

第2章●子どもと遊び

横浜市立鳥が丘小学校教諭

戸塚 智

目黒区立不動小学校教諭

矢部 崇



はじめに

古くから遊びは、子どもの生活の中でゆるぎのない位置を占めてきた。子どもというものは、遊びという活動の中で、心身についてのさまざまな発達課題を次々と達成しながら、着実におとなへの仲間入りをしていくのである。

子どもは、昔から遊ぶ存在であったといっ
てよい。家事労働に従事していた時代においてすら、子どもたちはおとなの目をかいくぐるようにして、遊びの時間を生み出し、自ら遊びを作り出したものだった。こうして長い年月をかけて酒が熟成されるように、子どもたちはおとなへの階段を一步ずつのぼっていったのである。

しかし最近の社会は、その熟成される過程を待たなくなってきた。子どもを一日でも早く成長させ、人生のレースでの勝者に仕立て上げなくてはならないため、人生の初期からシステム化された課題を与えるようになった。早期教育と称して、子どもたちは塾や

おけいこごとに通わせられる。たしかにこうしたことによって子どもたちの成長は早められただろうが、見かけの成長の陰に、失われたものも少なくないだろう。

今日、子どもの遊びが失われたといわれている。たしかに外で元気に遊んでいる子どもたちの姿は、以前に比べて減っているようだ。子どもの遊びは、「小型化、室内化、1人遊び化」へと変化したのである。おしゃべりが遊びであったり、テレビゲーム、マンガなどの与えられた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、誰の目にも明らかである。

昔に比べ、子どもの生活は忙しいものになってきているだけに、限られた時間を、より豊かな、そして子どもの心身の発達を促進する遊びにふり向けてやるよう、おとな側の努力が必要であろう。

本章では、子どもと遊びのかかわりについて探っていきたいと思う。

1. 放課後の生活



遊びが失われたといわれている最近の子どもたち。まず、そうした子どもたちの放課後の生活から追ってみたい。

図2-1によると、遊びの1位、2位は「おしゃべり」と「ファミコン」で、とくに男子は「ファミコン」、女子は「おしゃべり」に熱中している。以下、4位が「マンガや本を読む」であり、「買い物」「テレビ」「室内ゲーム」が続く。

子どもたちはなぜ、それほどまでに、室内遊びをしてすごしているのだろうか。おしゃべりや買い物などは、およそ遊びとよぶにはふさわしくない。かろうじて、「スポーツ」が3位に食い込んできているものの、昔からの遊びであったはずの「かんけり」「木登り」「ごっこ遊び」は10%を下回っており、下位のほうに申しわけ程度に並んでいるにすぎない。

このような遊びの貧弱化は、表2-1にあ

るように、その日の天候とはあまり関係がない。「だいたい晴れ」の日をみても、子どもたちの、家や家の周囲から離れようとする「集ごもり現象」が十分に見いだされる。

さて、子どもたちはだいたい何人くらいの友だちと遊んでいるのだろうか。遊びが子どもの成長に寄与するものであるためには、できるだけ大きな集団での遊びが望ましいのはいうまでもない。集団の中で、リーダーシップ、協力、協調、競争が生じ、社会性が育っていくから、遊び集団のサイズは、子どもの人格形成にも大きく影響する。

図2-2は、学校で遊んだ人数の最頻値を、そして図2-3は、放課後、外遊びをした人数の最頻値を示している。2つの図を比べてみると、学校での集団のサイズは放課後に比べて、大きいことが明らかである。すなわち、現在子どもたちが多くの仲間と遊んでいるのは、学校においてである。また、学校で

図 2-1 友だちとした遊び

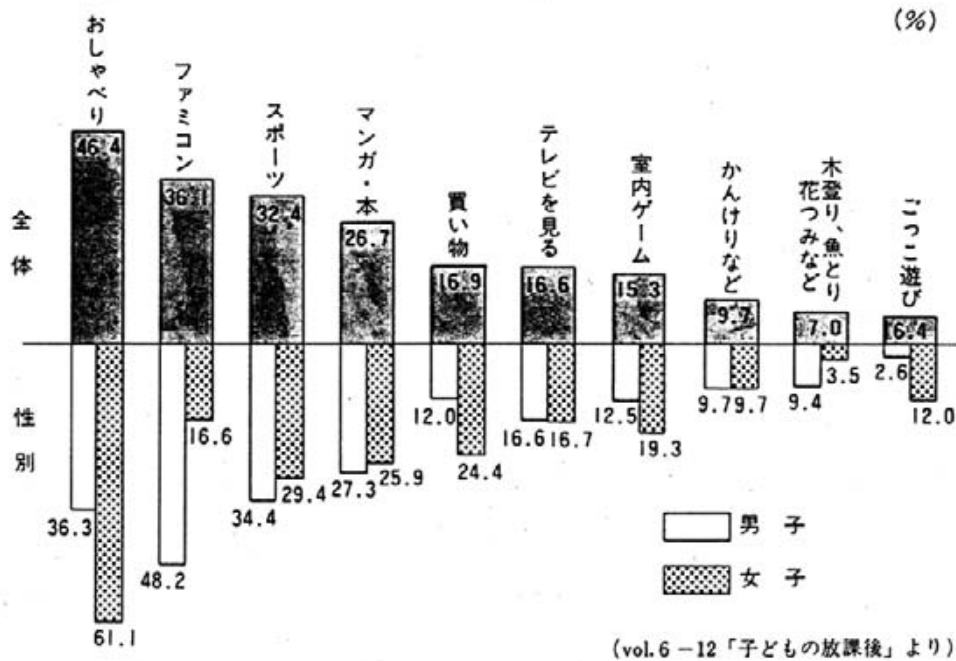


表 2-1 天候×遊んだ場所

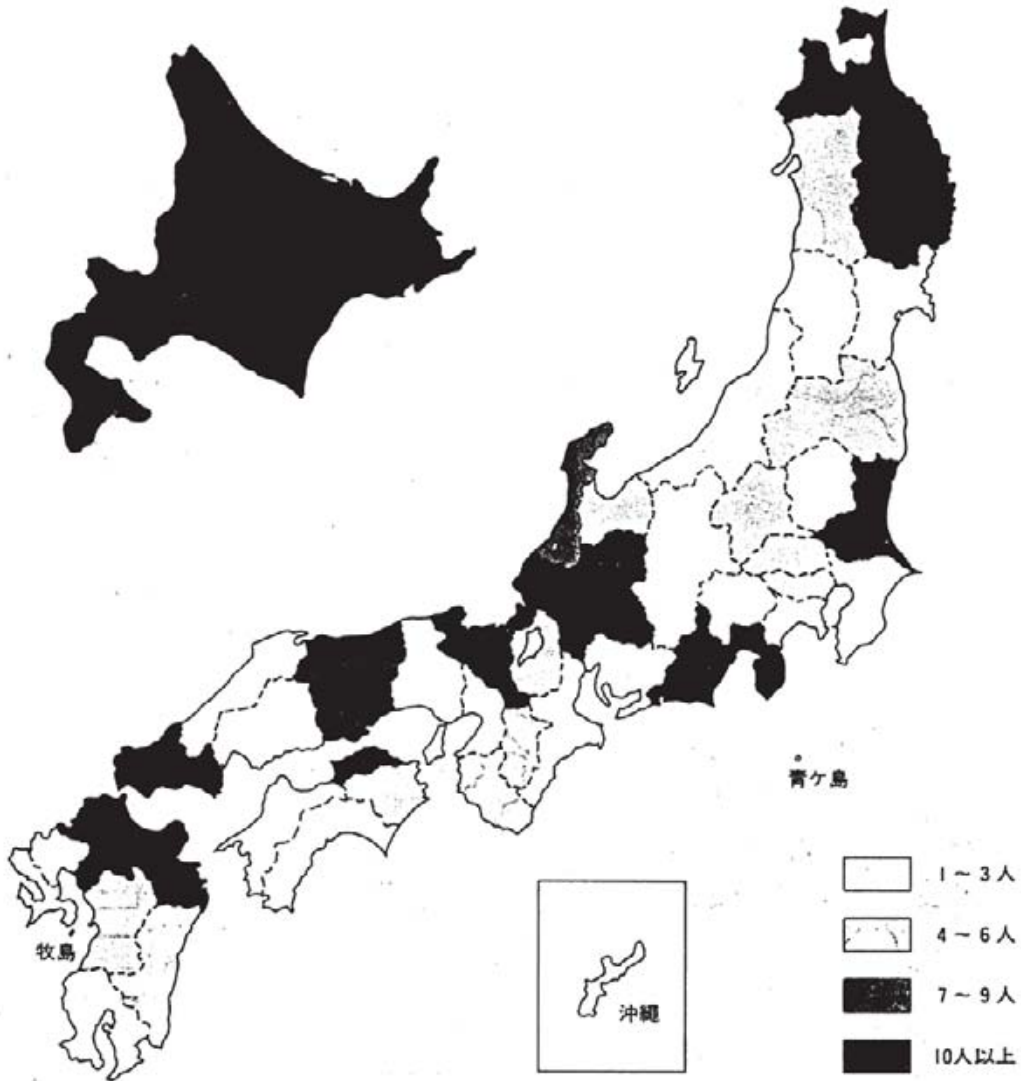
(%)

