

長生地方における子どもの遊びに関する調査研究Ⅱ

現代の子どもたちを取り巻く環境は、物や情報があふれ、生活が豊かになってきているといえます。しかしその一方で、昔と比べると人間関係が希薄になり、集団生活に適応できない児童・生徒が増加しているなどといった問題も指摘されています。実はこうした傾向は、25年前に行われた今回と同じ調査時にも同様に見られ、今の児童・生徒の親の世代からの問題ともいえそうです。その背景には、それぞれの時代で社会の生活様式の変化が大きく影響し、子どもたちの遊びがそれ以前と比べて大きく変化してきていることが関係しているものと思われます。

昔から、遊びは子どもたちの心をつかみ、他とのつながりを持ち、ルールや戦術といったものを体感して学ぶのに適しているものでした。遊びを通して子どもたちは、彼ら独自のコミュニティーを形成し、その中で他者との関わり合いや人間関係を円滑に進める術を学び、成長していくものであると考えられます。

そこで、私たちは現代の子どもたちの遊びの中に、人間関係を希薄化する要素があるのではないかと考え、本主題を設定しました。今の子どもたちの遊びを調査し、時代の傾向などからその要因を探るとともに、調査結果をもとにして遊びの資料をデータ化しました。それを、各学校において総合的な学習の時間や生活科の時間などで活用できるようにしました。多様な遊びを経験することで、その楽しさに気づき、他者との関わりの中で人間関係を深めることができるのではないかと考えました。

このダイジェスト版は、その結果の一部を要約したものです。詳しくは、研究紀要第42集を各学校にお届けしましたので、そちらを参考にさせていただきたいと思います。

なお、不十分な点も多々あるかと思しますので、お気づきの点がございましたら、忌憚のないご意見やご感想をお願いいたします。

最後になりましたが、ご多用中にもかかわらず、調査にご協力いただきました各学校の校長先生をはじめとする諸先生方、ならびに関係各位に改めて心よりお礼を申し上げます。

平成25年3月12日 発行

編集発行者 千葉県長生地方教育研究所 古山正美

発行所 千葉県長生地方教育研究所

所在地：〒297-0017

千葉県茂原市東郷富士見2300-1

(長生教育会館内)

TEL 0475 (24) 9721

FAX 0475 (23) 4820

メール kenkyujo@beach.ocn.ne.jp

調査結果から、遊びの傾向・移り変わりを以下のように分類し考察した

男子	個人で遊べる遊び		2人以上(集団)で遊ぶ遊び		
	屋外での遊び	屋内での遊び	屋外での遊び	屋内での遊び	
維持型 (増加)	花火 てつぼう 自転車のり	虫とり すべり台 犬猫とあそぶ	けん玉 お手玉 ヨーヨー 折り紙 こっくりさん	おにごっこ ドッジボール サッカー 野球	将棋 すごろく・ボードゲーム トランプ・UNO
減少型	やつでつぼう ゴムとび なわとび スケートボード 竹馬 こままわし ターザンごっこ ささぶね 鳥と遊ぶ	草笛を鳴らす けんぱ 石けり 魚とり・貝掘り 木のぼり たこあげ 一輪車 すぎでつぼう かやすべり たけとんぼ	輪投げ 紙でつぼう あやとり ゴムでつぼう 着せかえ人形 (作ったもの) 着せかえ人形 (買ったもの)	馬とび じんとり おおばこですもう すもう まりつき 戦争ごっこ はねつき ちゃんばら めんこ かくれんぼ おしくらまんじゅう	カルタ ままごと おはじき
山型	ローラースケート フラフープ 魚つり 水でつぼう	ジャングルジム ラジコン どろんこ遊び	飛行機づくり	だるまさんがころんだ バドミントン カンけり ベーゴマ はないちもんめ ソフトボール	ビー玉
新型			たまごっち 携帯電話 家庭用ゲーム機 携帯型ゲーム機		カードゲーム

