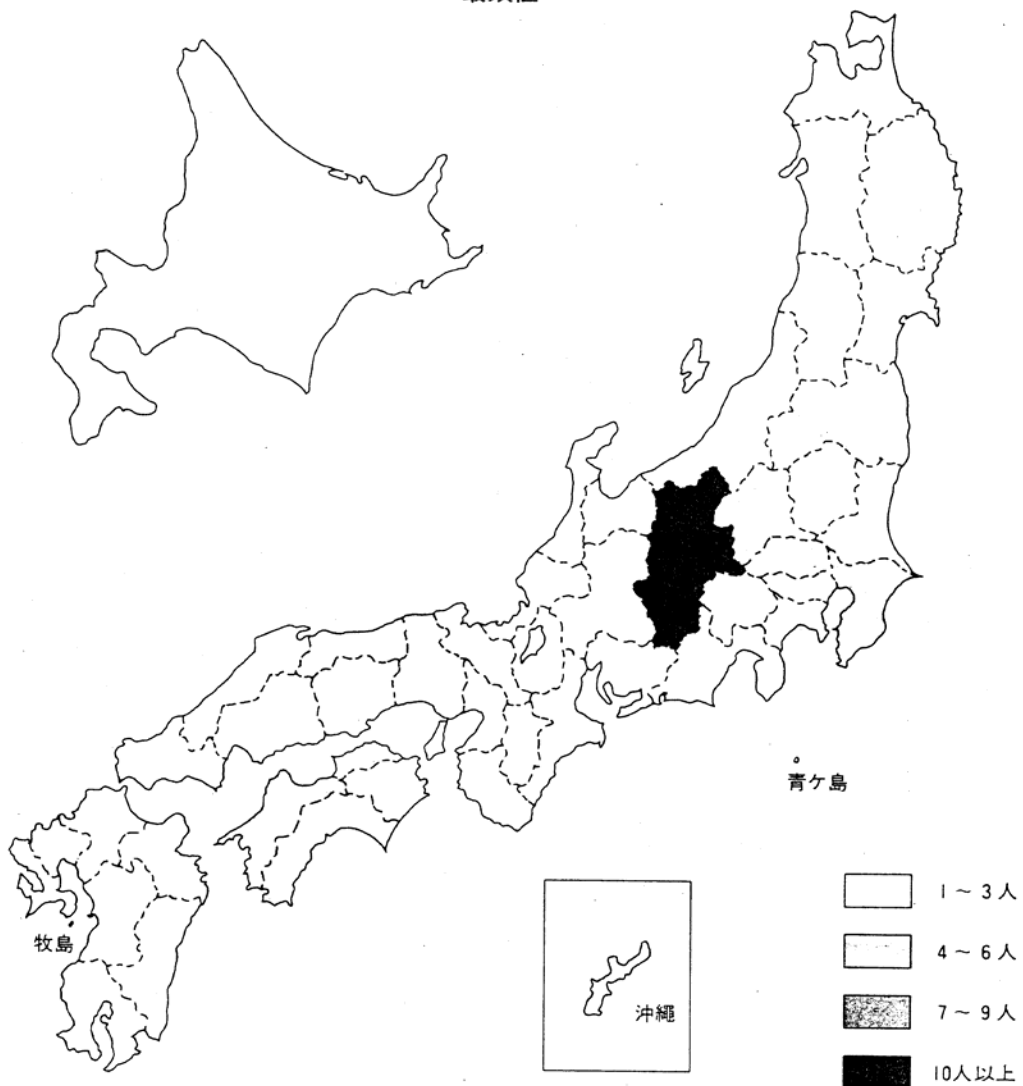
現在子どもたちが多くの仲間と遊べるのは、学校をおいてはないのである。また、遊ぶ場所のデータは省略したが、学校ではほとんどが運動場や体育館といった広いスペースで遊んでいるのに対して、放課後は「家の庭やそば」といった家の近くで遊ばれている。つまり、豊かな遊びを成立させる「時間・空間・仲間」のうち、学校は「空間・仲間」の2要素をみたくす場であっても、「時間」に関しては、昔とちがって朝も始業直前に登校し、昼休みは給食やそうじでつぶされてそれほどの時間がとれないし、放課後は「塾」や「おけい

こ」が待っている状態では、はなはだ不十分なものと言えそうだ。とすれば、学校で遊びのための時間を今以上に確保する方向が、子どもたちの上に豊かな遊びを保障するために大切な課題となるだろう。

しかし先にみたように、豊かな遊びと言っても学校で成立する遊びの種類には、限りがある。となると、放課後の子どもたちの生活環境を充実させて、遊びのレパートリーを増やしてやることも、むろん必要な要件であることは、言うまでもない。

図9・きのうの放課後外遊びをした人数

—— 最頻値 ——



家の中で

ここでまた遊びの種類に戻ろう。学校、放課後とみてきたわけだが、では家の中で子どもたちは何をして遊んでいるのだろうか。表5は家でした遊びを、誰かと一緒にした遊びと1人遊びに分けて示したものである。どちらも圧倒的にゲームが多い。昔、ゲームといえば、単純なすごろくとかカルタ遊びであった。1人で遊んでいてはおもしろくないものが多かったが、今のゲームは、ゲームウォッチをは

じめ、1人でも十分楽しめるものになっている。それだけに1人遊びへの傾斜が起こるのだろう。困ったことである。また、1人遊びで新たに登場しているものに、「ペット」との遊びがある。友だちがいなくても、きょうだいがいれば遊べる。しかし、そのどちらをもたない子にとって、ペットの存在は今や大きな意味をもってきているのだろう。



表5・きのう家の中でした遊び

—各クラスのベスト1—

	県名	誰かと一緒にした遊び	1人遊び	
北海道	1.北海道	ゲーム	ゲーム	
	2.青森	ゲーム	遊具遊び・絵	
東北	3.秋田	ゲーム	ゲーム	
	4.岩手	ゲーム・鬼ごっこ	ゲーム・ボール遊び	
	5.山形	ゲーム・ごっこ遊び	物作り	
	6.宮城	ゲーム	ゲーム	
	7.福島	ゲーム	ゲーム	
関東	8.栃木	ゲーム	絵	
	9.群馬	折り紙	折り紙	
	10.埼玉	絵	歌	
	11.茨城	ボール遊び	ゲーム	
	12.東京	ゲーム・すもう	絵	
東	13.千葉	ゲーム	折り紙・ベット	
	14.神奈川	ゲーム	ゲーム	
	中部	15.新潟	ゲーム	ゲーム
		16.富山	ゲーム	ゲーム
		17.石川	ゲーム	ゲーム
18.福井		ゲーム	ゲーム	
19.長野		ゲーム・鬼ごっこ・すもう・ボール遊び	絵	
部	20.岐阜	バドミントン・キャッチボール・すもう	物作り	
	21.山梨	ゲーム	玉類	
	22.静岡	ゲーム	ゲーム	
	23.愛知	ゲーム	ゲーム・ボール遊び	
	24.滋賀	ゲーム	遊具遊び	
近畿	25.京都	ゲーム	ゲーム	
	26.大阪	ゲーム	ゲーム	
	27.兵庫	ゲーム	ゲーム	
	28.奈良	ゲーム	ゲーム	
	29.三重	ゲーム	ゲーム・ベット	
中国	30.和歌山	ごっこ遊び	絵	
	31.鳥取	遊具遊び	ベット	
	32.岡山	すもう	ベット	
	33.島根	ゲーム	ゲーム・物作り	
	34.広島	ゲーム	ゲーム	
四国	35.山口	ゲーム	ゲーム	
	36.香川	キャッチボール	ボール遊び	
	37.徳島	ゲーム	ゲーム	
	38.愛媛	ゲーム	ゲーム	
	39.高知	ふざけ合い	ゲーム・メンコ・遊具遊び	
九州	40.福岡	ゲーム	ゲーム	
	41.長崎	ゲーム	ゲーム	
	42.大分	綾取り	ゲーム	
	43.熊本	ゲーム	ゲーム	
	44.宮崎	ゲーム	遊具遊び	
その他	45.鹿児島	ゲーム	ゲーム	
	46.沖縄	ゲーム	ゲーム	
	47.青ヶ島	ゲーム・絵・鬼ごっこ・すもう・縄とび	ゲーム・遊具遊び・折り紙	
	48.牧島	すもう	ボール遊び	

*すもう（プロレス、レスリング、ボクシングなど）

*遊具遊び（プラモデル、人形、おもちゃなど）

*玉類（お手玉、コマ、おはじきなど）

*ベット（犬、猫、鳥、魚、昆虫など）

*ゲーム（ゲームウォッチ、トランプ、将棋、パズル、オセロ、テレビゲーム、カルタなど）

この1～2か月間で

これまでの遊びの種類はすべて「きのう」何をしたかに限定したものだった。それではもう少し範囲を広げて、この1～2か月にした遊びをたずねてみよう。

まず図7では放課後戸外で圧倒的に行われていた「ボール遊び」だが、この1～2か月

をとって多く遊ばれていた順に整理してみると、表6のようになる。誰にでもできて、あまり道具や場所を必要としないものが上位に並んでいて、下位ほど特殊なボール遊びが並んでいることがわかる。

また表7は、「ごっこ遊び」だが、上位に

表6・1～2か月間にしたボール遊び

—— ベスト10 ——

1位	ドッジボール
2位	キャッチボール
3位	ボール遊び
4位	野球
5位	バドミントン
6位	ソフトボール
7位	バレーボール
8位	ピンポン
9位	テニス
10位	サッカー

表8・1～2か月間にした虫とり

—— ベスト10 ——

1位	魚
2位	トンボ
3位	バッタ
4位	セミ
5位	クワガタ
6位	チョウチョ
7位	カブト虫
8位	ザリガニ
9位	アオ虫
10位	カエル

表7・1～2か月間にしたごっこ遊び

—— ベスト10 ——

1位	戦争ごっこ
2位	チャンバラごっこ
3位	人形遊び
4位	学校ごっこ
5位	ままごと
6位	警察ごっこ
7位	お母さんごっこ
8位	病院ごっこ
9位	空手ごっこ
10位	忍者ごっこ

表9・1～2か月間にしたゲーム

—— ベスト10 ——

1位	トランプ
2位	ゲームウォッチ
3位	オセロ
4位	将棋
5位	テレビゲーム
6位	五ならべ
7位	人生ゲーム
8位	すごろく
9位	野球ゲーム
10位	ボンジャン*

*一種の子ども向けマージャン

並んでいるのは、昔からあった「ごっこ遊び」であるのがおもしろい。表8は放課後の遊びに顔を出していた「虫とり」である。地理的条件に恵まれた子どもたちのものではあるが、ここでも昔からのなつかしい虫の名前が並んでいる。最後に表5で見たように室内で圧倒的に行われていたゲーム遊び。ここには「ゲームウォッチ」「オセロ」「テレビゲーム」「人生ゲーム」「ポンジャン」と半数が、昔なかった現代的なゲームで占められている(表

