

247

子ども時代の遊び文化・身体活動

— 幼児教育専攻学生の状況 —

○勝木 洋子 森川 紅

(兵庫県立姫路工業大学環境人間学部) (四条畷学園女子短期大学)

1. はじめに

現代の快適な生活環境は自分で考え工夫して身体を動かす必要を感じさせなくなり、必然的に子どもはその環境の中で生活している。子どもの健康生活を考える時、もっと身体活動が必要ではないだろうか。戸外で遊ぶ機会が激減している、仲間で遊ぶ、ルールのある遊び、遊びを積み重ねる、遊び文化の伝承など学童期の遊びの重要性について考えていきたい。

2. 目的

遊び文化の伝承者となる学生がどのような遊び体験(量と質)をしてきたかを知る。

3. 方法

近畿圏の大学・短期大学に在籍する、保育専攻学生にアンケート調査を実施した。

期間：1998年9月～10月

人数：433人

回収率100% (配布説明、記入後直ちに回収を行った)

①遊びの種類：60項目の遊びをあげ、よくした・時々した・したことがない・その遊びを知らない、に分けた。

②遊び場所：家の中、家の前、道路、学校・園、広場、田んぼ、神社、その他に分けた。

③仲間：遊びの人数など自由記述

④健康状態：病気や体調などについて、よくある、どちらともいえない、ほとんどないに分けた。

⑤生活の満足度を聞いた。

4. 結果と考察

今回は①、②について報告する。

表1. は遊びの体験の多い遊びを上位90%以上の項目をあげた。(60項目中)

かくれんぼ99.3%、鬼ごっこ99.1%など幼児期に経験した遊びが多く、学童期に限られるものは少ない。

3位ドッジボール、4位だるまさんがころんだは5歳児が園で初めての体験することが多いのではないかと思われる。

5位自転車、6位すべり台、7位鉄棒は戸外で一人でもできる遊びである。

ラジオ体操、水泳は学童期の夏季の活動としてカリキ

表1. 遊び体験の多い遊び

(%)

	したことがある	知らない	無回答
1 かくれんぼ	99.3	0.7	0.0
2 鬼ごっこ	99.1	0.9	0.0
3 ドッジボール	98.6	0.9	0.5
4 だるまさんがころんだ	98.6	1.2	0.2
5 自転車	98.6	1.4	0.0
6 すべり台	97.9	2.1	0.0
7 鉄棒	97.9	2.1	0.0
8 長縄とび	96.8	3.2	0.0
9 はないちもんめ	96.3	3.7	0.0
10 かごめかごめ	96.1	3.9	0.0
11 ジャングルジム	95.6	4.4	0.0
12 バレーボール	95.3	4.2	0.5
13 ラジオ体操	95.2	4.2	0.7
14 水泳	94.7	4.8	0.5
15 あやとり	94.7	4.8	0.5
16 ハンカチ落とし	92.3	7.0	0.7
17 ままごと	92.1	7.9	0.0
18 ボーリング	91.9	7.4	0.7
19 いろおに	91.2	8.8	0.0
20 ケンパ	91.0	8.5	0.5
21 人形遊び	90.8	8.8	0.5

表2. 遊び体験の少ない遊び (戸外・仲間・ルールが必要) (%)

	したことがある	知らない	無回答
1 Sけん	28.8	70.5	0.7
2 うずまきじゃんけん	32.0	67.5	0.5
3 とおりやんせ	57.3	42.0	0.7
4 陣取り	65.0	33.6	1.4
5 けいどろ	74.1	25.4	0.5
6 あぶくたつた	76.9	22.9	0.2
7 ビー玉	79.0	20.6	0.5
8 石けり	80.4	19.2	0.5
9 氷鬼	81.7	17.8	0.5
10 川・磯遊び	84.3	15.2	0.4
11 缶けり	86.8	12.9	0.2
12 ゴムとび	88.7	11.1	0.2
13 どう馬・馬とび	88.9	10.4	0.7