女子	個人で遊べる遊び		2人以上(集団)で遊ぶ遊び		
	屋外での遊び	屋内での遊び	屋外での遊び	屋内での遊び	
維持型 (増加)	ラジコン ターザン 犬猫と遊ぶ すべり台 てつぼう	自転車のり 一輪車のり フラフープ なわとび 花火 ジャングルジム	飛行機づくり こっくりさん おりがみ ヨーヨー けん玉	ちゃんばら 野球 戦争ごっこ サッカー おにごっこ すもう ソフトボール	トランプ・UNO
減少型	石けり ささぶね 竹馬 スケートボード ゴムとび 虫とり	鳥と遊ぶ こままわし 木登り 魚とり・貝掘り 草笛を鳴らす 魚つり	ゴムでつぼう あやとり 紙でつぼう お手玉 着せかえ人形 (作ったもの)	羽根つき めんこ ベーゴマ まりつき じんとり おしくらまんじゅう かくれんぼ はないちもんめ	おはじき ままごと すごろく・ボードゲーム
山型	ローラースケート わなをかける 水でつぼう 竹とんぼ	すぎでつぼう たこあげ どろんこ遊び かやすべり	着せかえ人形 (買ったもの) わなげ	カンけり バドミントン だるまさんがころんだ 馬とび(馬のり) ドッジボール	
新型			たまごっち 携帯電話 家庭用ゲーム機 携帯型ゲーム機		

調査結果の分類

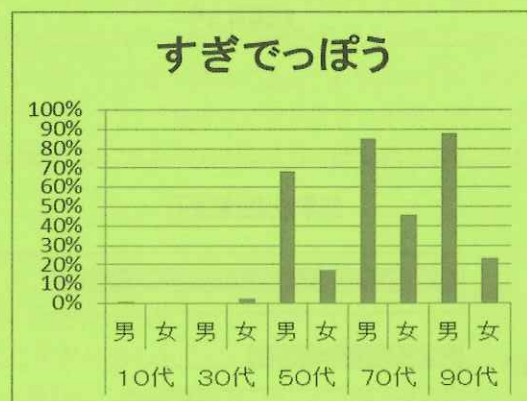
維持型（増加）	若い世代になるにしたがってよく遊ばれている遊び または、25年前に調査したときと同じくらい若い世代に遊ばれている遊び
減少型	若い世代になるにしたがって遊ばれる機会が減少している遊び
山型	ある世代に一時的に流行し、人気のあった遊び
新型	25年前の調査時にはなかった新しい遊び

また、男女別に「個人で遊べる遊び」、「2人以上（集団）で遊ぶ遊び」という観点を「屋外での遊び」、「屋内での遊び」という項目に分けて調査結果を分類した。

ルール化されている遊びが人気、自然とふれあう遊びは減少傾向に

男女ともに人気の遊びは、道具がありすぐに遊べるものや、遊び方がルール化されているボールを使った遊びやスポーツである。「おにごっこ」や「かくれんぼ」など、伝承的な遊びを楽しむ様子も見られる。また、新型のように全身を動かしたり自分で何かを作り出したりするものではなく、場所や相手に左右されないものも現在の遊びとして好まれている。仲間とともにというよりは、手軽に遊べるものを選んでるようにも感じられる。

逆に、自然とふれあうような遊びや、技能や工夫を必要とする遊びは好まれず、減少傾向にある。自然破壊など環境の変化から、子どもの近くに自然がないことでそれらにふれる機会も少ないのだろう。さらに、塾や習い事等放課後の遊ぶ時間が限られた中、昔の遊びが伝承される場もないと考えられる。また、山型のようなその時代特有の社会的な背景の影響を受けたもので、そのブームが過ぎると人気のなくなった遊びもある。遊びと子どもを取り巻く環境や時代背景は大きく関わっているといえる。



10代～30代は個人での遊び、他の世代は集団での遊びが人気

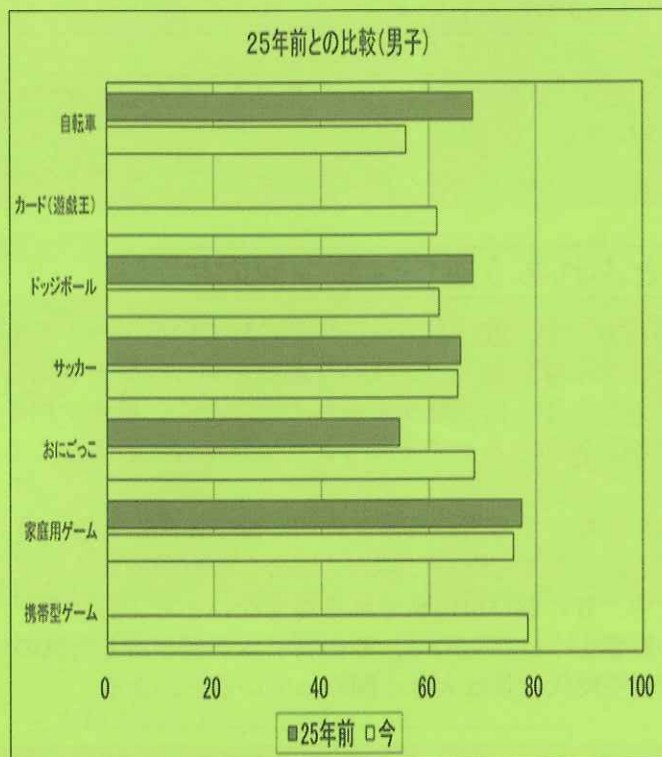
世代別、男女別の遊びベスト5で比較してみると、「10代と30代」「50代と70代と90代」と大きく二つに分けることができる。