9)。昔にくらべて、ゲームの種類をおとなたちが大きく増やしたことが、室内遊びにおけるゲームの隆盛をもたらしたのだろう。昔、遊びを作るのは子どもであった。その意味で、かつて遊びの世界は完全に子どもたちの手で作られたものだったが、今は遊びの世界にも大きく大人の手がのびてきて、唯一の貴重な子どもの自治領は、なくなってしまったかのようである。



流行している遊び

遊びにはいつの時代も流行がある。季節や売られているおもちゃなどに左右されるのはむろん、最近ではテレビやマンガの影響も大きな力をもっている。しかしその時々で、子どもたちがいちばん魅力を感じ、熱中している活動であることはたしかである。昭和58年の初夏に、子どもたちが熱中していたのは、どんな遊びだったのだろうか。

図10と図11に、その時クラスで流行していた遊びを示した。図から読みとれるように、季節にあまり左右されない遊びが多く、戸外で行われる活発なものが多いことがわかる。中でも男子はスポーツタイプの遊び、とりわけボール遊びが多く、野球、プロレス、戦争

ごっこなど、活動性の高い勇ましい遊びが特徴的である。女子の遊びは「鬼ごっこ」タイプが多く、花いちもんめ、鉄鬼、手つなぎ鬼、カット、ひっぱり鬼、だるまさんがころんだ、おりあて、ボツスイ、おわえ鬼さん、Sドン、ケンケン鬼、ドロケイ、しろとりなど、名前も遊び方もそれぞれに、多彩な展開が見いだされる。また女子には遊具施設を利用する遊びや室内遊びが、男子より多いこともわかる。

こうしてみると、遊びの形は多少変わってきているが、昔も今も子どもの好む遊びは思ったより大きくは変化がないという気がする。

図10・クラスで流行している遊び

— 男子 —

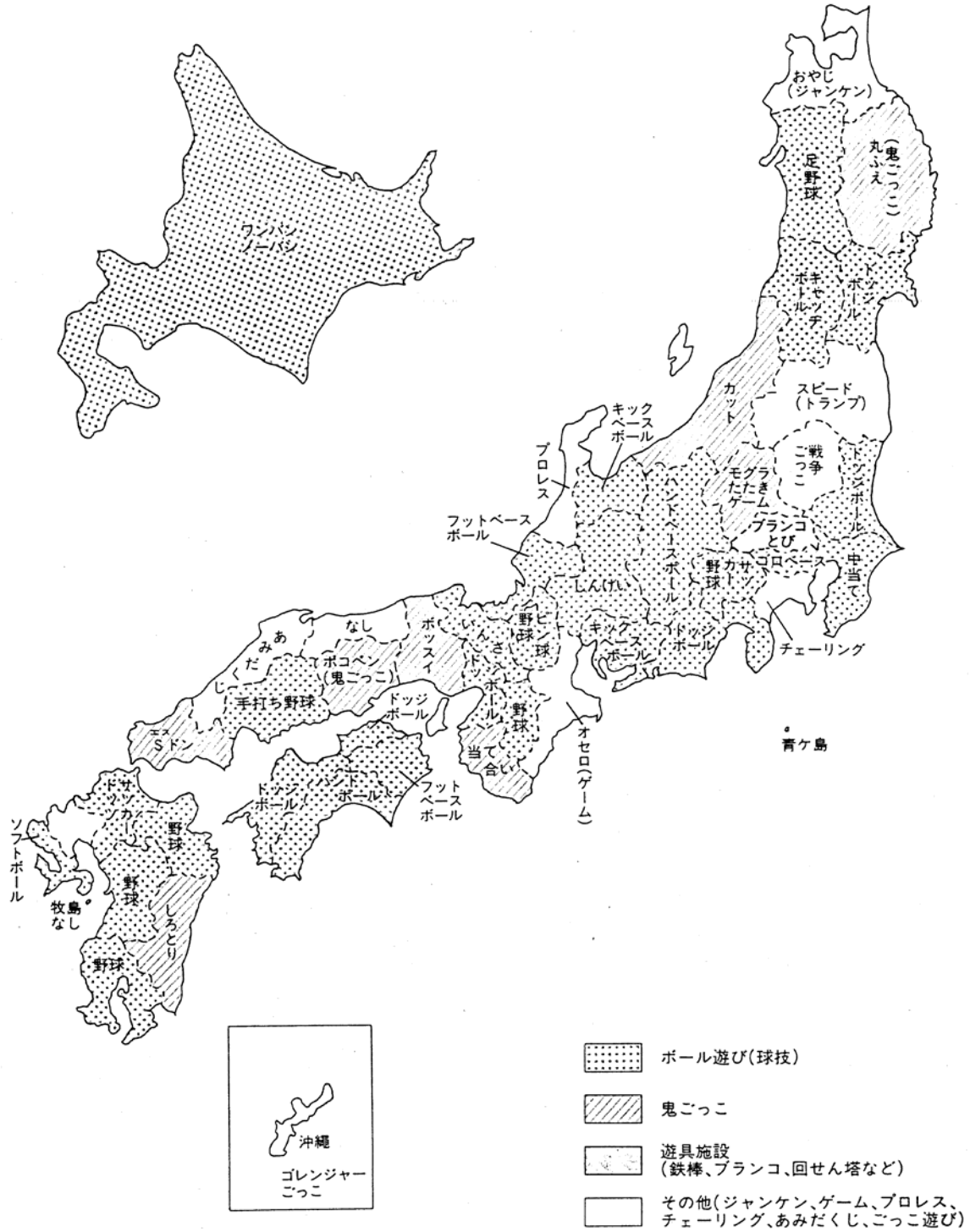
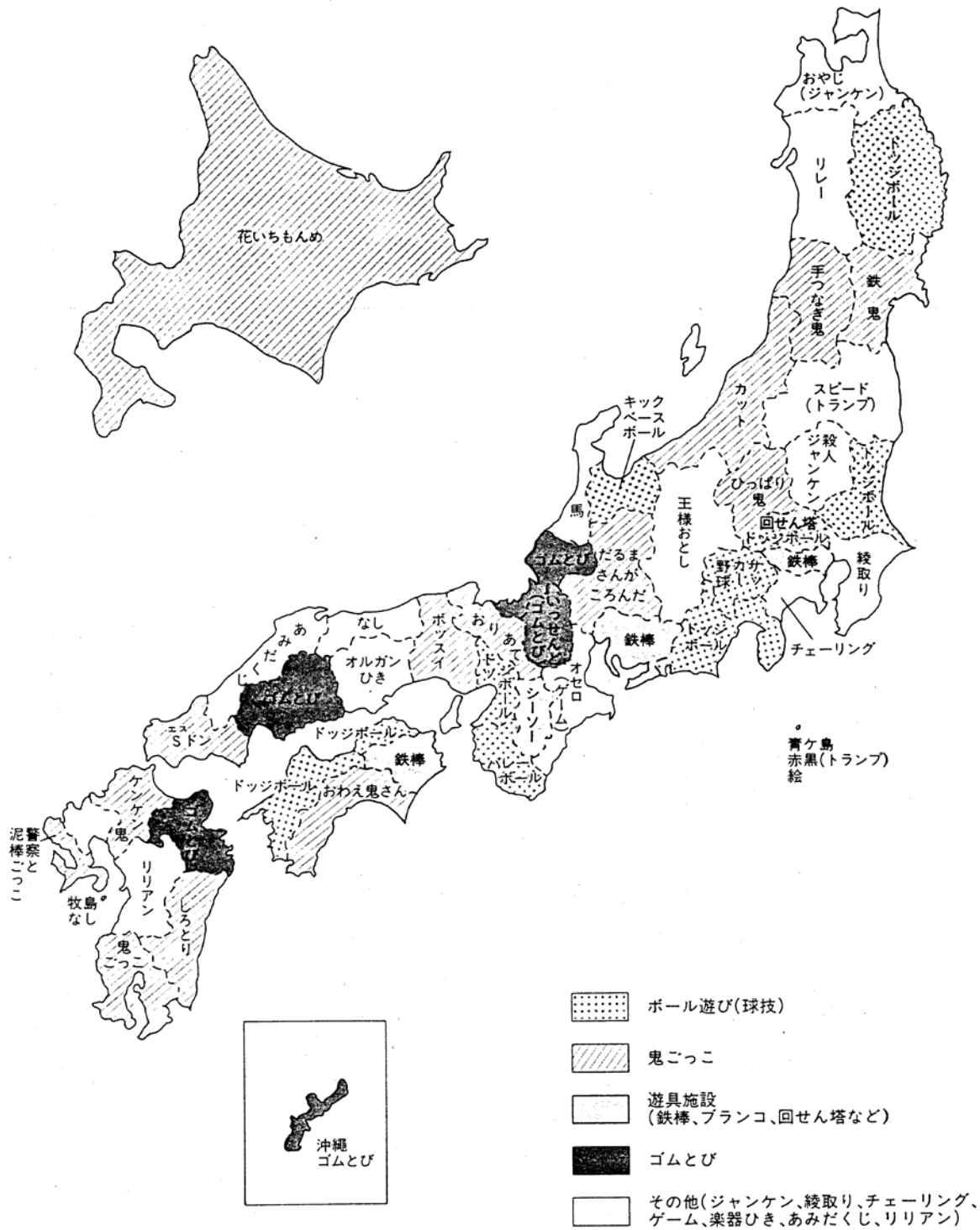


図11・クラスで流行している遊び

— 女子 —



3. 文化としての遊び



遊びは、子どもの創造した文化である。とくに伝承遊びは、いつの時代かに、子どもの誰かが作りだし、それを後輩たちが、自分たちの手でも少しずつ内容を修正しながら受けついでいった結果である。だから、伝承遊びは全国的に多種多様な名前と内容をもって分布している。しかしむろん、伝承遊びにも栄枯盛衰がある。どんなに修正を加えても子どもの心をひきつけなくなったものもあれば、昔以上にもはやされている遊びもある。た

例えば「鬼ごっこ」は、すでに見てきたように現代の子どもたちにも人気があり、「石けり」は、遊びに利用できる土地が減ってきたせいかな、だんだん遊ばれなくなってきている。しかしこの2つの伝承遊びが長い歴史をもっている点は、共通である。子どもたちの手にある文化の様態を探るために、この2つの伝承遊びをとりあげ、その全国的な分布状況をみていくことにしたい。

鬼ごっこ

まず子どもたちに、知っている「鬼ごっこ」の名前をあげさせてみた(表10)。6個～9個知っている子が全体の5割。またここで得られた「鬼ごっこ」の名は、実に245種類に達した。その中でいくつか代表的な鬼ごっこを探ってみよう。

〈高鬼〉(地面より高い所にいる限り、鬼からは安全地帯となる。場所を変えようと地面を走る間に、鬼に追いかけられる)

「高鬼」は現在全国的に非常によく知られている「鬼ごっこ」の1つである。図12で示したように、ほとんどの県で、半分以上の子が「高鬼」を「知っている鬼ごっこの名」の欄に書いている。高鬼の名を書かなかった残り子どもだって、「高鬼を知っていますか」とたずねられれば、ほぼ知っていると答えただろう。これらはとっさに名前が出てくるほど、その子が現在遊んでいないことを示すだけであろう。