遊んだ場所	だいたい晴れ	雨が降ったりやんだり	だいたい雨
友人の家	38.6	39.9	45.2
家のまわり	25.8	24.8	26.2
自分の家	22.7	26.8	38.1
公園	21.3	16.3	4.8
道路	6.4	9.5	2.4
校庭	5.0	3.3	-
空き地	3.9	3.3	-
駅	1.6	1.0	-
グラウンド	2.9	2.6	-

(vol. 6 - 12 「子どもの放課後」より)

図2-2 きのお学校で遊んだ人数

—最頻値—

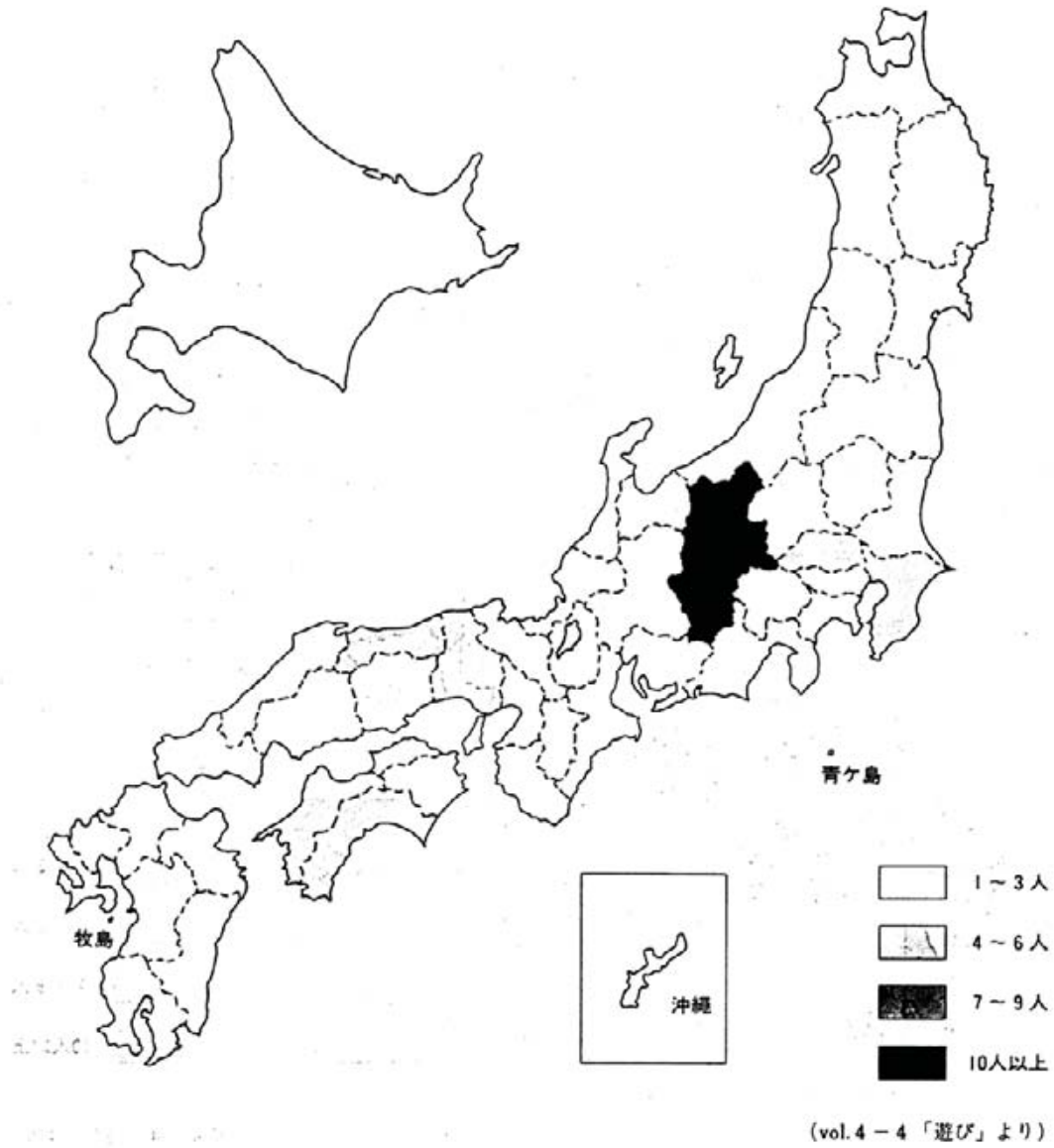


(vol.4-4「遊び」より)

は、校庭など広いスペースで遊んでいる。
 これに対して、先の表2-1と合わせて考えると、放課後の遊びはさびしい感じがするのである。今後、放課後の子どもたちの生活環境を充実させ、遊びのレパトリーをふや

してやる必要があることはいうまでもない。
 次に、少人数で、家、または家の近くで遊んでいる子どもたちを、もう少し追ってみよう。

図 2-3 きのうの放課後、外遊びをした人数
—最頻値—



2. 遊びの小集団化



子どもたちに「仲良しグループ」の有無をたずねてみると、図2-4のように、「仲良しグループ」があると答えた子が7割おり、とくに女子のほうが多い。

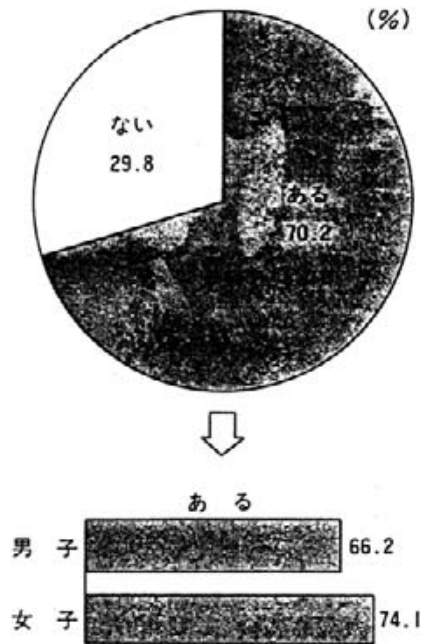
表2-2はグループの人数をたずねた結果だが、女子のほうがグループの規模は小さい。2人グループは、女子が男子の2倍近くにもなっているが、7人以上のグループは男子のほうが圧倒的に多い。女子の場合は、グループはあっても少人数であり、この程度でグループと称していることに問題があるようにさえ思える。また、グループとはいえない未熟な集まりが多いという見方もできる。そして、その仲良しグループのメンバーと放課後「毎日のように遊ぶ」割合（グループのある者についての割合）は男子が27%、女子に至っては15%にすぎない（図2-5）。

このようにみえてくると、子どもたちの間に仲間集団の形成能力がおとろえてきていると

いう印象を受ける。学校での仲間集団は、仲間が近くにいるので、受動的であってもグループに入ることはできるが、放課後は、能動的でなくては友だちとは会えないから、この能力のおとろえが放課後の遊びの貧弱化に拍車をかけているのではないだろうか。しかも、子どもたちが遠出をせずに家の中やその周辺で遊んでいる状況と重ね合わせると、その印象は一層鮮明なものとなってくるのである。

では、実際に放課後の遊びはどうなっているのだろうか。子どもたちは学校から帰ったら、まず何をやるのだろうか。ランドセルを置いてすぐ外へ遊びに行った子どもは、全体の3分の1である（図2-6）。しかし逆にみると、3分の2の子どもたちは、「テレビを見た」「勉強をした」のであるから、子どもに外遊びの意欲が失われたといってもよい数字かもしれない。また、帰宅後「すぐに」ではないが、結局は友だちと遊んだ子どもは、全体の

図 2-4 仲良しグループの有無



(vol.6-12「子どもの放課後」より)

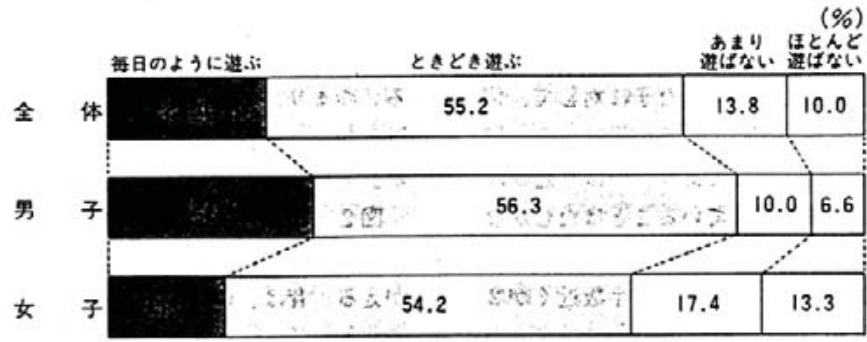
表 2-2 仲良しグループの人数 (本人を含めて)

(%)

人数	全体の割合 (%)	男子 (%)	女子 (%)
2人	18.4	12.9	23.2
3人	24.1	23.8	24.3
4人	20.7	16.3	25.0
5人	14.8	15.4	14.2
6人	7.9	8.4	7.5
7人以上	14.1	23.2	5.8

