

子どもの遊びを考える②

「子どもが好む遊びとそのおもしろさ その2
～本学スポーツ文化コース学生の
アンケート調査から考える～」

増 田 敦

I はじめに ～私の小学生時代～

筆者は小学生時代を福岡県宗像市（当時は宗像郡）で過ごした。その当時（昭和40年代後半）、宗像市は福岡市や北九州市の住宅地として宅地開発が始まって久しく、人口が増加していた。とはいえ、まだまだ自然豊かな遊び環境があった。空き地や公園も何の制限もなく自由に利用できた。また人口の増加で子どもの数も多く、遊び仲間には事欠かなかった。放課後は近くの裏山（筆者の実家の裏山は九州でも最大級の古墳であった）や川、あるいは空き地、公園などを利用して常時5～6人の仲間と遊びまわった。日曜日は遊び場を移動しながらほぼ一日中外で遊んだ。

遊ぶ時間は、平日で約2～3時間程度、土曜日、日曜日は最低でも5～6時間はあったのではないだろうか。小学生なので門限が一応決まっていたが、「日が暮れたら帰る」というようなアバウトな状況であった。しかし親からペナルティーを課せられた友人はいなかったため、案外親も子どもの遊びや活動について容認、黙認をするような時代だったのではなかったかと思う。

さて、当時どのような遊びをしていたのだろうか。ドッチボールやバスケットボールなどいわゆるスポーツもおこなった。しかしそれ以上に表1にあるよ

表1 筆者が小学生時代好んで楽しんだ遊び

鬼遊び系	缶けり	ドロケイ	宝踏み	Sケン	しけい（死刑）
	十字鬼	水雷艦長	陣取り	六虫	
技遊び系	コマ	ビー玉	ヨーヨー	カード飛ばし	
工作遊び系	模型飛行機	凧あげ	竹鉄砲		
自然遊び系	ザリガニ捕り	セミ捕り	メダカ捕り	探検	

うな遊びを楽しんだ。これらの遊びは一年を通じて楽しんだものもあるが、シーズンによって流行があったように思う。また遊ぶ環境や集まっていた人数によっても内容が変わった。

これらのうちで主立った遊びの特徴は、①屋外での遊び、②遊び仲間の数が多い遊び、③体と頭を使う遊び、④群れて遊ぶ、⑤身体接触や道具を介した接触がある遊び、⑥道具はあまり使わない遊び、⑦ルールは存在したが適当に変えることも可能な遊び、⑧遊ぶためには基礎的な技術がある ということと言える。

また遊び道具は作れるものは材料を集めて工夫しながら作った。例えば「凧」は裏山から細い竹を切ってきて、骨組みを作り和紙を張った。飛行機もバルサ（軽量の木材）を加工して作った。これら遊び道具の作り方は主に父親から習った。しかし作り方を細かく教えてもらった訳ではなく、ポイントだけを教えられ、後は「見て覚える」、「繰り返し作ってコツを理解する」みたいな、一種徒弟制度のような教え方だったように記憶している。父親の作るそれは見栄えも性能も高く、何度作っても筆者が作るものとは大違いであった。そんなことから父親は尊敬的であるとともに、「いつか追い抜いてやる」という目標でもあった。

今、振り返ると楽しく刺激的な小学生時代であったが、これは筆者だけに限ることではなく当時の子どもたちの一般的な生活風景であったのではないかと思う。

II 現代の子どもの教育問題

1990年代頃から子どもの体力低下が大きな教育問題としてクローズアップされてきた。文部科学省中央教育審議会（以下中教審）は「子どもの体力向上のための総合的な方策について（答申）」において、子どもの体力低下原因のポイントを2つあげている²²⁾。その一つは「保護者の意識の中にスポーツ・外遊びの重要性の軽視が考えられる」ということである。これは保護者が、子どもの体力を向上させるよりも学力を向上させることを優先するという意識がスポーツ・外遊びの重要性の軽視につながり、それが体を動かす機会を奪っているという指摘である。

もう一つは「子どもを取り巻く環境の変化」である。科学技術の発展や経済

成長による生活様式の変化、また環境の変化が子どものスポーツや外遊びの減少につながっているという指摘である。これは生活様式や環境の変化に伴い、スポーツや外遊びに不可欠な要素、すなわち遊ぶ時間、遊ぶ仲間、遊ぶ空間のいわゆる「三間」が減少していることが子どもの体力低下に影響をおよぼしているという指摘である。この三間の一つ「時間」について、ベネッセ教育研究開発センターの調査によると、子ども（小中学生）の通塾率は学年があがるにつれて増加していることが報告されている。このことからスポーツや外遊びをする時間が少なくなっていると推測される。

「空間」については、都市化や自動車の普及、さらに公園の整備は子どもが自由に遊べる空間を失わせる結果となった。そして少子化の影響や通塾率の増加による「遊び仲間」の減少が発生し、子どもたちが遊びたくても遊べない環境にあることがわかる。

この教育問題を解決する取り組みとして、中教審は「外遊びとスポーツのすすめ 一体を動かそう全国キャンペーン」を家庭、学校、地域社会において展開するよう提案している。このキャンペーンのポイントは表2の通りである。

表2 外遊びとスポーツのすすめ 一体を動かそう全国キャンペーンのポイント

- ①外遊びとスポーツに対する保護者の理解を深める
- ②外遊びやスポーツの楽しさを子どもにアピールする
- ③子どもに体を動かす楽しさを体感してもらう

それでは、現代の子どもは「もっと遊びましょう」とアピールしないと遊べない、遊ばないのであろうか。昭和50年代頃に、祖父母や父母の世代と比較して当時の子どもが「遊べない」、「遊ばない」ということが指摘されている。また平成14年度の日本こども学会の全国調査では、「一人きりで友とふれあうことのない生活を送った子どもは七割に達する」と報告している⁵⁾。その他の調査においても同様の報告がなされていることを考えると子どもの遊びに対する興味関心は大きく変わり、実際「遊べない子」、「遊ばない子」が増えているとも考えられる。

