Japan Society of Research on Early Childhood Care and Education

060

ヒーロー遊びの研究

–保育所における遊びの出現動向を中心として–

北野　一恵（あけぼの保育園）　○北野　久美（あけぼの保育園）　中村　尋子（花かご保育園）　藤岡　佐規子（光沢寺保育園）　八木　義雄（武庫川女子大学）

Ⅰはじめに

子どもとりわけ男児において、ヒーロー遊びは、古くから子どもの世界になじみのあるものであり、ヒーロー遊びを経験しなかった大人はなかったのではないかと思えるほどである。大人から歓迎されると否とにかかわらず、この遊びが児童文化の一角をなしてきたといっても過言ではない。

しかし、低年齢児のテレビ視聴の長時間化や家庭の子育て環境の変化とともに、ヒーロー遊びが気がかりな懸念すべき様相を呈するようになってきた。それは、大半のヒーロー遊びが暴力を主題にしているということ、また、遊びが「動作的ふり」に終始するとともにストーリーの展開に乏しいということ、さらに、これがもっとも懸念されることであるが、本来「遊び」であるはずのヒーロー遊びが、いつしか本物の喧嘩になって保育者が介入を余儀なくされることが頻繁に起こることなどである。

以上のようなヒーロー遊びに対する保育者の懸念、対処への戸惑いをうけて、北九州市保育士会では、ヒーロー遊びをどう捉え、どのように対応することが望ましいかを検討するために、ひとまずヒーロー遊びの実態を研究することとした。

Ⅱ研究方法

研究方法としては、現場として許される限り統制された方法を用いて事例収集を行い、それを集計、分析することとした。

1. 対象児童

対象児は、ヒーロー遊び研究に参加している保育士の勤務園１１３園の在籍児 11320 名とした。ヒーロー遊び児の月齢、性別の分布（在籍児に対するヒーロー児の比）を正確に求めるため、収集実施期間である 10 月 1 日付けで、全在籍児の性別、月齢をあらかじめ調査した。

2．事例収集

統一された事例票を用い、事例 1 件毎に 1 票を用いて収集した。記入事項としては、1) 日時、2) 場所、3) 保育場面（登園時、自由遊び等）、3) 参加児の氏名イニシャル、4) 年齢、5) 性別、6) 遊びの主題となったヒーロー、7) 遊びの状況（記述）8) 保育士の対応（記述）の各項目であった。

3．事例収集期間

事例収集期間は、平成 15 年 10 月の任意の 1 週間とした。事例収集期間を 1 週間と短くし、なおかつ任意とした理由は、行事等園それぞれの事情を考慮して、事例収集に都合のよい期間を記録者が選べるように考えたからである。このことで、漏れのない精度の高い収集が可能となるとともに、多忙な保育士の負担も軽減できたと考える。

4. 回収事例の精査

事例は随時回収したが、必要項目に記入の無いものなど、調査事例として算入できないものについては、再度提出を求めるなどして、回収事例の精査を実施した。

Ⅲ結果

1. ヒーロー遊び児の月齢と性別

平成 15 年 10 月に実施した事例収集の結果、回収された事例は、571 件となった。571 件の事例において、ヒーロー遊びに関与した児童の延べ数は 1580 名となった。ただ、複数回事例にあがってくる子どもも当然多く、調査期間中一回でもヒーロー遊びに関与した児童という意味での「ヒーロー遊び児」の数は、1088 名となった。

表1　在籍児とヒーロー遊び児

事例提供113園の在籍児童				ヒーロー遊び児					
月齢	男児	女児	総計	男児（数/%）		女児（数/%）		計	率
～12	87	90	177	0	0	0	0	0	0.0
12～18	337	348	685	0	0	0	0	0	0.0
18～24	408	428	836	8	1.961	0	0	8	1.0
24～30	482	493	975	53	11	9	1.83	62	6.4
30～36	527	472	999	117	22.2	23	4.87	140	14.0
36～42	588	505	1093	191	32.48	31	6.14	222	20.3
42～48	560	486	1046	123	21.96	23	4.73	146	14.0
48～54	588	555	1143	132	22.45	15	2.7	147	12.9
54～60	552	508	1060	95	17.21	10	1.97	105	9.9
60～66	601	618	1219	103	17.14	21	3.4	124	10.2
66～72	550	527	1077	61	11.09	7	1.33	68	6.3
72～	539	474	1013	60	11.13	6	1.27	66	6.5
計	5819	5504	11323	943		145		1088	

表 1 は、この 1088 名の分布を月齢別、男女別に見るとともに、それぞれの月齢の在籍児に対する率を表したものである（右欄）。これを見ると、ヒーロー遊びにおいては、男女の性差が著しいことがわかる。とくに男児では、全体の 9 割近い 86.7 パーセント（943 名）を占めており、一方女児は 13 パーセント（145 名）程度であった。

また、月齢の分布を見ると、36 か月～42 か月にもっとも出現率が高く、在籍する当該月齢児の 20.3 パーセントが、わずか一週間の調査期間の中で、この遊びに参与している。男児に多いことから男児だけ別に見てみると、同じ 36 か月～42 か月で全在籍児の 3 分の 1 にあたる 32.5 パーセントがこれに参与しており、この遊びの男児における浸透ぶりがうかがえるところである。