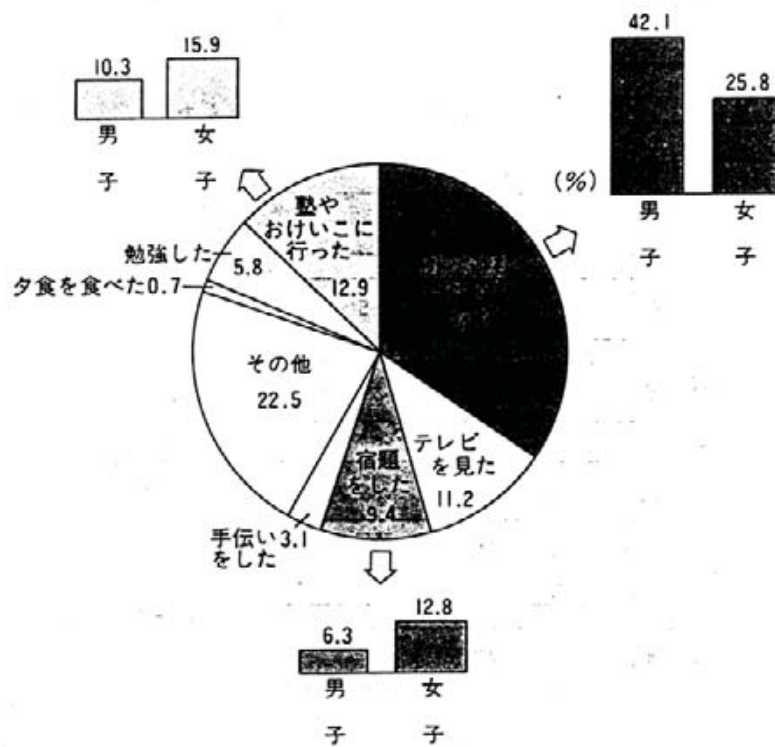
(vol.6-12「子どもの放課後」より)

図2-5 グループと放課後も遊ぶか
(グループのある者、男子66%、女子74%について)



(vol.6-12「子どもの放課後」より)

図2-6 帰宅後すぐにしたこと



(vol.6-12「子どもの放課後」より)

54%と半数を数えている。しかし、これも逆に考えれば、半数近くの子どもたちは友だちとは放課後に遊んでいないことになる。そして学年が上がるにしたがって、その割合は下がっている。受験戦争の影響だろうか、気になる数字である(図2-7)。

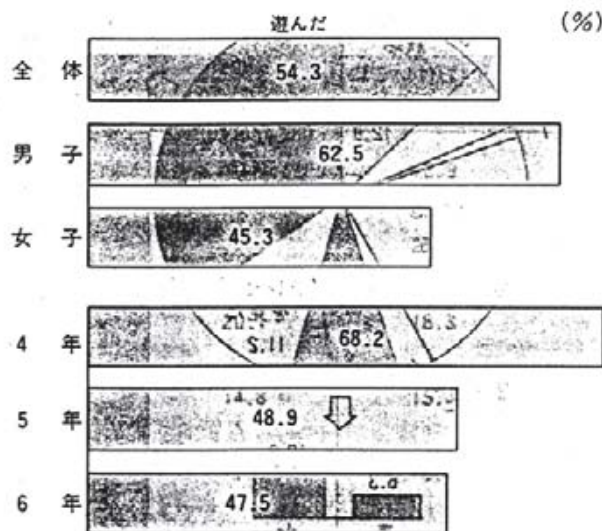
図2-8は友だちと遊んだ子に対して、何人で遊んだかをたずねているが、せいぜい「3-4人」というところであり、やはり遊び仲間の集団が少数化していることはたしかなようである。そして先述したように、女子にその傾向が大きく、女子のほぼ半数近くが2人遊びである。先に、2人くらいではグループと呼べないと述べた。したがって、2人だけで遊んでいるというのは、やはり集団遊びとは言にくいのが、それでも全く遊ばないよりは、いいのだろう。

図2-9は、遊んだ時間である。これによると、比較的長時間遊んでいるようすがみられる。やはり、遊びだせば楽しくないはずが

なく、どんどん時間がのびてしまうものらしい。子どもたちが遊ばなくなったというが、子どもたちは本質的には遊びたいと思っているということである。しかし、遊び始めるまでが面倒と感じているのか、遊びたいのに結局は遊ばないという結果になってしまっている。つまり、これは遊ばないのではなくて、遊べないということになるのではないだろうか。

図2-10からは、同じクラスの同性とだけ遊ぶというような遊び友だちの同質化がうかがえる。昔は、いわゆるガキ大将がいて(このガキ大将という言葉も死語になっている)、近所の子どもたちをしたがえていたように思う。しかし今の子どもたちは、年齢の異なる子ども同士ではあまり遊ばなくなってきているのである。ちなみに、異年齢の子どもたちと遊ぶことの多い子どもは、遊び友だちの人数も多めである(図2-11)。そして、異年齢の子どもと遊んでいる度合いと遊びの体験

図2-7 帰宅後、友だちと遊んだか



(vol.6-12「子どもの放課後」より)

とのかかわりを見ると(図2-12)、一目でわかるように、異年齢の子どもと遊んでいない子どもは、遊びの体験量が極めて少ない。この違いを見る限り、戸外での豊富な遊びの体験は、異年齢の仲間集団によって伝えられていると考えられる。つまり、いつも同じ年齢の友だちとばかり遊んでいる子どもたちは、遊びのさまざまな体験も少なくなり、次第に家の中で、しかも少ない人数で遊ぼうとするようになるのではないか。かつての近隣遊び仲間集団では、年上の子どもは年下の子どもをいたわり、リーダーシップを発揮し、年下の子どもは、新しい体験を積み、身体を鍛え、集団の中でもまれながら社会性を身につ

けていったことを考えると、今の子どもたちの遊びは果たしてこのままでいいのだろうかと考えざるを得ない。

そして、放課後よりもっと時間があるはずの休日には、放課後と同じか、あるいは放課後よりも遊んでいないことがわかる。図2-13、図2-14をみていくと、休日に友だちと遊んだ子は30%を下回り、しかも一緒に遊んだ人数はかなり少ないことがわかる。そして、やはり家か家の近くで遊んでいる。これは、遊び友だちが、クラスの友だちであろうが、近所の友だちであろうが、同じである。子どもたちは休日に、ふだんの日以上に遊ぼうとは考えていないようである。

図2-8 何人で遊んだか

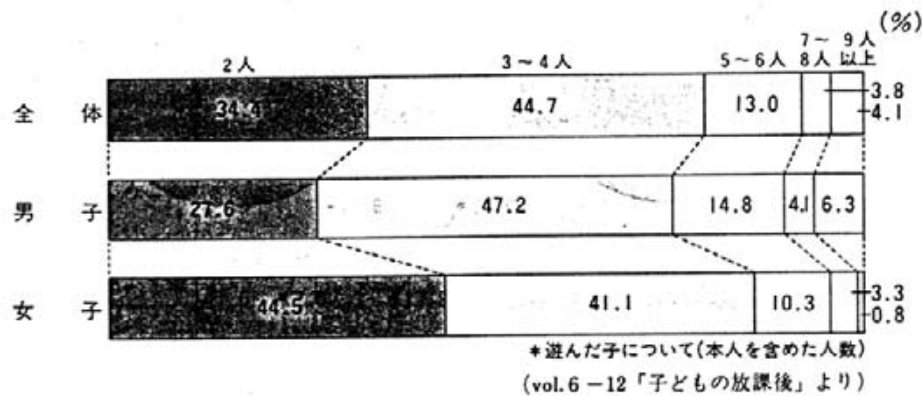
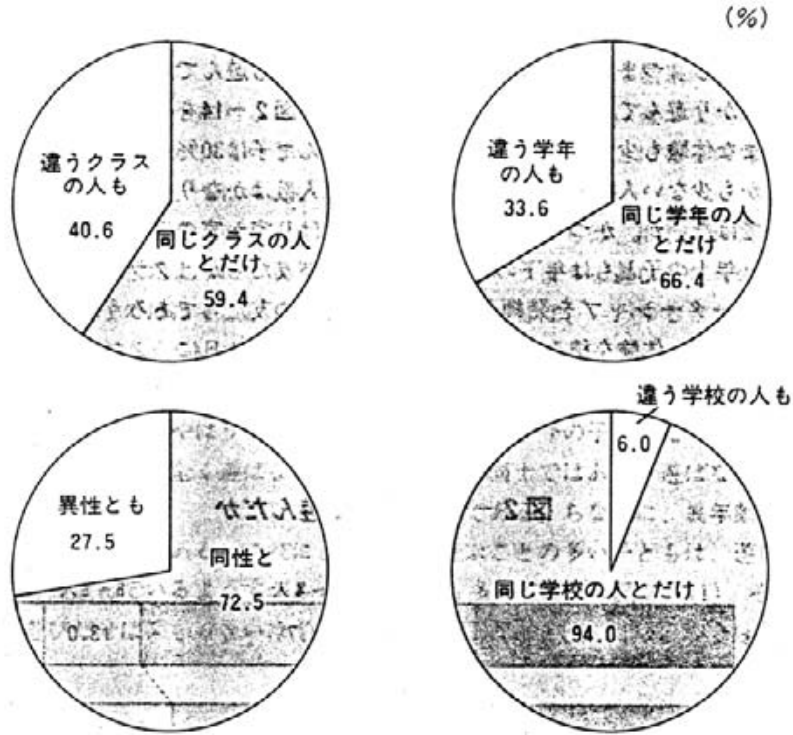