ュラムの中に組み込まれたり、子ども会自治会活動の

一環として行われるので体験が多いと推測される。

21位までの中で、ないちもんめ以外には2グループに分かれて遊ぶ活動はない。さらにはないちもんめを含めても競い合い、スピードやパワーを必要とするものはない。

次にアンケート全体から、戸外と屋内に分け、さらに集団活動とそうでないもの、ルールの有無のあるものでそれらの重なりから分類した。

表2. は戸外で仲間とルールの必要な遊び・身体活動で、体験の少ない順に表した。

1位Sケン28.8%、2位うずまきじゃんけん32.0%であった。これらの遊びは複雑なルールはいらないが、相手を意識しながら活動するといったダイナミックなパワーが必要であり、みんなで楽しむ条件にはリーダー（声をかけたり注意を促す役割）が重要なポイントとなる。4位陣取り、5位けいどろも上記と同様の条件が見られる。

それらは2つのグループの競い合いが遊びを盛り上げる。具体的な指示、励ましの声が自然と湧き出る。個人の能力の優劣が直接響かない。弱者がチームの中にも仲間がカバーできるので個人の能力が勝敗につながらず、協力することが勝敗につながる。かつてはこのような弱者がいてもリーダーのもとに異年齢の集団が力を合わせるといった遊びが日本のあちこちで見られたのではないだろうか。

また、表1. の1位かくれんぼ、2位鬼ごっこも戸外で仲間がいてルールのある遊びであるが、全体を2分する遊びではなく、鬼とその他の仲間構成されている1グループの遊びである。

こららのことから、2グループを形成する遊びか、そうでないかが表1. 表2. から読みとれる。

あやとり94.7%、人形遊び90.8%、お手玉83.1%、おはじき76.9%、まりつき62.8%を、一人でもでき、伝承遊び、テクニックを必要とする遊びとして分類した。これらの活動は遊んだ経験はあるが時々した程度であった。

これらの遊びはテクニックを見たり、あこがれたり、伝えたりといった発展性がないと楽しめないともいえる。まりつき、お手玉にはわらべうたがともなっている。

図1. は遊び場について主にどこで遊んだかを聞いた。広場23.5%、家の前20.0%、家の中18.9%、学校・園12.6%、道路10.1%、無効回答5.5%、田んぼ4.1%、神社1.1%、その他1.1%であった。

これらを戸外、屋内、その他、無効回答にわけた。

それぞれ、戸外74.5%、屋内18.9%、その他1.1%、無効回答5.5%であった。

その他の中には、野球場、船着き場、ゲームセンター、山の中、川、教室、そろばん塾、ガレージなどがあった。

全体の3/4は戸外で遊んでいたことが分かった。
(%)

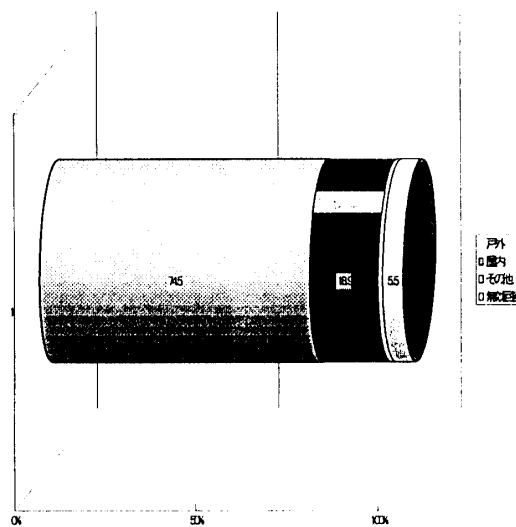


図1. 遊んだ場所

5. おわりに

現在の子どもの様子を見ると、生活の便利さの中で遊びの省エネ傾向が強くなり、塾・おけいごとなどの教育産業化に追いつけられている。そこで失われたものは、大勢の仲間、ゆっくり考える時間、遊び込める空間ではないだろうか。遊びのを通して得た体験は生涯の健康観を大きく左右する。

アンケートに記入した学生はそれぞれの遊び項目にあたるたびに、懐かしそうな喜びの声を上げていたのが印象的であった。

しかし、遊びによっては例えば、石蹴りは友達にあたったら危ないのではにかという学生がいて、遊びを知らないようすもうかがえた。

小さい時からさまざまな遊び体験があることが、何が危険で、何が安全かを自己の能力で判断できるようになっていく。

人間関係の希薄化、体力の低下、生きる力の重要性が叫ばれている現在、保育・教育の中に子どもにとってどんな環境や活動が必要かを考えなくてはいけない時期に来ている。今後の課題として子ども時代の遊び文化・身体活動の中で追求していきたい。