しかし、注目すべきことは、42 か月を境として、ヒーロー遊びへの参与率は着実に低下し、6 歳の誕生日を迎えるころになると全体で 6 パーセント、男児でも 11 パーセント台まで低下する。

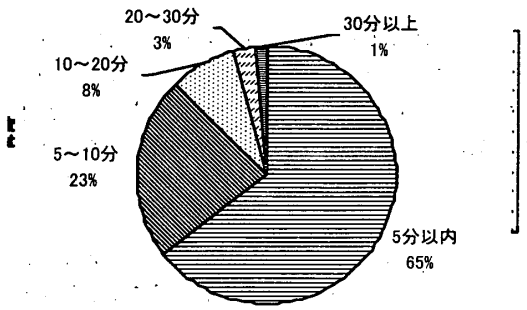
2. 遊びの出現時間と継続時間

図 2 は、ヒーロー遊びの 30 分毎の出現時間を表したものである。これを見ると、登園間もない 9 時から 9 時 30 分に顕著なピークがある。次いで午睡後の 15 時 30 分から 16 時 30 分にピークが現れる。

NII-Electronic Library Service

継続時間については、図 3 にあるように、5 分以内が全体の 65 パーセント、5～10 分が 23 パーセントと続き、10 分以内がほぼ 9 割を占めていることがわかる。

図2 継続時間



3. 遊びのなかのヒーロー

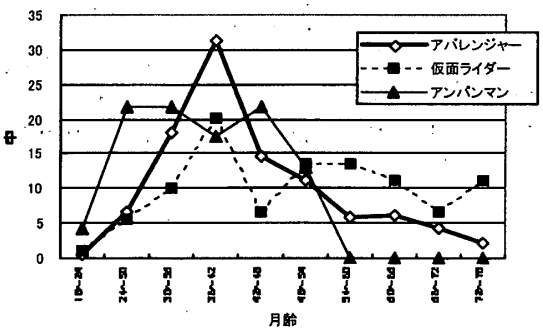
さて、子どもたちの遊びの中にどのようなヒーローが登場するかを見たものが表 2 である。ここからも分かるように子どもたちの遊びに群を抜いて登場するのは、アバレンジャーである。アバレンジャーが単独の主題になる場合が 270 件、仮面ライダー、ハリケンジャー、ウルトラマンなどと一緒にあらわれる場合が 38 件と事例全体の半数を超えるまでにいたっており 2 位の仮面ライダーを大きく離している。

表2 遊びとヒーロー

	ヒーロー	件数	児数	グループ規模	平均月齢
1	アバレンジャー	270	689	2.6	43.8
2	仮面ライダー	37	89	2.4	50.6
3	ハリケンジャー	22	59	2.7	49.1
4	ウルトラマン	18	46	2.6	47.1
5	アバレンジャー/仮面ライダー	15	54	3.6	46.3
6	アバレンジャー/ハリケンジャー	13	45	3.5	41.4
7	アバレンジャー/ウルトラマン	10	28	2.8	42.1
8	アンパンマン	11	22	2.0	36.8

ヒーロー遊び別にグループ規模及び参加児童の平均月齢を見ると、複数のヒーローが登場する遊びはグループ規模が大きい傾向があり、単独では、2.6 人程度の規模となっている。ヒーロー別の月齢では、アンパンマンがもっとも低く、36.8 か月、もっとも高い仮面ライダーは、50.6 か月となった。これを詳細に検討する意味から、それぞれ特徴的なアンパンマン、仮面ライダー、アバレンジャーの 3 件について、それぞれの月齢分布を見たものが図 3 である。

図3 ヒーロー別月齢分布



4. ヒーロー遊びの展開

保育士の対応について 571 件の事例を精査すると、その 4 割にあたる 219 件で、保育士が遊びを制止している。遊びのはずが本物の暴力になることが多いためである。このようにヒーロー遊びでは、かなりの高率で遊び（虚構）と現実の境界が崩れる傾向がある。

Ⅳ考察

グレゴリー・ベイトソンは、「精神の生態学」のなかで、遊びが成立する不可欠の前提として「メタ・コミュニケーション」をあげている。メタ・コミュニケーションは、遊ぶもの同士が「これは遊びだ、虚構の上のできごとだ」という申し合わせを暗黙裏に行っていることである。そのおかげで、遊びは遊びであり続け現実と取り違えられることは決してない。

多少の暴力（のふり）があろうと、泥棒など犯罪が登場しょうと、どんな恐ろしい怪物が登場しょうと保育者や大人が子どもの遊びを許容するのは、子どもたちが相互にメタ・コミュニケートしており、虚構と現実を区別し両者を取り違えることが決してないことを察知するからである。

ところが、今回の調査したヒーロー遊びにおいては、虚構と現実の境界が曖昧になる。遊びのはずがいつしか本物の暴力に変貌し、遊びの前提であるメタ・コミュニケーションの未熟さが顔をのぞかせるのである。なぜこのようなことになるのかは次の課題であるが、年齢とともに子どもたちはヒーロー遊びを離れ、虚構と現実の区別を身につけるとともに、本物の遊びと仲間との豊かなコミュニケーションを培っていることが明らかとなった。

【文献】

・グレゴリー・ベイトソン　精神の生態学
・高橋　たまき　子どものふり遊びの世界
・麻生　武　「遊び」（幼児の生活と教育）

NII-Electronic Library Service