〈かごめかごめ〉次に図13は「かごめかごめ」の分布である。「高鬼」同様全国的に知られているが、ただこの名を50%以上の子どもが書いていたクラスは、1つもなかった。1～29%の弱い出現率である。0%というクラスもいくつかある。これらの地域では、この遊びが最近めったにされていないので、誰からも名前が出てこなかったのだろう。

〈かくれんぼ〉「高鬼」より遊ばれていないが「かごめかごめ」よりは遊ばれているらし

いのが、「かくれんぼ」である。その分布と出現状況は図14に示した。

〈だるまさんがころんだ〉「かくれんぼ」よりももう少し弱い出現率を示すのが「だるまさんがころんだ」で、図15に示してある。

さてこれらは出現率の多少はあるものの、ほぼ全国的に分布している鬼ごっこであった。しかし中には極めて極地的にしか分布していないものもある。その代表として表11に「六虫(ろくむし)」「靴かくし鬼」「猫とねずみ」の出現率を掲げた。

〈六虫〉(2組に分かれて、鬼になった組がボールを投げ合っている間に、もう1組は陣から陣へ6往復する。1人でも鬼の投げるボールにぶつけられずに6往復できれば勝ち)北から南まで点在しているが、出現率は多いところでも千葉、和歌山で5%の子どもがあげているにすぎない。

〈靴かくし鬼〉(鬼を1人決め、他は各自の靴をかくし、鬼はこれを探し出す)日本の中央部分にみいだされるが、なぜか兵庫で17%と、よく行われていたようである。

〈猫とねずみ〉(全体が手をつないで輪になり、1人はねずみとなって輪の中に、1人は猫となって輪の外に出る。猫はねずみを捕らえようとするが、輪となった者が、猫をじゃましてねずみを守る)なぜか新潟と沖縄でよく遊ばれていたようすである。

表10・子どもの知っている鬼ごっこの数

(%)

	1～3コ	4～5コ	6～9コ
全 体	22.3	28.1	49.6
男 子	24.1	28.7	47.2
女 子	20.3	27.4	52.3

表11・子どもの知っている鬼ごっこ

(1) 六 虫

—— 南北点在型 —— (%)

県 名	出 現 率
岩 手	2.9
栃 木	2.5
埼 玉	2.9
千 葉	5.3
和 歌 山	5.3
福 岡	3.3
鹿 児 島	2.6
沖 縄	2.5

(2) 靴かかし鬼

—— 中央分布型 —— (%)

県 名	出 現 率
栃 木	2.5
千 葉	5.3
富 山	2.7
石 川	5.3
奈 良	2.7
三 重	2.9
兵 庫	17.1

(3) 猫とねずみ

—— 南北点在型 —— (%)

県 名	出 現 率
新 潟	35.0
広 島	3.0
沖 縄	60.0

図12・子どもの知っている鬼ごっこ(全国的分布型)

— 高鬼 —

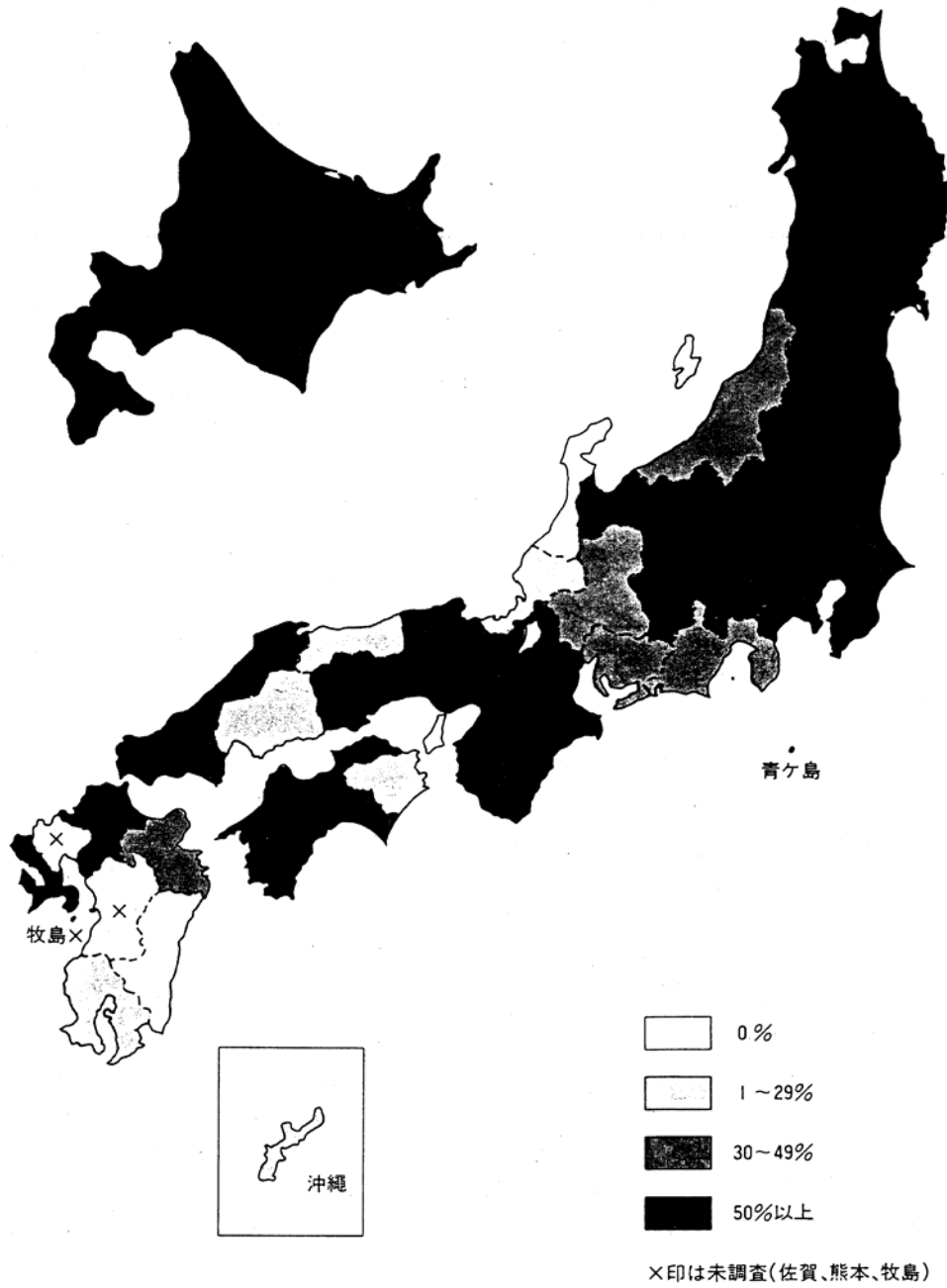


図13・子どもの知っている鬼ごっこ(全国的分布型)

— かごめかごめ —

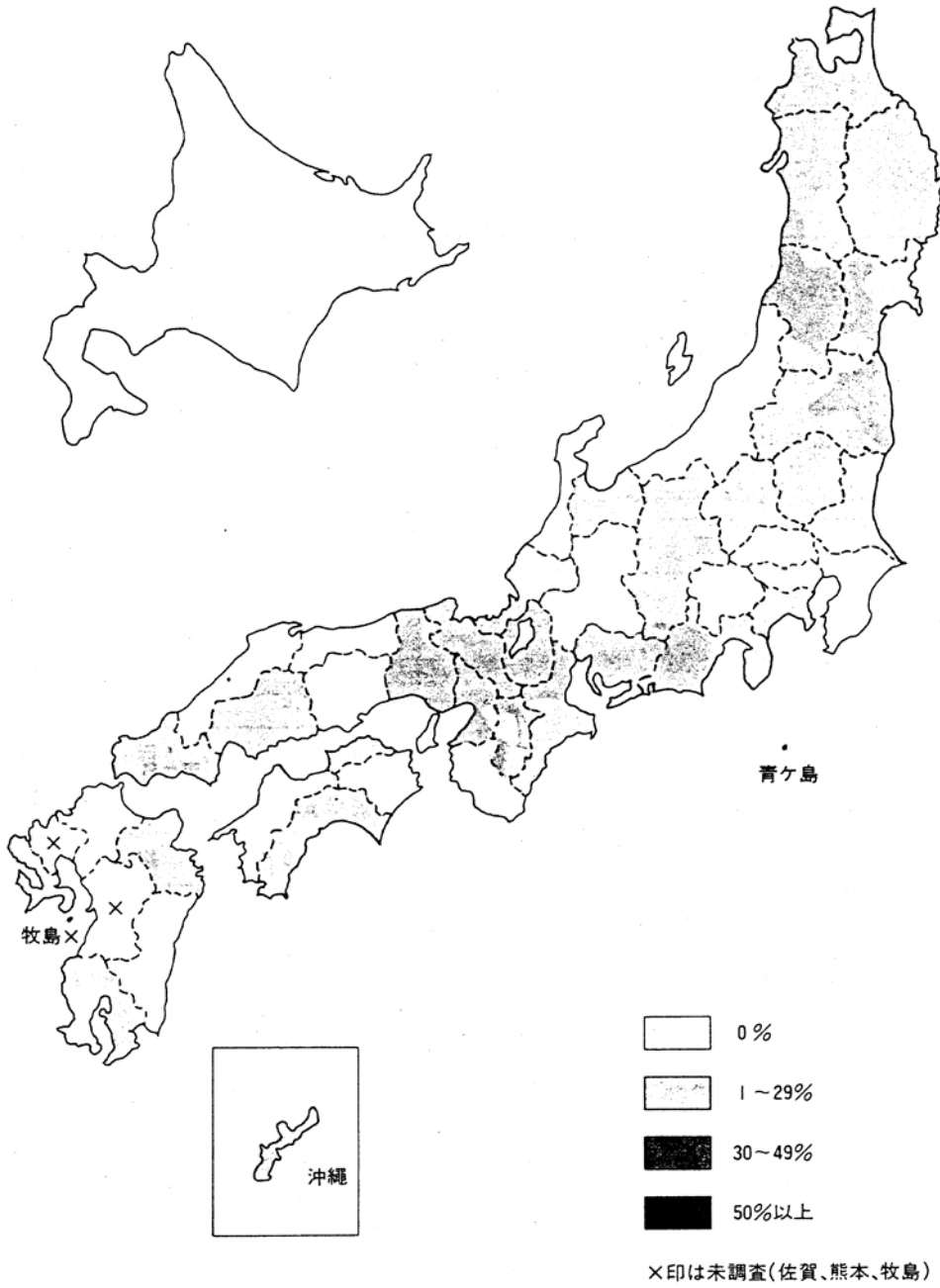


図14・子どもの知っている鬼ごっこ(全国的分布型)