図2-9 友だちと遊んだ時間

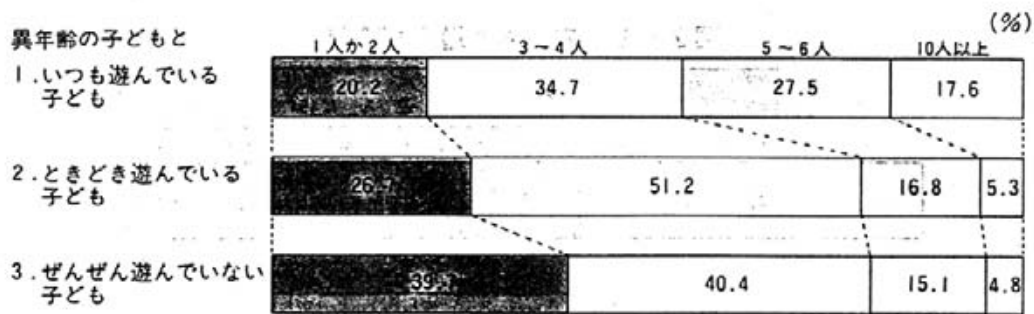


図2-10 遊んだ友だちの種類



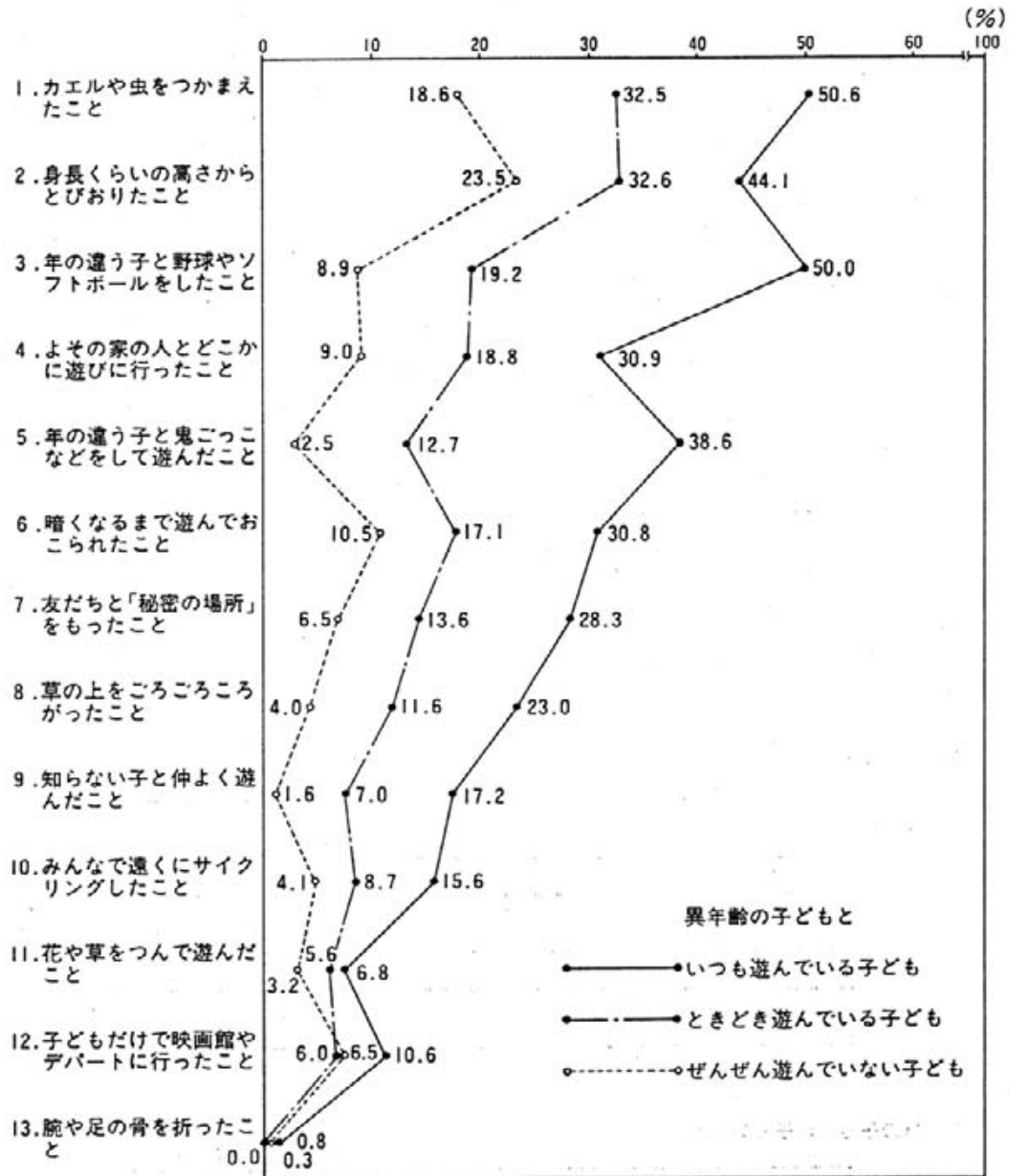
(vol.6-12「子どもの放課後」より)

図2-11 遊び友だちの人数×異年齢の子どもとの交遊



(vol.3-12「地域」より)

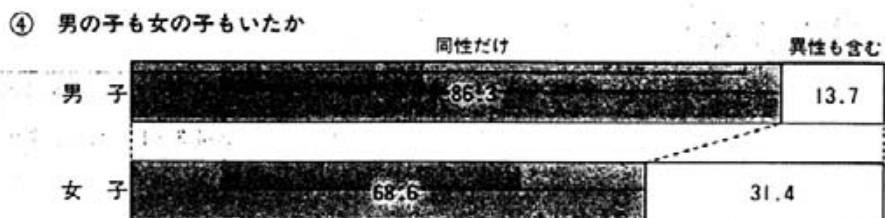
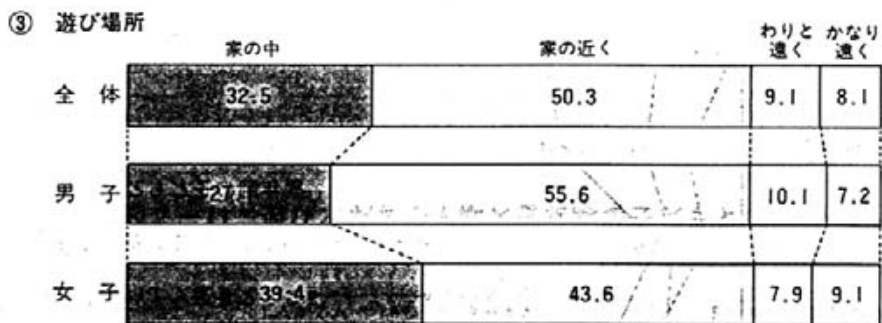
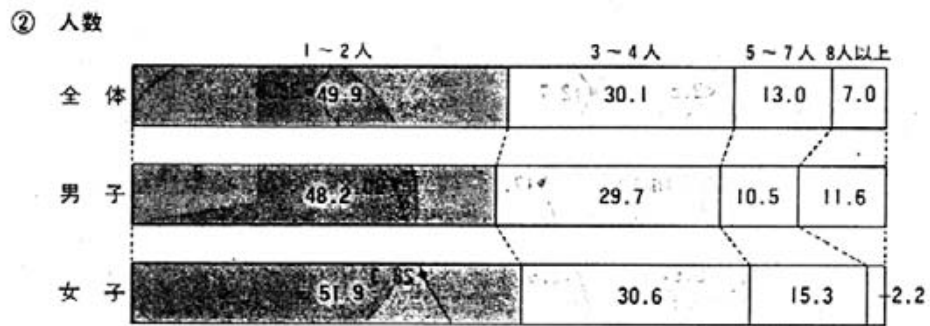
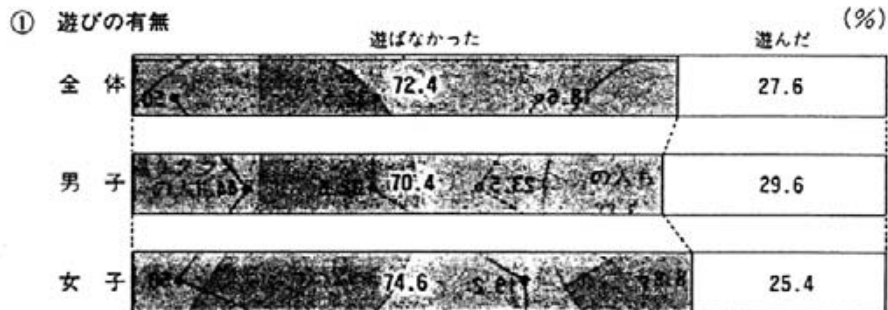
図2-12 遊び体験×異年齢の子どもの交遊