10代～30代は、遊びの種類は少なく、上位の遊びであっても遊んだ人の割合は低い。「ゲーム」や「トランプ」など、人数に広がりがない遊びであることから、兄弟間や同世代と遊んでいたのではないと思われる。分類の時にも前述したように、遊びが仲間とともに「集団」ではなく、他との交流が少なく、遊びが派生発展していかない「個人」になっている傾向を痛感した。

70代～90代では、遊びの種類が多く、その遊びで遊んだという人の割合もそれぞれ80%以上を占め、みんなで遊ぶことを楽しんでいた様子が伺える。場所や人数を選ばず、寄り集まって「集団」で遊んでいたことから考えると、異年齢との交流も容易だったと思われる。

25年前と比べ、遊びに男女差がなくなっている

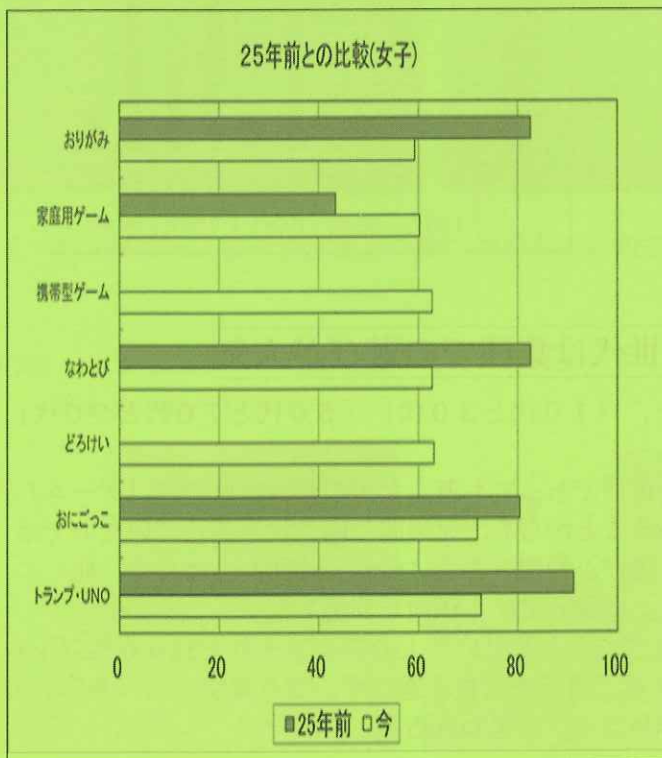
遊びの移り変わりについては、今の10代の人気遊び上位7つを取り上げて25年前と比較してみると、下のグラフのように表せる。



まず、男子の遊びを見てみると、25年前と比較して割合が減ったものは、「自転車」、「ドッジボール」、「サッカー」、「家庭用ゲーム」等である。特に変化が大きかったものは、「自転車」で、これは、子どもの遊び時間が減少したことにより、自転車に乗る機会も減り、また、道路が整備され交通量が増え、自転車に乗る範囲が狭められたことが理由と考えられる。

逆に、割合が増えたのは「おにごっこ」で、その理由としては、大人数で遊ぶ、道具も不要で、場所や人数を選ばないことが考えられる。

さらに、新しい遊びとして登場したのが、「携帯型ゲーム」、「カード(遊戯王等)」である。時代のブームと共に流行るようになり、子どもたちが夢中で遊ぶようになったと思われる。



次に、女子の遊びを見てみると、やはり25年前と比べ割合が減った遊びは、「トランプ」、「おにごっこ」、「なわとび」、「おりがみ」である。中でも、特に変化が大きかったものは、「トランプ」と「おりがみ」である。これは、女子の行動が活発になり、遊びの場が内から外へ変化してきたことが考えられる。「どろけい」という新しい遊びが広まり、今現在、定着しているのは、それらが要因となっているものと考えられる。