—— かくれんぼ ——

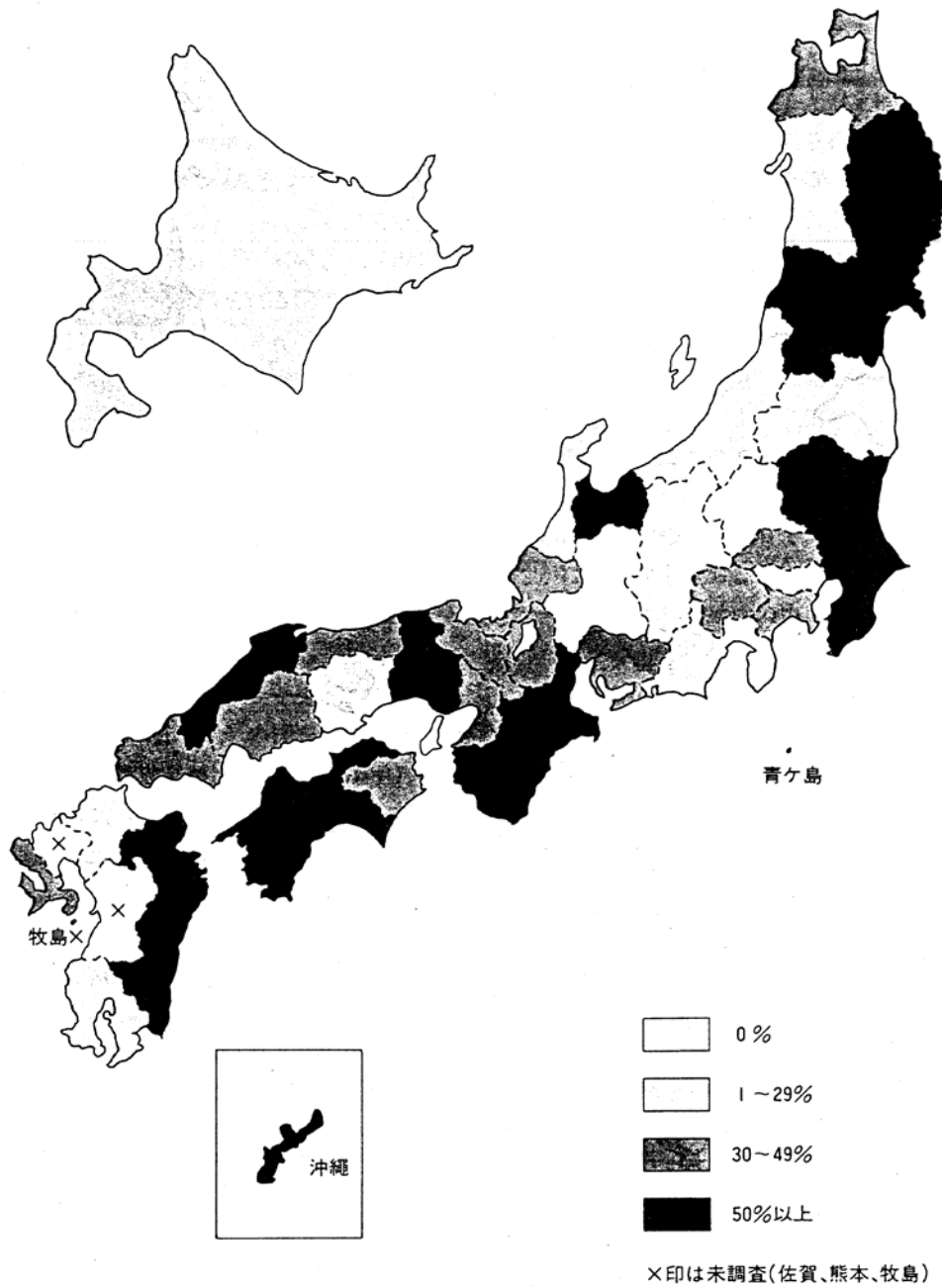
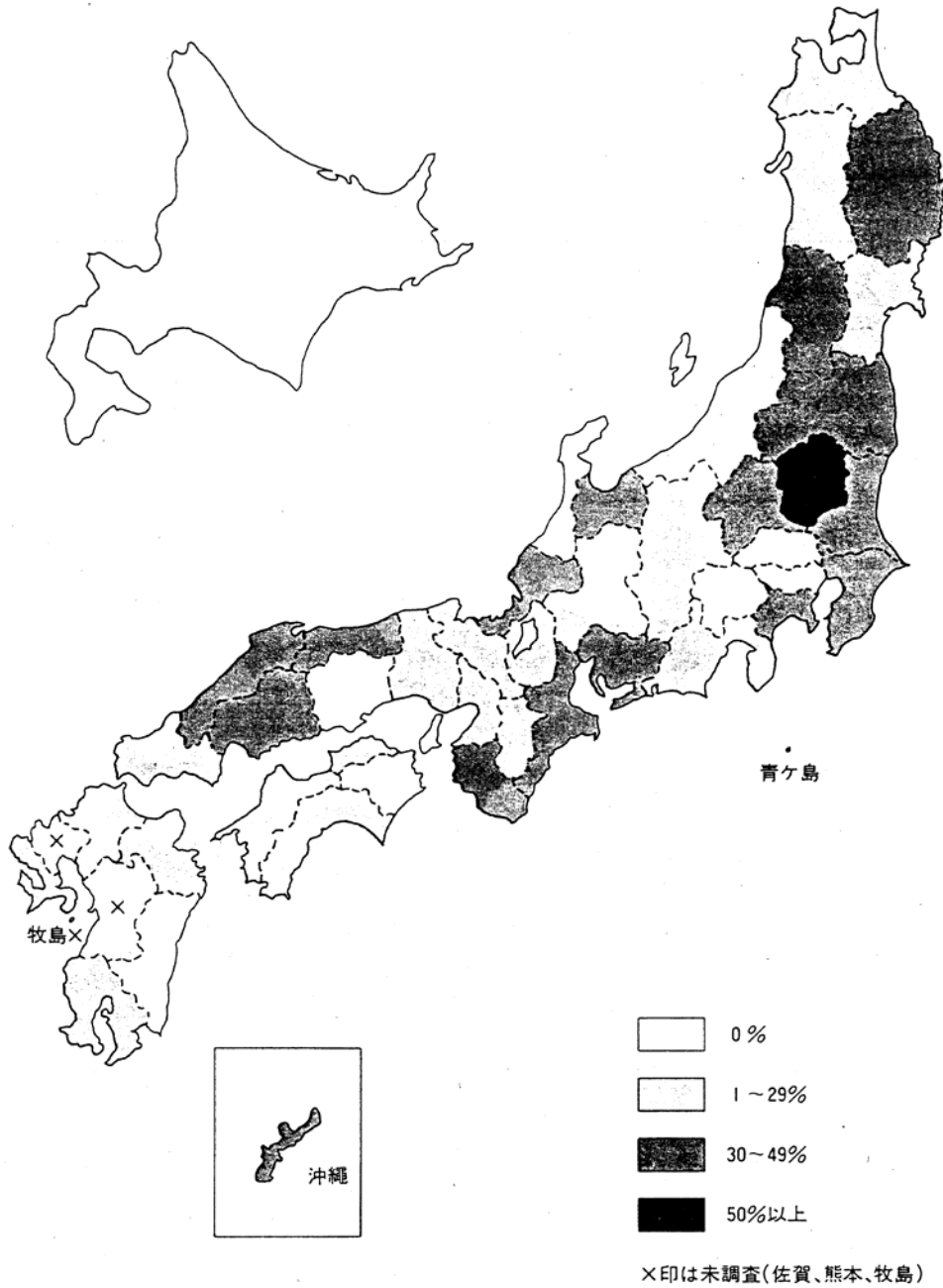


図15・子どもの知っている鬼ごっこ(全国的分布型)

— だるまさんがころんだ —



石けり

「石けり」はどうもかつてほど、子どもたちの人気を集めなくなった遊びの1つになってしまったようだ。しかしむろん全く行われていないわけではない。「鬼ごっこ」の名称が245種類に及んだことは先にのべたが、「石けり」は59種類であった。一般的には「石けり」が多く、ついで「ケンケンバ(ケンバ)」が多い。その他は「かかし」「温泉とり」「天国地獄」「時計」「月火水木金土日」「一週間」「トンボ」「ピエロ」など、地面に描かれる図の名でよばれている場合もある。

「石けり」は、明治34年に発行された「日本全国遊戯法(博文館)」にすでに東京で「児童の遊戯中当今盛んに行わる」の記述があり、かなり古くからの遊びらしい。同書には他に、大阪、伊勢の項にも図の記載がある(巻末に参考資料)。それぞれの地域で用いられた図が違っているのがおもしろいが、現在も同様で、地域によって、また子どものグループによって独特のバリエーションが見いだされる。子どもの描いた「石けり」の図を、中田幸平氏(「日本の児童遊戯」社会思想社1970年)の分類をもとに、他の新しいカテゴリーも加えて分類したところ、14グループになった。これらの地域ごとの出現率を示したのが図16であり、実際の図を図17に示した。

〈丸〉これは「日本全国遊戯法」の東京の「円」の第四図の流れを汲むもので、今回の採集でもいちばん多く、ほぼ全国的に分布していたものである。次に出てくる「かかし」「積木」「天国地獄(兵庫)」なども、図はやや違うが、遊び方としてはこの系統のものであろう。

〈時計〉これは強いて言えば同じく「日本全国遊戯法」の「渦巻」に近いものである。しかし今回の採集では、昔代表的な図の1つで

あったという渦巻状のものは見当たらなかった。渦巻を描くことが現代の子どもにはむずかしくなったのだろうか。ここでは2つを掲げたが、右と左では遊び方が大きく違うようである。またぐるっと廻ると言えば、図は角形になるが、神奈川で採集された「角けり」もこれにやや近いものである。

〈ビル〉今回埼玉で採集された「ビル」は、「日本全国遊戯法」で同じく代表的な型の1つとされた「長」の流れを汲むものであろう。同書の第一図よりも簡略化されている。それだけ現代の子どもの遊び技術が不器用になったのかもしれない。また秋田の「ホテル」も遊びの型としてはこのタイプであろう。

その他各地で採集されたさまざまな石けりの図は、順次掲げた通りである。これらはどこかにルーツをもちながら、しだいに変形を加えつつ発展し、地域の中で一つの市民権を得た図になっていったと推測される。しかし最後に掲げた3つの図(神奈川と鳥取)のように、ただ1人の子どもが描いたにすぎない図もいくつか見いだされた。これはひょっとすると、ある個人が思いついて、最近たまたま遊びに使ってみた図にすぎないかもしれない。つまり、図としてはきわめて若く、これがその後どう仲間の中で定着するか、または1人の思いつきだけで自然消滅するか、運命が定まらないものようである。文化というものはずべてこのようにして発生し、それが成長した場合(すなわち広く人びとに受け入れられるようになって)、われわれが今日「文化」とよんで共有しているものになるのであろう。そうした意味では、今日なお子どもの中にひとつの創造のエネルギーがあることを、かいま見る思いもする。