今年になって1-13の遊び体験が「ときどき・しょっちゅうある」割合

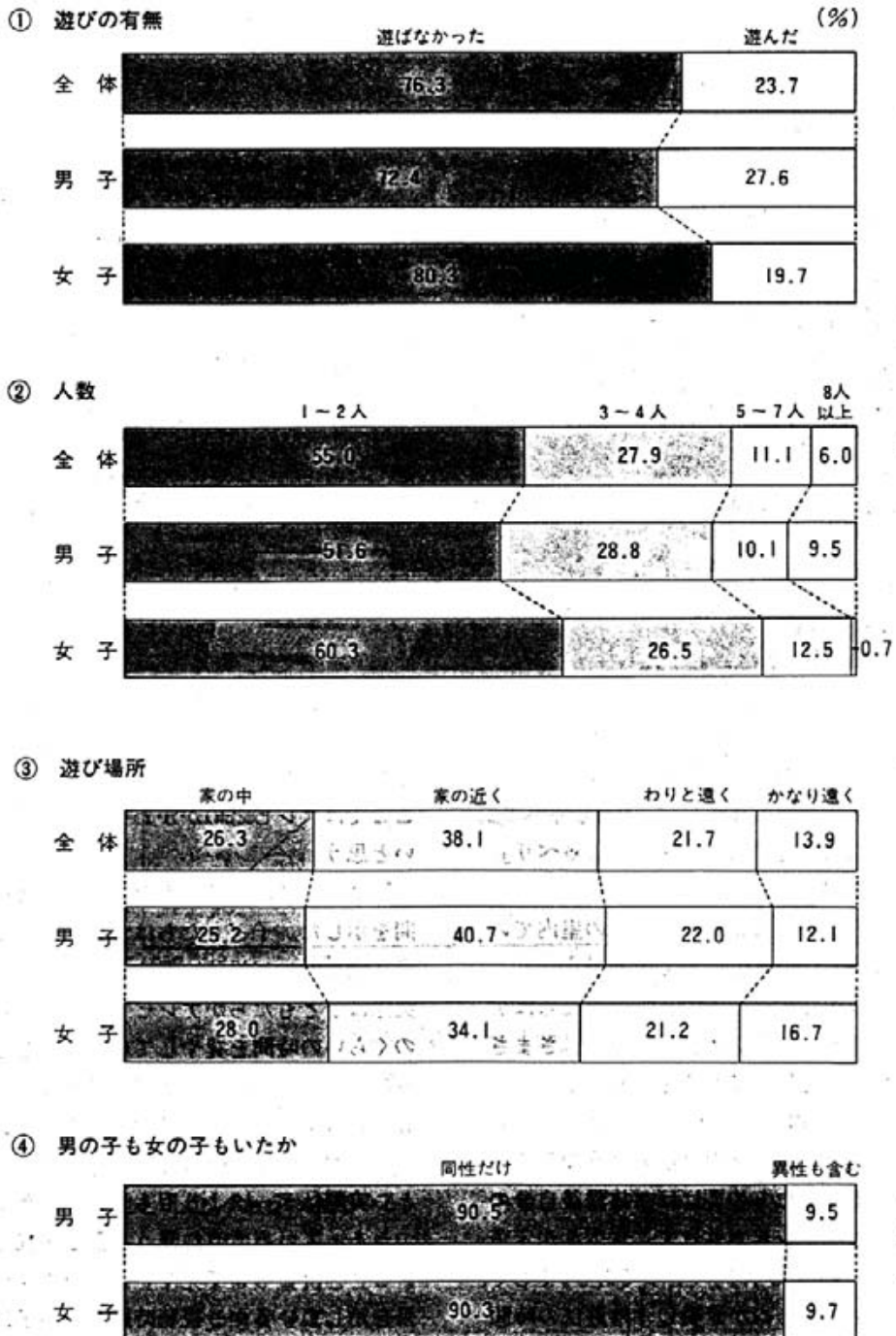
(vol.3-12「地域」より)

図2-13 近所の友だちと遊んだか(休日)



(vol.6-2「子どもの休日」より)

図2-14 クラスの友だちと遊んだか(休日)



(vol.6-2「子どもの休日」より)

3. 遊びの室内化



今の子どもたちは、室内で遊ぶ傾向がみられるが、その代表的な遊びは、「おしゃべり」である。ただ話をするだけの「おしゃべり」を遊びだとする感覚は、おしゃべりが楽しいからであろうか。ここからは、その室内での遊びのようすにふれていきたいと思う。

最近の情報化社会の中で、子どもたちはテレビはもちろん、ラジオ、新聞など、さまざまなメディアを通して情報を得る。こうした情報化社会の申し子—テレビ—は、子どもたちの生活の中に、あたり前のような顔で入り込み、子どもたちの間には、放課後自分の家にこもってテレビと共にすごす生活が定着してきている。遊び仲間の崩壊である。そして、さらにテレビゲームが登場し、外遊びの時間はますます削られていく。そうした形でのテレビ（テレビゲームを含む）と子どもとのふれあいは、子どもたちにどのような影響を与えているのだろうか。そして、そうした状況

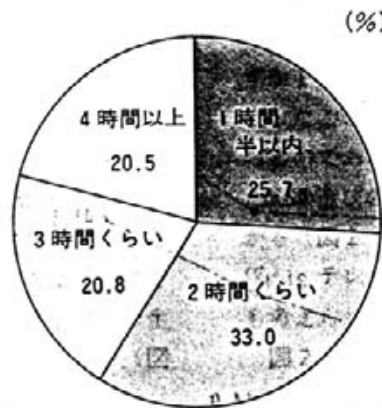
を子どもたちは、どう感じているのだろうか。ここではテレビとのかかわりについて考えたいと思う。

図2-15には、子どもたちのテレビ視聴時間を示した。子どもたちは、平均して2時間半程度をテレビ視聴に費やしているようだが、実際に子どもたちがテレビとのつきあいにどのくらいの時間を費やしているのかをとらえるのは、考えているほど容易ではない。テレビをBGMのようにしてマンガのページをめくり、おやつを食べるといった時間も含めると、実際はデータよりももっと長くテレビとつきあっているように思う。図2-16は、テレビを何時ごろまで見ているかをたずねた結果を示しているが、視聴時間の短い子はせいぜい9時まで、逆に視聴時間の長い子は夜遅くまで起きて、テレビを見ている。

次に、見ている番組に目を向けてみると、図2-17のように、長時間視聴の子どもは、

図2-15 テレビの視聴時間

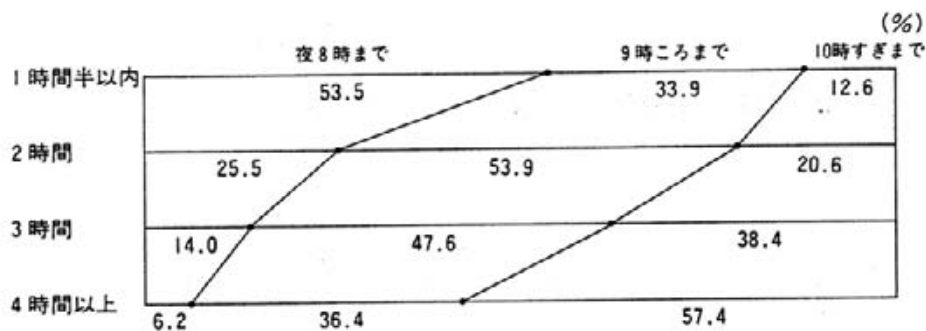
— 4時間以上も多い —



(vol.7-12「テレビ」より)

図2-16 いつまで見ているか×視聴時間

— 4時間以上見ている子は夜10時すぎまで —



(vol.7-12「テレビ」より)

いわゆる娯楽番組を「しょっちゅう見ている」割合が高い。一方、短時間視聴の子どもは、見たい番組があっても、多少がまんしている姿がうかがえる。スイッチを押せば、気軽に見ることができるテレビであるだけに、見たい番組をがまんすることができるかどうか、ひとつのポイントになっているようだ。

また、テレビは見るという積極的な対象で

あるよりは、暇つぶしという意味合いが多いとも考えられる。身近にあって楽しめるし、くつろいだ時をすごせるテレビは、暇つぶしといった役割も、持っているように思う。そうであれば、テレビのしつけも子どもにとっては大事であろう。