さらに、「家庭用ゲーム」、「携帯型ゲーム」といった新型の遊びが女子にも広がりを見せている。これは、遊びに男女差がなくなっているといえる。

昔ながらの遊びの紹介

○おにごっこ

種 類	遊び方
おにごっこ	おにを1人決めて、逃げる子をつまえる。つまえた人が次のおにになる。
高おに	石や台、遊具などの地面よりも高いところに登っている間は、おには逃げる子にさわることができない。ただし、逃げる子はずっと同じ場所にいることはできない。おにが10数える間に別の高いところへ移動しなくてはならない。
色おに	逃げる子は、おにが決めた色の物を探して逃げる。おには、逃げる子とその色の物に触れるまでにつまえることができればよい。
氷おに	逃げる子は、おににつまえたら「氷」のように固まって動くことができない。仲間にタッチされると、再び逃げるができる。
増えおに	おには1人からはじまるが、つまえた子もおにになり、おにが増えていく。
手つなぎおに	おには1人目をつまえたら手をつないで、2人一組で逃げる子をつまえる。次につまえたらまた手をつないで、3人一組で逃げる子をつまえる。次につまえた時は、おにが4人になるので、2人ずつに分かれて逃げる子をつまえる。おにの増え方はこの繰り返しになる。
ボールおに	おにはボール(ドッジボール程度の大きさ)を持って逃げる子を追いかける。おにが投げたボールに当たった子がおにになる。ただし、ボールをキャッチすれば、つまえたことにはならない。
子とろ子とろ	おにを1人決めて、ほかの子は1列になり前の子の肩に手を置いてつながる。おには1番後ろの子しかつまえることができない。つまえられた後ろの子はおにになり、おには列の1番先頭になる。列をつくる手が離れたら、離してしまった人がおにになる。
どろけい	はじめに牢屋になる場所を決めておく。おには複数人で警官になり、逃げる子は泥棒になる。つまえた子はその牢屋の場所に行く。つまえた子は他の逃げていた仲間の泥棒にタッチされれば再び逃げるができる。警官は逃げる泥棒をつまえる役と、つまえた泥棒が逃げられないように牢屋を見張る役に分かれる。
十字おに (丸十)	地面に大きな円をかき、円の中に十字の道かく。おには、その道が陣地である。その他の円の中がおに以外の陣地。おにが陣地を移動してまわりの子をつまえる。おににつまると靴を片方、十字の中心に置き片足で逃げる。靴を両方取られた人がおにになる。ただし、おににわからないように靴を取り返すこともできる。

○めんこ

種 類	遊び方
おこし	地面(ダンボールの上などでも可能)に全員のめんこを1枚ずつ置き、それを裏返してめんこを手に入れる遊びである。めんこを裏返すことができた人はそのめんこを自分のものにするができ、取られた人は、新しいめんこを持ち手の中から出さなければいけない。この遊びは、地面や相手のめんこに自分のめんこをぶつける事で生じる風圧を利用するのが重要であり、めんこの真横を狙うと風圧で裏返りやすくなる。最も遊ばれているめんこの遊び方である。
はたき	地面に円を描いてその中にめんこを置く。この遊びは、裏返すのが目的ではなく、円から相手のめんこを弾き飛ばせば勝ちというルールである。あまり力を入れると自分のものまで飛ばしてしまうので、力の加減が大切である。
つみ	1人数枚ずつめんこを出し合い、山積みになる様に置く。この時に、きれいに整頓してまとめたりはせず、自然な状態で重ねて置く。その山積みされた上で相手のめんこを裏返せば、その山のめんこ全てを取ることができる。
さばおり	地面に全員のめんこを1枚ずつ置く。この遊びは、自分のめんこを相手のめんこの下に潜り込ませることができれば、取ることができる。普通に裏返すよりも技術が必要である。
すべり	この遊びは、他のめんこ遊びとは異なり、机の上で行う。机の端から自分のめんこを飛ばし合って一番遠くまで飛ばすことができれば勝ちとなる。落下してしまった場合は負けになるので、飛ばす距離を考えて行う必要がある。

○オシロイバナ

・落下傘 (パラシュート)



根元の部分から花をとります。

緑の部分を開き丸い部分を軽く折り、めしべを引っ張り出します。



めしべが抜けきらない状態にして落とすと落下傘 (パラシュート) のように落ちていきます。

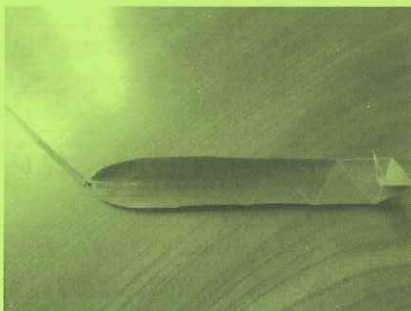
・白粉 (おしろい) 遊び



花が咲き終わった後の実を集め、実の中から白い粉を集めて、お化粧遊びなどに使います。

○笹

・笹あめ (DVD参照)