図16・子どもの描いた石けりの図面

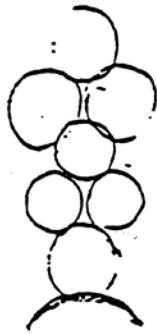
— 図面の出現率 —

		<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 15px; height: 10px; background-color: white;"></div> 0% <div style="border: 1px solid black; width: 15px; height: 10px; background-color: repeating-linear-gradient(45deg, transparent, transparent 2px, black 2px, black 4px);"></div> 1~29% <div style="border: 1px solid black; width: 15px; height: 10px; background-color: repeating-linear-gradient(-45deg, transparent, transparent 2px, black 2px, black 4px);"></div> 30~49% <div style="border: 1px solid black; width: 15px; height: 10px; background-color: black;"></div> 50%以上 </div>													
		*	○	○	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
県名		丸	かかし	時計	ダイヤル	ホテル	おでん	ぞうきん	積木	コース	やっこ	角	ビル	角けり	カダイン
北海道	1. 北海道	1~29%													
	2. 青森	50%以上									1~29%				
東	3. 秋田	50%以上			1~29%								1~29%		
	4. 岩手	1~29%									1~29%			1~29%	
	5. 山形	1~29%						1~29%					1~29%		
北	6. 宮城	1~29%			1~29%				1~29%					1~29%	
	7. 福島		50%以上												
関東	8. 栃木	1~29%		1~29%				1~29%					1~29%		1~29%
	9. 群馬	1~29%							1~29%						
	10. 埼玉	1~29%			1~29%					1~29%			1~29%		
	11. 茨城	1~29%											1~29%		
東	12. 東京	1~29%			1~29%										
	13. 千葉	1~29%						1~29%							
	14. 神奈川	1~29%												1~29%	
中部	15. 新潟			1~29%				50%以上		1~29%					1~29%
	16. 富山	50%以上				1~29%							1~29%		1~29%
	17. 石川	1~29%								50%以上					
	18. 福井	50%以上		1~29%	1~29%									1~29%	
	19. 長野	1~29%						1~29%							
	20. 岐阜	1~29%							1~29%						
	21. 山梨	1~29%							1~29%						
近畿	22. 静岡	1~29%	50%以上	1~29%					1~29%						1~29%
	23. 愛知	1~29%									1~29%				
	24. 滋賀	1~29%						1~29%				1~29%			
	25. 京都	1~29%						1~29%							
畿	26. 大阪	1~29%					1~29%			1~29%					
	27. 兵庫	1~29%	50%以上						1~29%						
	28. 奈良	1~29%													
	29. 三重	1~29%							1~29%						
	30. 和歌山	1~29%							1~29%						
中国	31. 鳥取	1~29%						1~29%			1~29%				
	32. 岡山	50%以上			1~29%			1~29%					1~29%		
	33. 島根	1~29%			1~29%										
	34. 広島	1~29%													
	35. 山口	1~29%													
四国	36. 香川	1~29%		1~29%	1~29%				1~29%		1~29%		1~29%		
	37. 徳島	1~29%													
	38. 愛媛	1~29%			1~29%						1~29%				
	39. 高知	1~29%												1~29%	
九州	40. 福岡	1~29%													
	41. 長崎	1~29%							1~29%						
	42. 大分	1~29%													
	43. 熊本	1~29%													
	44. 宮崎	1~29%		1~29%											
	45. 鹿児島	1~29%						50%以上	1~29%						
その他	46. 沖縄	1~29%								1~29%					
	47. 青ヶ島	1~29%													

*印は中田幸平氏の命名
○印は子どもの間で使われているもの
他は前田の命名

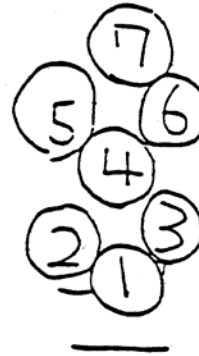
図17-(1)・子どもの描いた石けりの図面

丸型



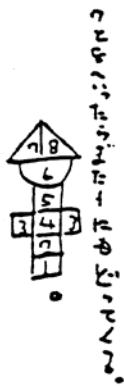
(宮城)*

丸型



(静岡)

かかし型



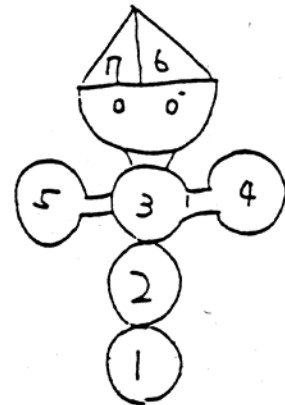
(大阪)

かかし型



(三重)

かかし型



(宮城)

* ()内は採集された県名

図17-(2)・子どもの描いた石けりの図面

時計型



①
②

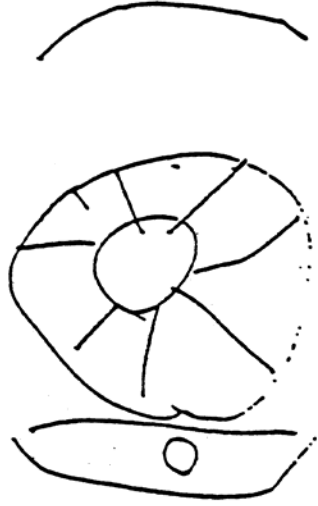
(福井)

時計型



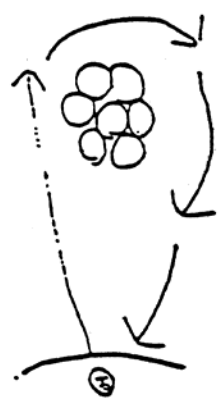
石や
(宮城)

時計型



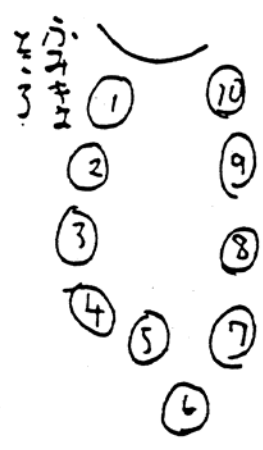
(新潟)

ダイヤル型



(香川)

ダイヤル型



(東京)

ホテル型



(秋田)

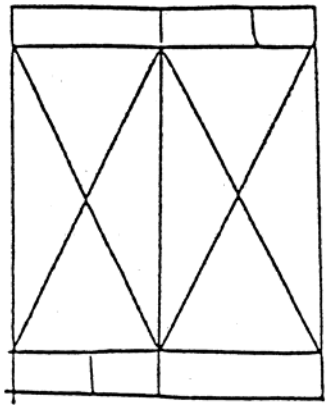
おでん型



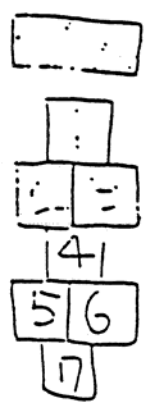
(岡山)

図17-(3)・子どもの描いた石けりの図面

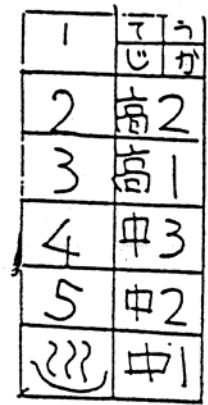
ぞうきん型



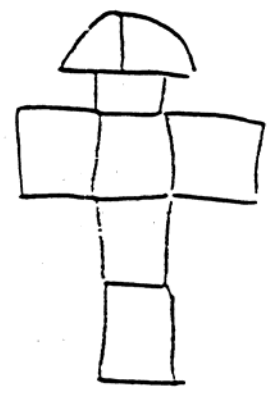
(長崎)



(鹿児島)



(石川)

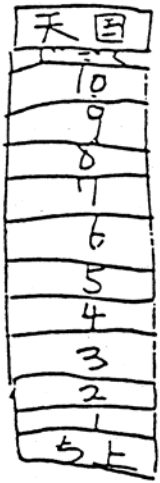


(愛知)

角型

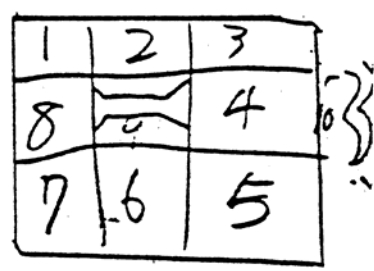


(青森)

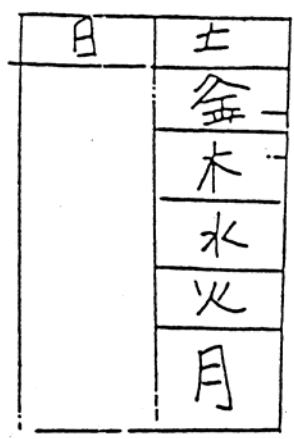


(埼玉)

角けり型



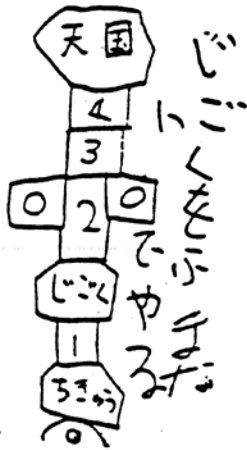
(神奈川)



(栃木)

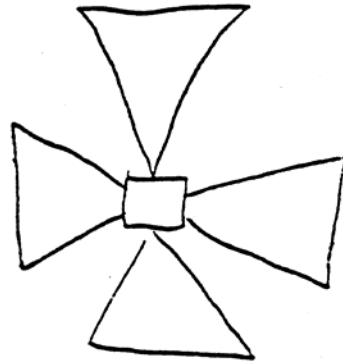
図17-(4)・子どもの描いた石けりの図面

天国地獄



(兵庫)

石けり



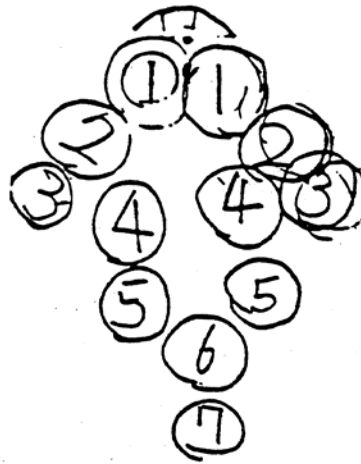
(神奈川)

石けり



(秋田)

石けり



(鳥取)

るので、データとしての信頼度がことなるのか。そう考えるとところから、サンプリングの必要性が生まれてくる。

抽出の仕方

対象全員に調査を行うのを全数調査とよぶ。もっとも大規模な例は国勢調査であろう。また先ほどの塾通いの事例へ戻ると、A小学校の5年B組に限れば、全員に調査したのであるから、全数調査となる。

しかし、社会調査の中で全数を対象とした調査を行うことは予想外に少ない。新聞などで目にする世論調査でも、調査対象（母集団、ぼしゅうだん）を縮図化した形の統計的な集団（サンプル集団）を作り、その集団にアンケート調査を実施し、その結果を母集団の反応とみなす手法を採用している。