図2-18に示したように、視聴時間の長い子どもにとって、テレビは野放し状態である

図2-17 見ている番組×視聴時間

——長時間視聴児はマンガ好き——

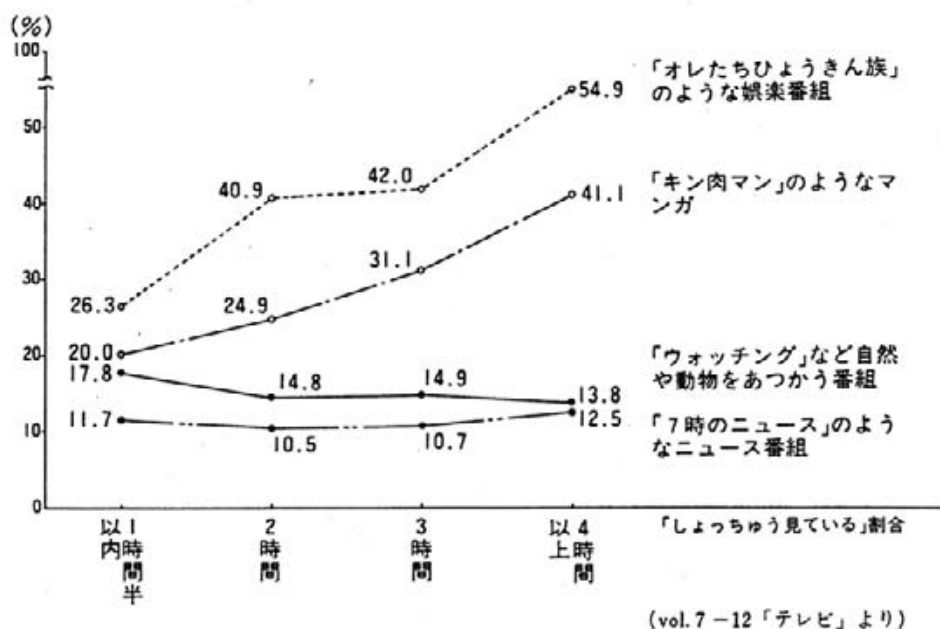
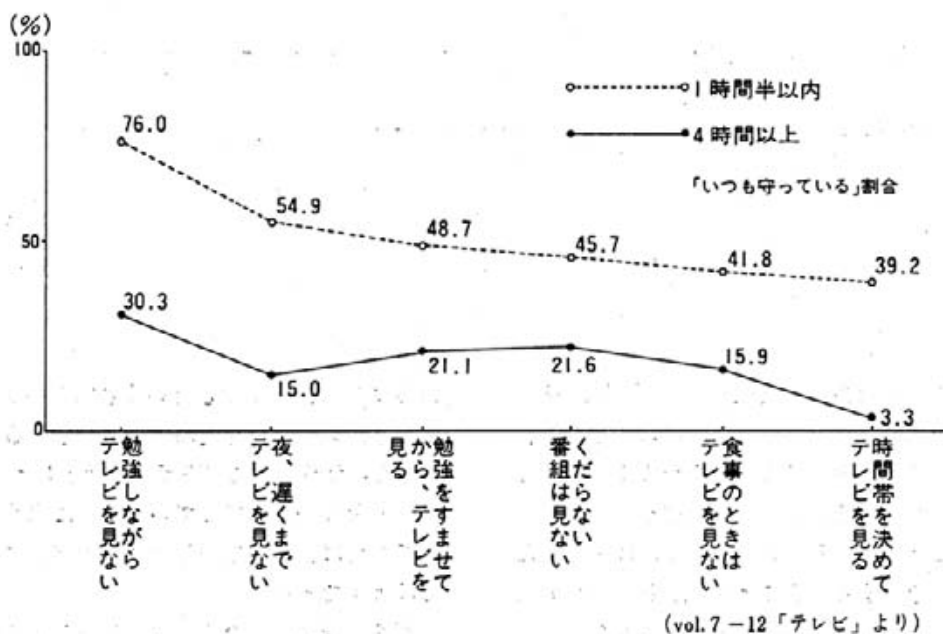


図2-18 テレビを見るきまり×視聴時間

——視聴時間の長い子は、いつでもテレビを見ている——



ことがわかる。つまり、いつでも見ていいということなのである。そう考えると、学校から帰って家に着いたとたん、テレビのスイッチに手がいくというのも、納得のいくことである。

また、テレビをがまんしている子のうちの4割以上はマンガを読まないという(図2-19)。一方、テレビ好きの子どもは、マンガも好きなのである。テレビもマンガも1人で室内でも十分に楽しめるから、外遊びをわざわざしなくてもいいという気持ちになるのではないだろうか。そして、それは子どもの生活に対する意欲にも大きく影響している(図2-20)。

ここでは子どもたちの達成意欲をたずねているが、図から明らかなように、テレビをがまんしている子のほうが、意欲を持った生活をしているといえる。テレビを長々と見ている子どもは、「のんびり寝たい」「マンガをたくさん読みたい」、そして「好きなだけテレビを見たい」というように、意欲に欠けた生活を送ろうとしている。もちろん、どちらが原因で結果なのか判断はむずかしいが、無気力な生活態度は長時間視聴との相乗作用とみてもよいと考える。

さて、テレビに釘づけになろうとしていたところへ、さらにテレビゲームが入り込んできた。今のところは一時のブームは去って

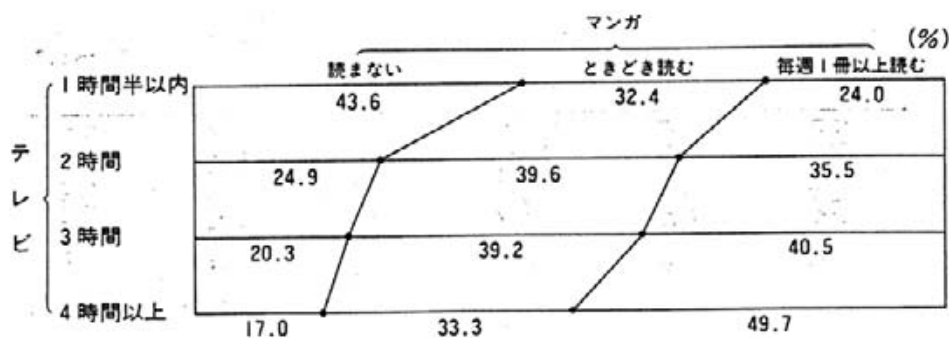
る感じだが、子どもの生活に与えた影響は少ない。なぜなら、家の中で遊ぶものとしては、テレビゲームは今までにない型の遊びであったからである。事実、1回もテレビゲームをやったことがない子どもは、全体のわずか1%であるのに対し、数えきれないほどやったことのある子どもは全体の3分の2もいるのである。いかにテレビゲームが子どもたちの遊びの中に深く入り込んできたかわかる(図2-21)。そして、放課後の仲間関係が、テレビゲームによって変えられたことも考えられる。

図2-22では、テレビゲームを1人でやっている子が半数を超えていることに気づく。テレビゲームは1人でも十分に楽しめる遊びであるから、この結果は当然であろう。しかし図2-23を見た限りでは、1人よりも友だちと一緒にやったほうが楽しいと考えている子が圧倒的に多い。そうならば、テレビゲームが仲間関係を作り出す役割を果たせるのではないかと思う。

しかし考えてみると、友だちと一緒にと言いつつも、テレビゲームをやっているのはたいてい1人である。一緒にいる友だちは、自分の番になるまでマンガを読んでいるということも多いという。したがって、テレビゲームから外遊びでの仲間関係、遊び仲間を作り出すことは、望むべくもない話なのであろう。

図2-19 マンガを読むか×視聴時間

— テレビだけでなく、マンガもがまんの対象 —



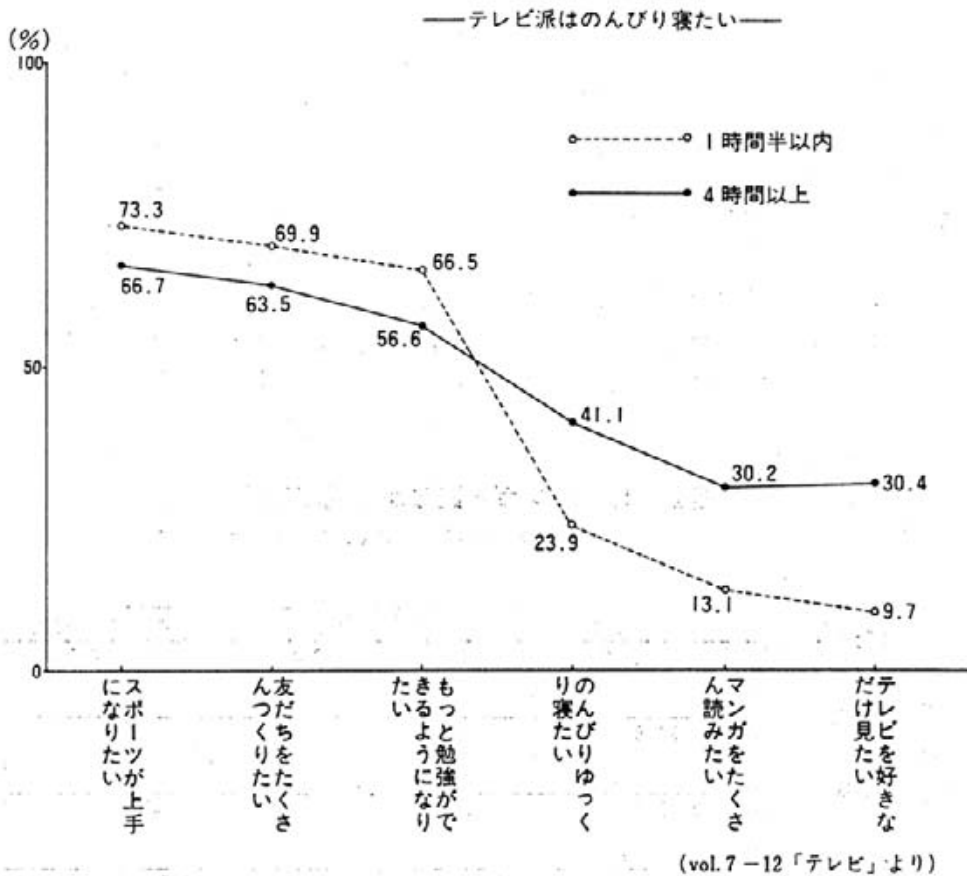
(vol.7-12「テレビ」より)