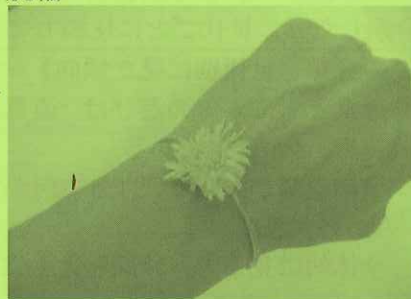
○タンポポ

- ・腕輪／指輪



茎の部分を腕に巻きつけます。

- ・腕輪



- ・指輪



- ・人形



○シロツメグサ

- ・髪飾り (DVD参照)



まとめ

25年前の遊びに関する調査研究の資料とともに、最近の子どもの遊びについての調査結果を遊びの特徴で分類したり、世代ごとに比較してみたりすることで次のことが明らかになった。

【遊びの分類と世代別に見た傾向】

- 男女ともに人気の遊びは、道具があり手軽に遊べるもの、遊び方がルール化されているボール遊びやスポーツである。
- 全身を動かしたり、自分で何かを作り出したりするものでなく、場所や相手に左右されないものが好まれている。
- 全体的に見ると、仲間とともに行う「集団」ではなく、他との交流が少ない「個人」になっている傾向がある。
- 自然とふれあうような遊びや技能や工夫を必要とする遊びは好まれず、減少傾向にある。
- 塾や習い事等、放課後の遊ぶ時間が限られた中、昔の遊びを伝承する場もない。
- 時代特有の社会的背景による影響を受けたものは、ブームが過ぎると人気がなくなる。
- 10～30代は遊びの種類が少なく、ゲームやトランプなど人数に広がりがない遊びが多い。
- 70～90代は遊びの種類が多く、大人数で楽しんでいた様子が見える。

【25年前の調査時との比較からわかった傾向】

- 男子の新しい遊びとして登場したのは、携帯型ゲーム、カード（遊戯王等）である。時代のブームとともに流行るようになった。
- 女子にも携帯型ゲームが広がりつつあるとともに、どろけい等の新しい遊びも定着している。女子の行動が活発になり、遊びの場が内から外へと変化してきた。
- 自転車に乗る機会が減り、また、道路が整備され自動車の交通量が増え、自転車に乗る範囲も狭められている。
- 現在は、遊びに男女差がなくなってきている。

このように、生活が豊かになっているのに人間関係が希薄になり集団生活に適応できない児童・生徒が増加しているのは、子どもの遊びの中にその要因となるものがあるのではないかと考えられる。

本来、遊びには①身体が丈夫になる②心身が安定する③直接体験を積む④友達関係が深まる⑤自信を持てる⑥意欲的になるという効用が謳われている。すなわち、遊びは子どもの生活そのものであり、子どもの成長過程に欠かすことができないものである。遊び体験を充実させることは、児童・生徒の豊かな人格形成を助けることに他ならない。

そこで学校では、引き続き、さまざまな遊びや集団での過ごし方をお互いに教え合ったり、紹介し合ったりする場や時間を確保していきたい。減少傾向にある自然とのふれあいや、ものを作って工夫する遊びなどは生活科や総合的な学習の時間を通して経験させていくことができる。また、集団で遊ぶおもしろさや楽しさを味わわせることで、他者との関わりも増え、遊びの楽しさに気づき、遊びの幅が広がっていくことが考えられる。さらに、異学年交流や地域の方々とのふれあいを持つことで、希薄だった人間関係に深まりがもたらされ、豊かな人格形成が期待できると思われる。

しかし、子どもたちに遊びを伝承するにあたって、その遊び方を伝える地域の人材が減りなかなか活用できないでいるとともに、教職員も昔ながらの遊びを伝えられる世代が少なくなってきている。また、自然が減少し、自然とふれあうような遊びを経験できる場がないのが現状である。だからこそ、本研究で昔ながらの遊びをまとめ、その一部を学校で活用できるようにデータ（DVD）にすることは、子どもたちの人間関係を深める手だてとして大いに役立つものであると考える。

今回の研究が、現代の子どもの遊びを考える資料となり、長生地方における子どもたちの健やかな成長の一助となれば幸いである。