そこで問題となるのは、母集団を縮図化した形のサンプル集団をどのように作り出すかであろう。これには、大別して、

① 無作為（ランダム）抽出法

② 層化抽出法

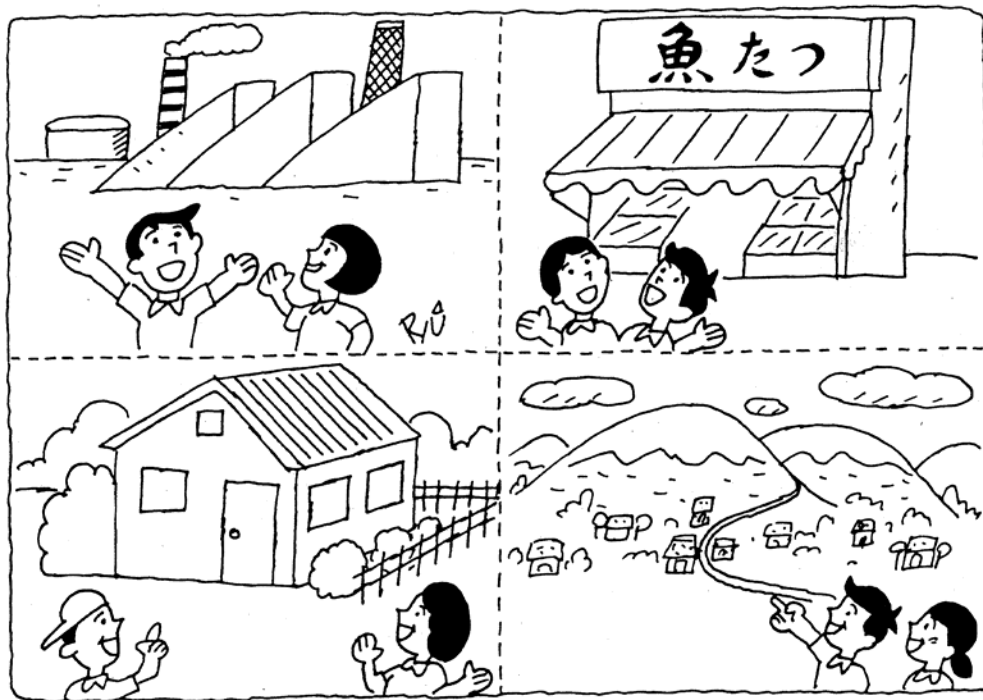
③ 意図的抽出法

とが考えられる。

もう一度塾通いを例にするなら、A市の小学5年生7千人（母集団）の中から千人（サンプル集団）を選ばよいためであるから、もっとも単純な方法は、子どもたち全員に統計上のナンバーをふり、7人に1人の間隔で調査に協力してもらう子どもをきめることであろう。これが①の無作為抽出法で、抽出率は7分の1となる。

この塾通い調査を、A市からさらに拡大して県下全体に広げたいとしよう。県下の小学5年生は15万人。もちろん、この場合も50分の1、あるいは100分の1の割合で無作為抽出を行い、サンプルを決定するのは可能であろう。

こうした方法は統計上妥当にみえるが、いざ実施となると、1学年に2～3名がサンプルとなり、調査の手間ひまばかりがかかる。そこで、県下を、①工業地区 ②商業地区



③住宅地区 ④山村部のように類型化し、それぞれの地区に住む子どもの数を算出し、その比率に応じてサンプル数を決定する方法が考えられる。もちろん、こうした方法で、住宅地区のサンプル数が1500名であるとしたら、住宅地を校区にもつ学校の中から、無作為に調査対象校をきめ、その学校の全数に調査をする形が現実的な方法となる。

こうした方法を層化抽出法とよび、特に全国調査などではそれぞれのテーマに応じていくつかの基準を組み合わせ、層化させた形で統計上の集団を作り、その中から一定の比率でサンプルを選ぶのを原則としている。

いずれにせよ、サンプリングの問題は、母集団の大きさに関連してくる。したがって、おおよその目安としては、母集団の大きさとサンプリングとの関係を以下のようにとらえておくのが妥当であろう。

- ① 1千人程度まで 全数調査
- ② 1～2万人程度 単純な無作為抽出
- ③ 10万人程度 複雑な無作為抽出
- ④ 10万人以上 層化抽出法

したがって、学校単位の調査なら①、町村や小さな市レベルの範囲なら②、大きな市や県単位の調査の場合は③の形となる。

もっとも、サンプリングは考えただけでも手間がかかるが、実施ともなると、それを上回るほどの労力や経済力が求められる。そのため、①行政機関の実施する調査で、県や市の協力を求められる、あるいは、②調査のために何百万円かの研究費があり、スタッフも揃っているなど、条件に恵まれている場合を除くと層化抽出の実施は不可能に近い。

そうはいつても、塾通いの場合、都市の学校なら、山村や地方都市のデータとの対比を試みたくなる。そうした時、地域などを意図的に選び出して調査を実施するのもひとつの方法で、これを意図的抽出法とよぶ。

筆者が個人的に実施した調査では、

- ① 大都市圏——東京、大阪 2000

② 近郊都市——習志野市、高槻市 1500

③ 地方都市——飛弾高山、酒田、萩 800

④ 山村部 ——室戸、房総、岩手 300
のように、地域を意図的に選び出して、塾通いの背景を分析したことがある。

サンプル数の決定

このように考えてくると、サンプリング的な見方をもつことは重要だが、個人レベルの調査の場合、費用や労力の関係から意図的な抽出に頼る場合が多い。そうした折り、サンプリングの偏りを十分に配慮してデータを解釈する必要が生ずるのは言うまでもない。

なお、調査としての条件に恵まれた大規模調査でサンプリングを行う場合、数値として欲しいものは、

① データとしての信頼度を確保するのに、どの程度の抽出率が望ましいか。塾通いを例にするなら、小学5年生7千人の中から何分の1の抽出をすると、信頼度を確保できるか。

② 得られた結果を解釈する時、その数値にどの程度の信頼をおけるか。つまり、7分の1の抽出率でサンプリングをして、塾通いが35%という数値を得た。この数値を市内の子ども（母集団）にあてはめると、どの程度の誤差でそう言いきれぬのか。についての算出法であろう。

①の抽出率についていえば、経験的に考えても、信頼度の面ではサンプル数が多いのにこしたことはない。しかし、経費的にはサンプル数が少ないほうが助かるという相反する立場の妥協点を統計的にどう見いだすかの問題もある。

くわしい点は、社会統計に関する本を読んでほしいが、抽出率は

$$n = \frac{N}{\left(\frac{e}{K}\right)^2 \cdot \frac{N-1}{P(1-P)} + 1}$$

N = 母集団の数

の形をとり、 $P=0.5$ 、 $K=2$ を代入する。
 そうすると、上の式は以下の通りとなる。

$$n = \frac{N}{\left(\frac{e}{2}\right)^2 \cdot \frac{N-1}{0.5 \times 0.5} + 1} = \frac{N}{e^2(N-1) + 1}$$

そして、 e は誤差の幅なので、正確さを求めるなら、 e の値として0.03（3%の誤差）、多少の誤差があってもよければ0.05（5%）を代入する。先ほどからふれてきた7千人を母集団とした調査では、誤差の幅により、サンプル数は以下のように変化してくる。

$$e \begin{cases} 0.01 \text{ (1\%)} & = 4118 \\ 0.03 \text{ (3\%)} & = 959 \\ 0.05 \text{ (5\%)} & = 378 \\ 0.10 \text{ (10\%)} & = 100 \end{cases}$$

つまり、7千の母集団の場合、誤差の幅を

1%にとどめたければ4千サンプルが必要となる。しかし、通常の調査では、0.03と0.05の誤差、つまり3%あるいは5%の誤差を見越して調査に取り組む場合が多い。

そこで、3%と5%の誤差を見込んだ場合のサンプル数を母集団の大きさごとに示すと、表1の通りとなる。この中で注目をひくのは、統計的には、5%レベルだと、どんなに母集団が大きくとも400サンプルで、そして3%だと1,100サンプルを、データとしての信頼性を確保できる事実であろう。全国的な世論調査が1千サンプル程度で実施されることが多いのは、表1のような数値をふまえている。

しかし、統計上、1千サンプルで妥当なのであろうが、経験的に、なんとなく不安が残る。そのため調査の専門家の間では、統計上の妥当性はともあれ、少なくとも3千、できることなら5千人程度のサンプル集団を選び出すのが望ましいといわれている。

信頼性の幅

こういう形でサンプル集団を選び出すことができるが、その次に問題となるのは、ある種の数値を得た時、それをどの程度、母集団の数値としてみなしうるかであろう。この問題は、

$$P = P \pm A \sqrt{\frac{N-n}{N-1} \cdot \frac{P(1-P)}{n}}$$

N = 母集団の数

n = サンプル集団の数

の形であらわされるが、式中の A は、信頼度を示す係数で、95%の信頼度、つまり5%の誤差を見込む場合は2を代入する。また99%の信頼度、換言するなら、誤差を1%以下におさえたいと望む場合は3を代入する。

したがって、今までふれてきたような学習塾通いへ事例を戻し、7千人(N)のなかから1千人(n)を選んで調査を行い、塾通いする割合が35%(P)だった場合、

表1 サンプル数

母集団	誤差	
	0.03	0.05
1千	526	286
2千	715	333
3千	811	353
5千	909	370
1万	1,000	385
2万	1,053	392
3万	1,071	397
5万	1,087	398
10万	1,099	399
20万	1,105	399
30万	1,107	400
50万	1,109	400
100万	1,111	400
100万以上	1,111	400

注) 母集団が1,000の場合、526サンプルを選べば、誤差は3%以内になる。

$$P = 0.35 \pm 2 \sqrt{\frac{7000-1000}{7000-1} \cdot \frac{0.35 \times (1-0.35)}{1000}}$$

$$= 0.35 \pm 0.03$$

となる。つまり、サンプル集団の通塾率35%にプラス・マイナス3%を加え、母集団の通塾率が32%から38%までの間にあると95%は言える、というのが、Pの式についての読み取り方となる。

なお、99%の信頼度を求めて、Aに3を代入した場合、 0.35 ± 0.04 、つまり、31%から39%の間にあると言える確率は99%。換言するなら、誤差は1%であるというように数値が変化してくる。

数字が入りこんできてわかりにくくなったので、もう一度、整理を行っておこう。

サンプル集団の通塾率35%を手がかりとして、

	通塾率
信頼度 < 95%.....	32%~38%
99%.....	31%~39%

参考までに、1万人と10万人の母集団を想定し、サンプル集団から通塾率35%の数値を得た場合、抽出率によって推定の幅がどの程度変化するかを示すと、表2のとおりとなる。

この表の中で目につくのは、以下の2点であろう。

① 抽出率が2分の1から4分の1、そして10分の1へと小さくなるにつれて、当然のことながら、同じ95%の信頼度でも、推定の幅が広がってくる。

1万人	抽出率	$\frac{1}{2}$	34%~36%
		$\frac{1}{100}$	25%~45%

したがって、1万人が母集団の場合、100分の1抽出では誤差が大きくなりすぎ、データとしての信頼性に欠ける事態を招く。

② しかし、同じ抽出率でも母集団が1万人から10万人へと大きくなると、信頼度が高まる。したがって、

母集団	抽出率	信頼できる幅
1万人	$\frac{1}{2}$	34%~36%
	$\frac{1}{10}$	34%~36%

のように、1万人の中から $\frac{1}{2}$ 抽出をした場合と、10万人の中から $\frac{1}{10}$ 抽出をした場合とが、誤差の幅が同じになる現象も生じる。