というのは、次の図2-24に興味深い結果が示されているからである。図によると、テレビゲームが出現する以前の室内遊びの代表的存在であったトランプよりは、テレビゲームは魅力的らしい。そして、これまで述べてきたように、テレビやマンガとは、同じ程度の魅力を持っているということらしい。しかし、サッカー、バレーボールなどの外での遊びには、テレビゲームはかなわない。サッカー、バレーボールなどのほうが「ぜったい」楽しいという子どもが4倍近くになっているのである。たしかにテレビゲームは、新しい現代的な遊びとして、いつまでも子どもの生活の中に位置しつづけるだろうが、それよりも外で汗を流すような遊びのほうがいいとい

うのが、やはり、子どもの本音であろう。しかしつい手軽なほうへと走ってしまうところに、現代の子どもの弱さがあるのではないだろうか。もし子どもたちが忙しい生活を送っているのなら、短い時間、わずかな時間を、いかにして楽しく遊ぶかを考えたとき、テレビやマンガに手が伸びるのは当然なのかもしれない。

表2-3は、2時間くらい暇ができたなら何をしたいかをたずねたものである。塾もおけいこごともしなければ、学校から帰って暗くなるまでには2時間くらいはあるだろう。ここでは、「のんびりテレビを見る」「のんびりマンガを読む」を押さえて、「友だちと外で遊ぶ」が圧倒的に多い。子どもたちは、時間さ

図2-20 自己評価×視聴時間



えあれば遊びたいということなのだろうか。しかし、ふだんも忙しいといいながら、結構テレビやマンガを見てすごしていたりもするのだから、時間がそれほどないということでもあるまい。ただ、外へ出て多くの仲間と遊ばないということなのである。

図2-25は、子どもたちが自分の町にほしいという環境である。1位は、「仲良しの友だちの家」だという。友だちは近くにいたほうがいいに決まっている。そして、以下、「野原」「林や小さい丘」と続いている。

「児童公園」は下位に位置しているが、児童公園とはたいてい広場もあり、すべり台やブランコなどの遊具もある場所である。そうした場所よりも、何もない野原を子どもたちは望んでいる。これは、実際に児童公園がすでに子どもたちの生活圏内にあるために、このような結果になっているのかもしれない。

子どもたちにとって児童公園は、与えられた空間である。おとなが子どものためにと作った空間にすぎない。一方、野原や林、小さい丘は何もない代わりに自然があり、自分たちの遊びを作り出すことができる。冒頭にもふれたが、現代のようなシステム化された社会の中では、子どもの生活する場所まで規定されようとしている。そのいい例が、児童公園であるといつてもよいが、それに対する子どもたちの反発が、野原、林や小さい丘を上位に押し上げているように思う。つまり、子どもたちはそうした場所には、大きな期待を持ち、自分たちを生かして遊べる場所がそこに存在していると考えてるのである。

ここで、図2-25の最下位である「小さい

空き地」に注目したい。昔ならば、ちょうど手ごろな遊び場であった「小さい空き地」——野原でなくても近所の適当な空き地は、当時の子どもたちの遊び心をとらえる空間としては十分であったのに、図2-25では最下位にランクされている。これはおそらく、空き地での遊び体験の欠如からであろう。あるいは、放課後の外遊びを知らず、友だちも少ない中で、空き地の意味さえ十分に理解していないのではなかろうか。さらにいえば、野原や林、丘などは、その自然に子どもたちは心をひかれるのにすぎず、それだけの広い空間をフルに使いこなすだけの経験と行動力を持っていないということを、この図は示しているように思う。

子どもの遊びが孤立化したのには、①遊び場の喪失、②家庭のいごちのよき、③塾やおけいこごと、④テレビやマンガなどさまざまな背景があるが、遊び仲間が子どもの人間性にとって多面的な影響をもたらしている事実を考えると、遊び仲間の復活が望まれてならない。もともと、自由な時間を持った子どもたちが何人か集まれば、ほうっておいても遊びだすのが普通である。したがって、おとなたちは、子どもたちが遊べるような条件を整備してやればよいのである。ただし、それは、システム化されたレールの上に子どもをのせてやるということではなく、子どもたち自らが考え工夫する場面が得られるように考えてやらなくてはならないと思う。それが、子どもたちの遊びを孤立化に追い込んだおとなの急務であると感じている。