したがって、サンプリングを実施する時には、せっかく入手できたデータの信頼度が低いものにならぬように、抽出率を十分に配慮する必要がある。そうした意味では、実際にサンプリングは実施しないまでも、サンプリング的な見方をふまえることは大切と考えられる。

表2 母集団の推定

(信頼度95%)

母集団 抽出率	1万	10万
$\frac{1}{2}$	± 0.009	± 0.003
$\frac{1}{4}$	± 0.016	± 0.005
$\frac{1}{10}$	± 0.029	± 0.009
$\frac{1}{20}$	± 0.042	± 0.013
$\frac{1}{100}$	± 0.095	± 0.030

注) 1万人の母集団のなかから $\frac{1}{2}$ 抽出をした場合、通塾率の誤差は 35 ± 0.009 となる。

あそびの調査

これはテストではありません。日本の子どもたちにたくさんおねがいで、その生活をしらべるためのものです。思ったままをかいてください。

きょうの日づけ…… () 月 () 日 () よう日
 学校の名まえ…… () 小学校
 学年・組…… () 年 () 組
 男・女…… (男・女) <○でかこむ>

① あなたのことについておしえてください。

1. あなたのきょうだいの数……あなたもいれて () 人
2. あなたの家から、学校までの時間……歩いて () 分くらい
3. 勉強する学習じゅくへ行っていますか。あてはまる番号に○をつけてください。
 - 1. ぜんぜん行っていない
 - 2. 前は行っていたがやめた
 - 3. 行っている
4. ピアノや絵などの習いごとへ行っていますか。
 - 1. ぜんぜん行っていない
 - 2. 前は行っていたがやめた
 - 3. 行っている
5. あなたが、さい近買ってもらったおもちゃをかいてください。
 ()
6. あなたは、さい近自分であそび道具やおもちゃをつくりましたか。
 - 1. つくらない
 - 2. つくった→なにをつくりましたか
 ()

② あなたがこの1～2か月の間にしたあそびに、ぜんぶ○をつけてください。

ここに書いてないあそび }
 (ちゅうい) 名まえがちがうあそび } は、あいているところにかいてください。

- | 1. 「おに」がいるあそび | 2. あいてときょう
そうするあそび | 3. おもちゃや道具をつかう
あそび | |
|---------------|-----------------------|-----------------------|-----------------|
| 1 おにごっこ | 1 メンコ | 1 なわとび | 15 たけ馬 |
| 2 たかおに | 2 ベエゴマ | 2 ゴムとび | 16 はねつき |
| 3 てつおに | 3 こま | 3 鉄ぼう | 17 ブランコ |
| 4 かげふみ | 4 すもう | 4 自転車のり | 18 ローラー
スケート |
| 5 どろけい | 5 プロレス | 5 マンガをよむ | 19 |
| 6 かくれんぼ | 6 レスリング | 6 木のぼり | 20 |
| 7 だるまさんころんだ | 7 地面とり | 7 シーソー | 21 |
| 8 かんけり | 8 雪がっせん | 8 アスレチック | |
| 9 ハンカチおとし | 9 | 9 たこあげ | |
| 10 かーごめかごめ | 10 | 10 おはじき | |
| 11 | | 11 ビー玉 | |
| 12 | | 12 お手玉 | |
| | | 13 ケン玉 | |
| | | 14 あやとり | |

● 資料1 調査票見本

- 5 あなたが、知っている（たかおにやてつおになどの）おにごっこの名まえをぜんぶかいてください。

- 6 あなたのお友だちのことでです。

1. あなたが学校で仲のよい友だちの人数……………（ ）人くらい
 2. その中で、一番仲のよい子の家まで今までに行ったことがありますか。

1回も行った ことがない	1回行った	2～3回 行った	4～5回 行った	わりと、 しょっちゅう 行っている	毎日のように 行っている
1	2	3	4	5	6

- 7 あなたはどんな子ですか。

1. 運動がとくいだと……………
とても すこし あまり ぜんぜん
そう思う そう思う そう思わない そう思わない
 1 ————— 2 ————— 3 ————— 4
2. 勉強がとくいだと……………
 1 ————— 2 ————— 3 ————— 4
3. おうちの人の手伝いをよくやると…1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

- 8 あなたはおそくまで、おもて(そと)で友だちとあそんでいて、お母さんにしかられたことがありますか。

1回も ない	2～3回 ある	3～4回 ある	ときどき ある	しょっちゅう ある
1	2	3	4	5

- 9 毎日、学校へ行くのは楽しいですか。

とても 楽しい	かなり 楽しい	少し 楽しい	ふつう	あまり 楽しくない	ぜんぜん 楽しくない
1	2	3	4	5	6

- 10 きこのう学校でのことでです。

1. きこのう、あなたは学校で友だちとあそびましたか。

とてもよく あそんだ	かなりよく あそんだ	少し あそんだ	あまり あそばなかった	ぜんぜん あそばなかった
1	2	3	4	5

2. あそんだ人(1～4と答えた人)は、学校でなにをしてあそんだかを下にかいてください。

- ちゅうい ◎ れいのようにかいてください。
 ◎ したあそびは、ぜんぶかいてください。

どんなあそびをしましたか		どこであそびましたか(○でかこむ)	だいたい なん人で
れい	どろけい	校てい(運動場)・体育かん・教室・おく上 ろう下・かいだん・おどり場・その他	10人
		校てい(運動場)・体育かん・教室・おく上 ろう下・かいだん・おどり場・その他	人
		校てい(運動場)・体育かん・教室・おく上 ろう下・かいだん・おどり場・その他	人
		校てい(運動場)・体育かん・教室・おく上 ろう下・かいだん・おどり場・その他	人
		校てい(運動場)・体育かん・教室・おく上 ろう下・かいだん・おどり場・その他	人

11 つぎは、きのう学校がおわってからのことです。

1. きのう、テレビはなん時間みましたか。

ぜんぜん 30分 1時間 1時間半 2時間 2時間半 3時間 3時間半 4時間 4時間半 5時間
 見ていない ぐらい ぐらい ぐらい ぐらい ぐらい ぐらい ぐらい ぐらい ぐらい 以上
 1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7 — 8 — 9 — 10 — 11

2. きのう、家での勉強時間はどのくらいでしたか。宿題もいれてください。

ぜんぜん 30分 1時間 1時間半 2時間 2時間半 3時間 3時間半
 しなかった ぐらい ぐらい ぐらい ぐらい ぐらい ぐらい 以上
 1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7 — 8

3. (1)きのう、学校がおわって、家にかえってからまたおもて(そと)へ出て、友だちとあそびましたか。

ぜんぜん 30分 1時間 1時間半 2時間 2時間半 3時間 3時間半 4時間 4時間半
 あそんでいない ぐらい ぐらい ぐらい ぐらい ぐらい ぐらい ぐらい 以上
 1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7 — 8 — 9 — 10

(2)それでは、あそんだ人はなにをしてあそんだかを下にかいてください。

おもて(そと)でしたあそびの名まえ	あそんだ場しょ	だいたいなん人で
		人
		人
		人
		人

4. きのう、家の中ではどんなあそびをしましたか。下にかいてください。

(1)自分ひとりでしたあそびの名まえをかいてください。

(2)だれかといっしょにしたあそびの名まえをかいてください。

だれかといっしょにしたあそびの名まえ	あいてはだれてしたか(○でかこむ)
	友だち・きょうだい・父・母 おじいさん・おばあさん
	友だち・きょうだい・父・母 おじいさん・おばあさん
	友だち・きょうだい・父・母 おじいさん・おばあさん
	友だち・きょうだい・父・母 おじいさん・おばあさん

これでおわりです。どうもありがとうございました。

● 資料2 学年・性別集計表

単位：サンプル数以外はパーセント

質問項目	全体	性別		学年別				
		男子	女子	3年	4年	5年		
サンプル数	3年	115	58	57				
	4年	2,101	1,066	1,035				
	5年	302	155	147				
	男子	1,279						
	女子	1,239						
1 子どもの属性	だいきょう 数	1. 1人	7.3	7.0	7.5	9.6	6.9	8.7
		2. 2人	54.3	55.9	52.7	56.5	55.4	46.3
		3. 3人	30.9	29.6	32.2	32.2	30.1	35.7
		4. 4人以上	7.5	7.5	7.6	1.7	7.6	9.3
	家から学校までの時間	1. 1~5分	17.6	18.9	16.1	20.9	17.4	16.6
		2. 6~10分	21.9	21.4	22.3	23.5	22.5	17.6
		3. 11~15分	19.4	19.5	19.0	16.5	19.2	20.3
		4. 16~20分	15.0	14.8	15.2	7.8	14.8	19.3
		5. 21~25分	5.6	5.3	6.0	4.3	5.7	5.0
		6. 26~30分	10.0	9.1	11.0	9.6	10.3	8.6
		7. 31分以上	10.5	11.0	10.4	17.4	10.1	12.6
	学習塾	1. ぜんぜん行っていない	50.8	51.0	50.8	71.7	50.6	44.6
		2. 前は行っていたがやめた	10.0	11.8	8.0	3.5	10.5	9.1
		3. 行っている	39.2	37.2	41.2	24.8	38.9	46.3
	習い事	1. ぜんぜん行っていない	33.3	44.2	22.2	13.0	34.4	33.9
		2. 前は行っていたがやめた	12.3	12.5	12.1	5.2	12.0	17.1
3. 行っている		54.4	43.3	65.7	81.8	53.6	49.0	
おやつを最近作ったか	1. つくらない	57.2	48.7	66.0	45.1	55.5	73.9	
	2. つくった	42.8	51.3	34.0	54.9	44.5	26.1	
5 知っている数	1. 1~3コ	22.3	24.1	20.3	17.9	23.5	28.7	
	2. 4~5コ	28.1	28.7	27.4	34.8	29.9	29.5	
	3. 6~9コ	49.6	47.2	52.3	47.3	46.6	41.8	
6 友だち	学校で仲の良い友だちの人数	1. 1~3人	16.5	14.7	18.2	4.6	16.8	18.4
		2. 4~6人	25.7	24.0	27.2	14.7	26.1	26.4
		3. 7~9人	16.5	15.3	17.6	22.0	16.4	15.3
		4. 10~14人	19.4	19.8	19.0	26.6	19.0	19.4
		5. 15人以上	22.0	26.2	18.0	32.1	21.7	20.5
	家に行っただけの回数	1. 1回も行ったことがない	6.0	6.2	5.9	6.6	5.7	8.4
		2. 1回行った	6.3	6.0	6.6	11.3	6.2	5.2
		3. 2~3回行った	15.2	15.0	15.4	19.8	15.0	15.0
		4. 4~5回行った	21.3	19.9	22.5	12.3	21.3	24.8
		5. わりとしょっちゅう行っている	41.9	42.2	41.8	39.6	42.2	40.0
		6. 毎日のように行っている	9.2	10.7	7.8	10.4	9.6	6.6
	7 自己評価	運動が得意	1. とてもそう思う	23.3	31.1	15.3	34.8	23.1
2. すこしそう思う			36.6	35.5	37.5	30.4	38.0	29.0
3. あまりそう思わない			28.8	23.7	34.2	27.8	28.2	32.7
4. ぜんぜんそう思わない			11.3	9.7	13.0	7.0	10.7	18.1
勉強が得意		1. とてもそう思う	7.5	10.3	4.6	12.4	7.5	5.4
		2. すこしそう思う	33.3	36.3	30.2	58.4	33.1	24.4
		3. あまりそう思わない	42.5	36.5	48.6	21.2	43.3	45.1
		4. ぜんぜんそう思わない	16.7	16.9	16.6	8.0	16.1	25.1
手伝いをよくやる		1. とてもそう思う	20.5	18.1	23.0	31.6	20.5	16.9
		2. すこしそう思う	40.8	35.4	46.4	38.6	41.5	37.5
		3. あまりそう思わない	28.9	32.8	24.9	23.7	28.1	35.5
		4. ぜんぜんそう思わない	9.8	13.7	5.7	6.1	9.9	10.1

質問項目	全 体	性 別		学 年 別				
		男 子	女 子	3 年	4 年	5 年		
8 ら母遊遅 れさんくまで 回数にいて外 かおで	1. 1回もない	24.3	23.9	24.8	30.4	24.6	19.5	
	2. 2～3回ある	44.9	39.1	50.6	39.1	44.9	47.9	
	3. 3～4回ある	8.9	11.1	6.6	8.7	8.5	11.1	
	4. ときどきある	16.2	16.4	16.0	15.7	16.0	17.5	
	5. しょっちゅうある	5.7	9.5	2.0	6.1	6.0	4.0	
9 学校へ行く楽しさ	1. とても楽しい	32.9	31.7	34.3	48.8	33.5	22.7	
	2. かなり楽しい	13.7	13.4	13.8	14.8	13.5	13.7	
	3. 少し楽しい	12.4	12.3	12.4	10.4	11.6	18.7	
	4. ふう	30.5	28.6	32.5	19.1	30.9	32.5	
	5. あまり楽しくない	5.9	7.0	4.8	4.3	5.5	9.4	
	6. ぜんぜん楽しくない	4.6	7.0	2.2	2.6	5.0	3.0	
10 と遊んだか 学校で友だち	1. とてもよく遊んだ	38.9	43.0	34.8	41.5	39.0	36.7	
	2. かなりよく遊んだ	21.9	22.4	21.5	17.1	22.4	20.7	
	3. 少し遊んだ	21.0	18.8	23.1	23.4	20.2	25.2	
	4. あまり遊ばなかった	7.7	6.8	8.6	4.5	7.7	9.2	
	5. ぜんぜん遊ばなかった	10.5	9.0	12.0	13.5	10.7	8.2	
11 生 活 時 間	テレビ視 聴時間	1. 0～30分くらい	24.9	24.0	26.0	41.4	39.1	36.7
		2. 1～1時間半くらい	31.8	28.3	35.2	17.1	22.4	20.7
		3. 2～2時間半くらい	19.7	19.0	20.4	23.4	20.2	25.2
		4. 3時間以上	23.6	28.7	18.4	18.1	18.3	17.4
	家での勉 強時間	1. 0～30分くらい	35.4	40.3	30.2	55.9	36.5	16.7
		2. 1～1時間半くらい	45.3	41.5	49.0	29.7	44.8	56.2
		3. 2～2時間半くらい	13.8	12.2	15.6	10.8	13.1	20.7
		4. 3時間以上	5.5	6.0	5.2	3.6	5.6	6.4
	放課後の外 遊び時間	1. 0～30分くらい	51.4	49.1	53.7	69.3	59.2	74.1
		2. 1～1時間半くらい	21.4	19.4	23.2	11.4	15.5	9.9
		3. 2～2時間半くらい	13.8	15.6	12.0	8.8	12.1	8.0
		4. 3時間以上	13.4	15.9	11.1	10.5	13.2	8.0

石蹴り (東京)

石蹴りは大卒「長」「円」「渦巻」の三種に限られ、児童の遊戯中当今盛んに行わる。その内「長石蹴り」(第一図)尤も広く行われぬ。

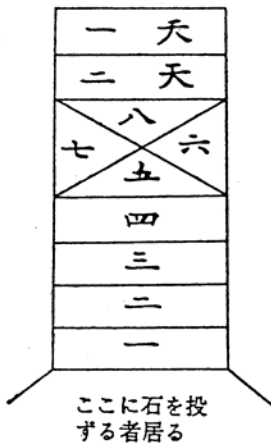
第一図は則ち「長石蹴り」の現図なり。その方法は、最初手にて一に持石を投じ置き、片足にて一より元位置即ち一の線下部に蹴出し、それより二に手にて石を投じ、それを片足にて一、二と行き、二より元位置に蹴出し、順次二より天一迄やり果たせば、「持てき」とて、天一の線外上部の処に、手にて石を持ち片足にて線外上部の場所に持ち行き、それを最下の元位置に蹴出すなり。されどこの「持てき」に限り一度蹴り、二度蹴りの定めありて、蹴る者随意にその一を扱ひて、一度蹴りなれば「持てき」の場より元位置まで一蹴りにせざればそれに止り、他の者と代り、再び我が順番になる迄待たざるべからず。されど一蹴りに石を出たときは、他の者に一貫貸しとなし再び一より続行するなり。而して左右の長線以外に石の逸出するを「横出」といい、又この図中の各線上に石の止まるときは横出と共に次順の者の番となり休むなり。又、五、六、七、八の交叉線の中央交叉点を「小便たご」と唱え、ここに石の留止することあれば、天一まで進行せし者と雖も、更に一に戻り新たななすを定めとせり。又、巧者同士の場合には、一の最下線の左右に在る斜線を反対に図し、且つ最底に一短線を画して、恰かも地紙形の如くになし、その線外に石の逸出せしときは横出の如く順を次に譲るなり。

第二図は即ち「円石蹴り」の図なり。円の数は取て六

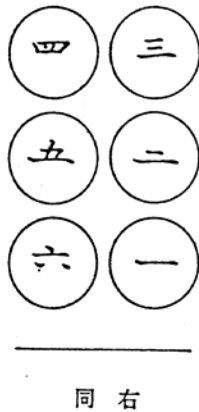
個に限らず、八個、十個にても可なり。この蹴り方は線下に居りて石を一に投じ置き、片足にて二より順次六を経て、元の線外に蹴るを一巡とし、「足つきあり」の定めなれば一寸休息し、又「足つきなし」の約なれば直ちに石を手にて二に投じ置き、それを片足にて三より六を経て線下に蹴出し、次は石を三に投じ、かく六まで無事に蹴出し一貫の貸しとなるなり。これには横出のことなく、ただ円線に止まるを休となすのみ。又、六個の円周の中央二個所に圈を画しこれを「小便たご」となすもあり、又線下の左右と下に三線を加え、四角形、長方形、地紙形等となすもあり。

第三図即ち「渦巻石蹴り」は前二種と異なり、やや至難なるのみならず、順序複雑し、且つ時間を要する戯れなれば、前二種の如く広く行われず。その方法は先ず一に手にて持石を投じ置き、それを片足にて二より順次に十二まで蹴りゆけば、再び十一より十、九、八を経て元の一に至り、一の線外に蹴出して一巡となし、次には石を二に投じ、矢張十二に至れば逆に一まで蹴りゆき、その線外の元位置に至るを二巡となし、次は三より始め逐次かくの如くして十二までなし、始めて一貫の貸し、即ち勝を得るなり。石の線上に留止せば休むこと前と同じ。又第四図の如く十個の円形を劃して行うもあり、こは至って簡易にて、石を一に手にて投じ置き、足を輪の如く、一個なれば右足、二輪の処は両足にて十まで踏み行き、直ちに戻りて一より圈外随意の場所に蹴出せば、次に二に投じ初めの如く円形内を踏み行き、戻りて二の円周外に出せば三に移り、順次に至り蹴了れば一貫貸しとなるなり。幼児など行うは第四図のもの多し。

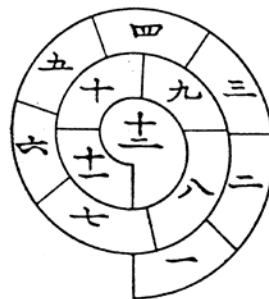
第一図



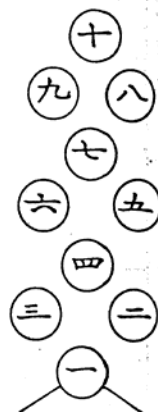
第二図



第三図



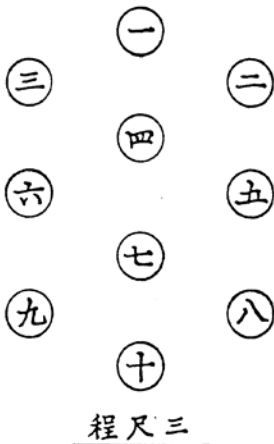
第四図



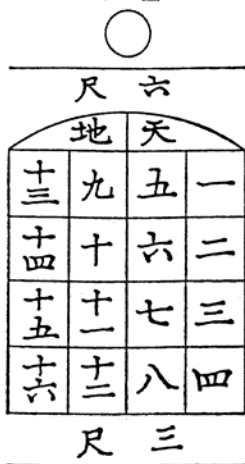
石蹴り（大阪）

初めに二人の児、三尺ほど距りし最下の線より片足にて上図中天の所に石を投じ、それを一蹴りに上部の線より上なる○に石を入れ、そこにて暫く休息し、それより又片足にて最下線の所まで戻り、次に地の所に入れまた原位置に帰り、それより以後は一、二、三と順次に手にてこなたより石を投じ、それを蹴るなり。若し入れ損じ及び片足佇立し又は上部の線まで石達せざるときは、順を代え次の者となるなり。第二図は初めに手もて一の所に石を投じ置き、それより片足にて十、八、九と円形を順次に踏み、それより、その石を拾い取り元の如く順に帰る。帰途足を止め佇立するか、又は手にて石を入れ損ずるときは負けとす。

第二図

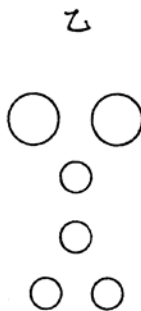
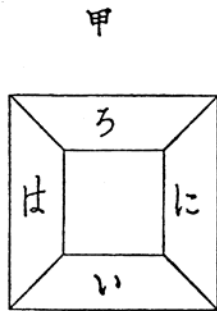


第一図



石けり（伊勢）

甲図或いは乙図の如きものを地上に書き、二、三人の児童互いに各自一個ずつの石を持ち居り、い、ろ、は、に等の順序に石を蹴り、若し他の区域に逸出せば、次の児童自分の石を蹴り、早く元の位置に戻りたるを勝とす。乙図の如く、並べる円形の所は両足にて踏み、一個の円形の所は片足にて飛び、足跡はこの円形より



他を踏むことを禁じて、石を順序に蹴り、元の位置に戻すなり。この遊戯も数年前より始まり。

跡はこの円形より

八
五
三