図 2-21 テレビゲームで遊んだ経験

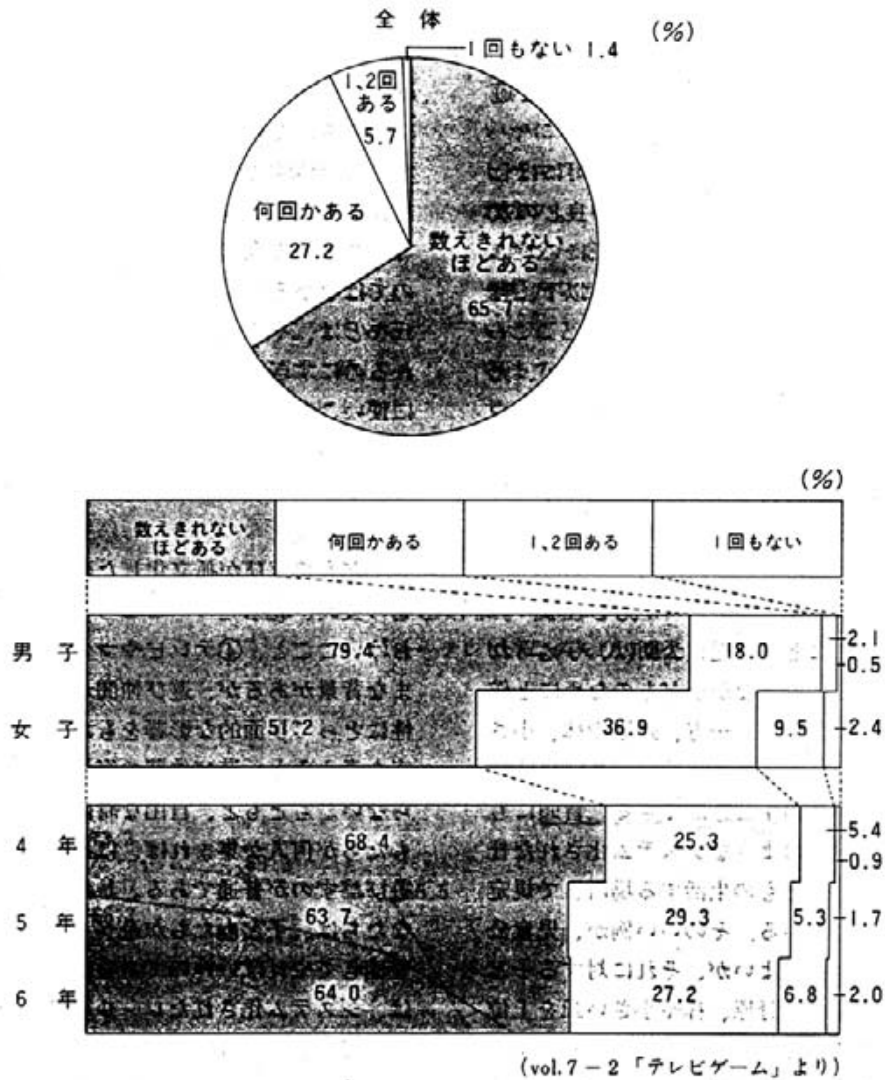


図 2-22 一人でテレビゲームをすること

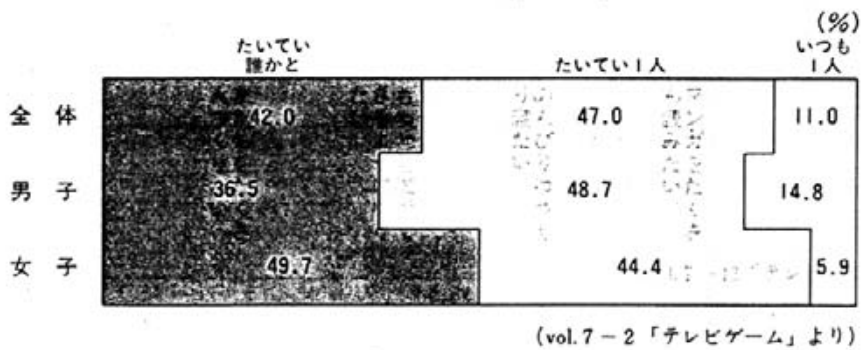
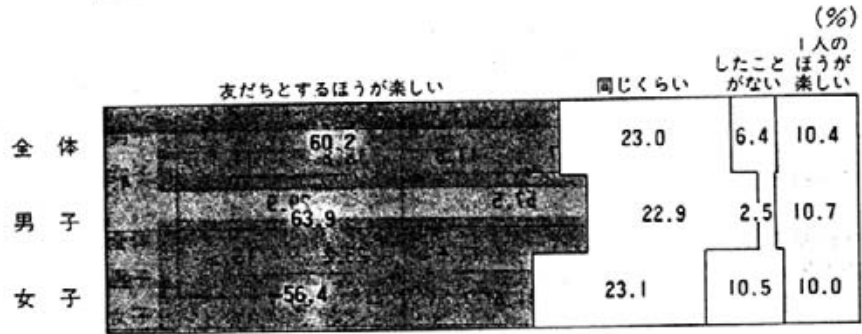
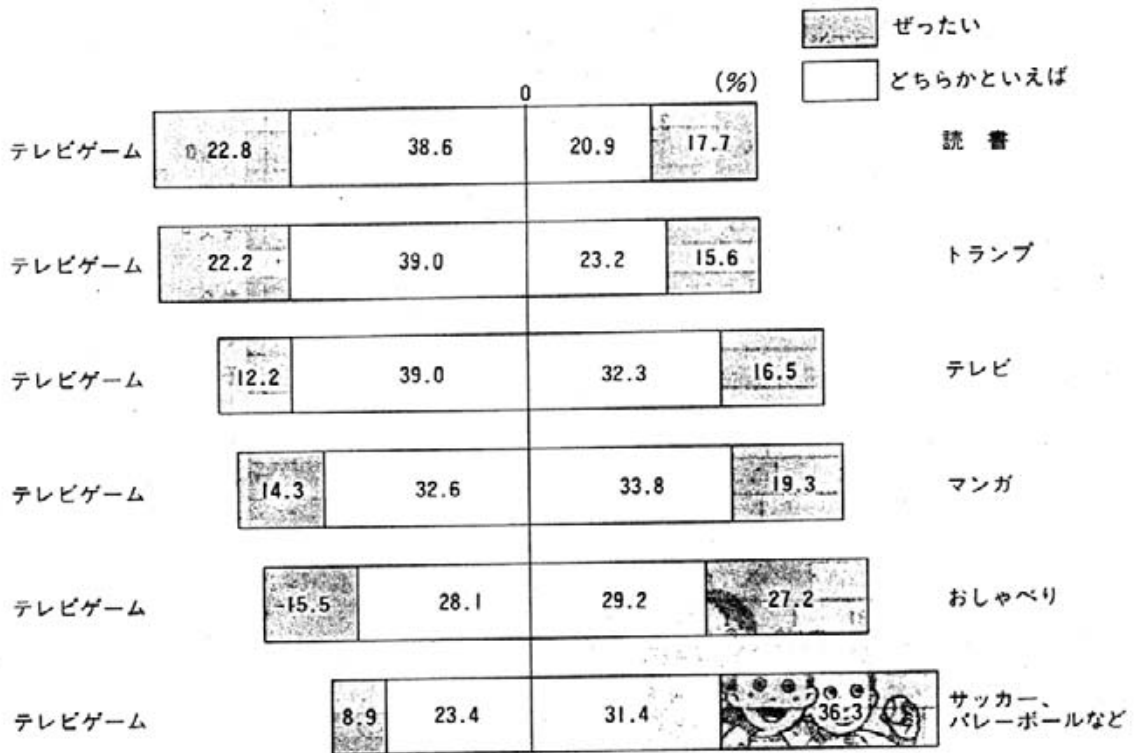


図2-23 テレビゲームの楽しさ(仲間とのかわり)



(vol.7-2「テレビゲーム」より)

図2-24 テレビゲームの楽しさ



(vol.7-2「テレビゲーム」より)

表2-3 もし2時間くらい暇ができたらやりたいこと

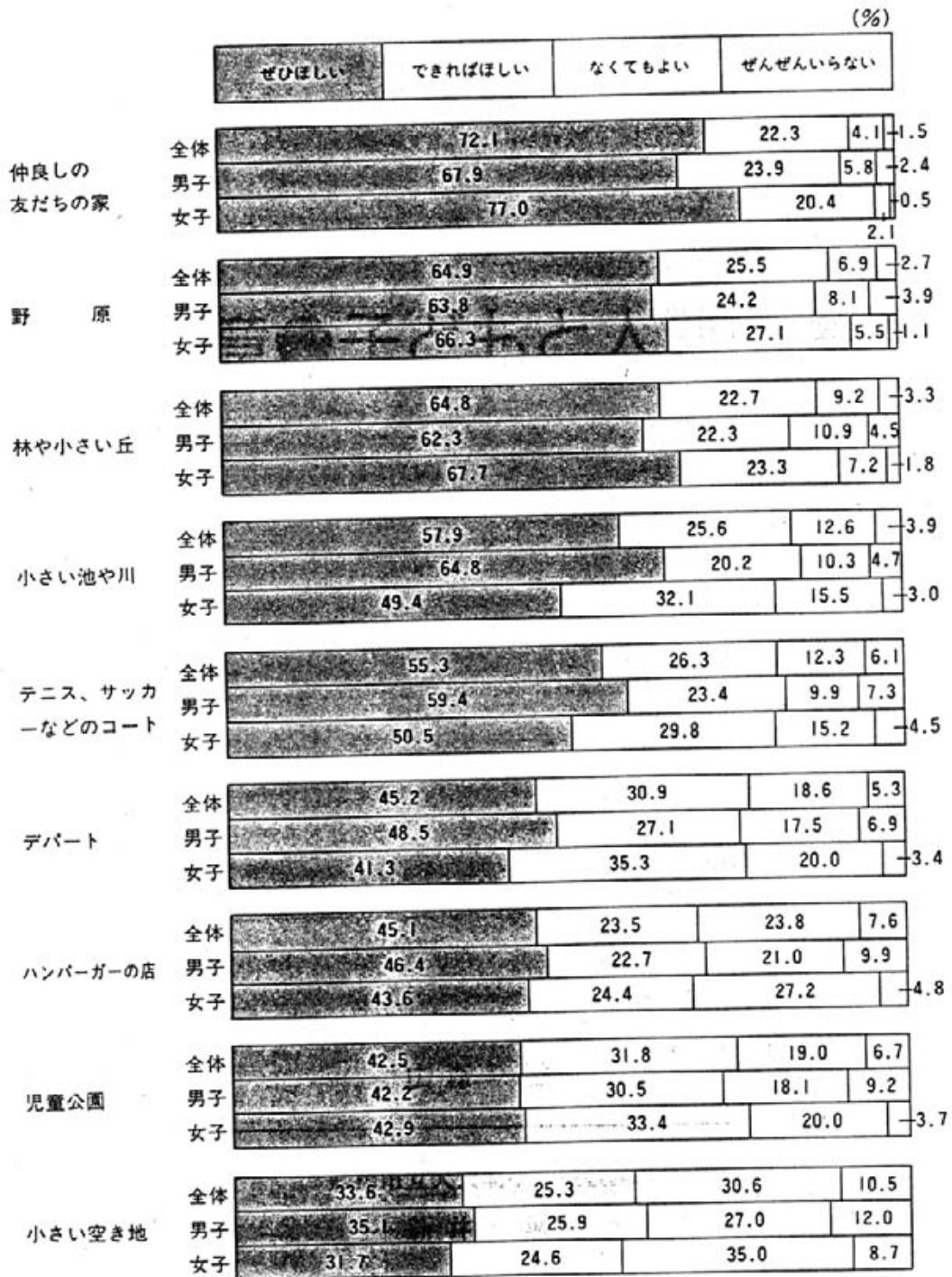
(%)

	や り た い			したくない		わ か ら な い
	ぜ ひ	か な り	や や	あ ま り	ぜ ん ぜ ん	
友だちと外で遊ぶ	39.7	17.8	18.8	11.1	4.4	8.2
	57.5		29.9			
好きな本をのんびり読む	24.1	17.5	25.2	15.5	9.0	8.7
	41.6		40.7			
のんびりテレビを見る	13.6	16.0	23.8	25.8	14.5	6.3
	29.6		49.6			
のんびりマンガを読む	14.7	14.2	25.5	19.5	17.6	8.5
	28.9		45.0			
友だちと室内で遊ぶ	11.1	13.3	20.3	26.0	19.2	10.1
	24.4		46.3			
查子習か復習をする	3.1	5.7	17.1	32.2	28.0	13.9
	8.8		49.3			

(vol.2-8「読書」より)



図2-25 自分の町にほしい場所や店



(vol.3-4「自然体験」より)