しかし、多くの子どもが「遊べない」、「遊ばない」状況にあったとしても、全ての子どもに当てはまる訳ではなく、中教審の答申で指摘されているように、その子どもの意識あるいは興味関心や子どもを取り巻く環境的な要因（三間等）によって異なってくるのではないだろうか。

そこで本研究では、「運動不足、体力低下」が問題視された時代（1990年後半から2000年前半）に小学生であった本学文化学部スポーツ文化コース学生を対象として、スポーツを専門として学ぶ学生である彼らがどのような遊びを、どの程度体験しているか、を調査することを目的とした。

Ⅲ 研究方法

本研究では、札幌大学文化学部スポーツ文化コースの1年生（2年次よりコース履修希望者）から3年生までの学生を対象にした。詳細は以下の通りである。

1 調査対象

2012年度、スポーツ文化コースの基礎、専門科目である「スポーツ文化基礎論」および「スポーツ文化論」を履修した学生男子119名、女子25名を対象とした。年齢による内訳は以下の通りである（表3）。

表3 調査対象者数

年齢	男子	女子
18	48 (40.4)	8 (32.0)
19	25 (21.0)	7 (28.0)
20	32 (26.9)	6 (24.0)
21	8 (6.7)	3 (12.0)
22	5 (4.2)	1 (4.0)
25	1 (0.8)	0 (0.0)
	119 (100)	25 (100)

() 内は%

2 調査用紙の作成

本研究で用いた調査用紙は、神奈川県教育委員会の「子どもの遊びに関する調査 調査用紙【小学校4年生用】」を参考に筆者が作成した。質問項目は、小学校時代の放課後や休みの日の遊びについて聞いた。具体的には、①1週間のうち、何日くらい外で遊んでいましたか、②外で遊ぶとき、遊び相手は何人くらいいましたか、③外で遊ぶとき、どんな場所で遊ぶことが多かったですか、④外で遊ぶ時間と室内で遊ぶ時間ではどちらが多かったですか、⑤小学校時代、体力があった方だと思いますか、⑥小学校時代、健康（元気）でしたか、⑦以

下の遊びについて、A～D（体験のレベル）の該当する欄に○印をつけて下さい、であった。なお調査用紙に掲載した遊びは一般に「伝承遊び」と呼ばれる遊びから48種類選択した（表4）。選択に当たって祖父母世代、親世代から選ばれているものを基準にした。また伝承遊びの中でも外遊びを中心に選択したが、頭と体を使う室内遊びを3種類（あやとり、お手玉、おはじき）入れた。回答は4件法（A：好んでよく楽しんだ遊び、B：体験したことがある遊び、C：名前を知っている遊び、D：体験も聞いたこともない遊び）でおこなった。

なお、表4の鬼遊び系の遊びは加古の分類法を用いた。技遊び系は日本レクリエーション協会監修「遊びの大辞典」の分類に従っておこなった。

表4 調査に用いた遊び（48種類）

	人とりおに型	手つなぎ鬼 助け鬼 ガッチャン	缶ケリ 陣蹴り	ポコベン 座り鬼	影踏み 子増やし鬼	かくれんぼ 増やし鬼
鬼遊び系	道具・場所 おに型	色鬼	十字鬼	田んぼ鬼	Sケン	鳥鬼
		高鬼	ぐるぐる鬼	木鬼	ひまわり	六虫
		しけい（死刑）	靴取り			
	集団遊戯 おに型	ケイドロ	だるまさんが ころんだ	氷鬼	おしくらまん じゅう	馬とび
		宝踏み	水雷艦長	ことろことろ	陣取り	鬼さんこちら
技遊び系	出来ばえを比 べる	ケン玉 紙風船	あやとり	ヨーヨー	ゴム跳び	輪回し
	奪い合う	ビー玉	おはじき	メンコ	ペーゴマ	
	技を演じる	コマ回し	お手玉	竹馬		
	的に当てる	クギ遊び	石けり			

3 調査用紙への記入方法

調査はスポーツ文化基礎論およびスポーツ文化論の講義中におこなった。学生に調査用紙を配布し内容や回答方法に関する説明をおこなった後、その場で各自記入してもらった。質問があれば随時答え、質問によっては補足説明を全体に対しておこなった。調査用紙は記入後すぐに回収した。

4 調査時期

スポーツ文化基礎論を履修している学生は2012年5月7日、スポーツ文化論を履修している学生は2012年5月31日にそれぞれ調査をおこなった。

5 分析方法

得られたデータを点数化（1～4点）して集計、統計処理（記述統計）をおこないグラフ化し比較検討をおこなった。統計処理およびグラフ作成には表計算ソフト EXCEL 2007を用いた。

IV 結果および考察

得られたデータを統計処理、グラフ化して比較検討をした結果は以下の通りである。結果を基に考察をおこなう。

1 小学生時代の遊び環境

調査用紙には小学生時代の状況を把握するための質問を用意し、回答してもらった

①一週間の外遊び日数

図1は一週間のうちで外遊びをしていた日数をグラフ化したものである。回答は、①毎日 ②4～5日 ③2～3日 ④0～1日 の4つから選んでもらった。男子では、「毎日」が42.0%と高い外遊び率を示した。「4～5日」の32.8%を加えると74.8%となり、週の半分以上外遊びをしていることがわかる。

今回は外遊び日数しか問うていないため、その質的な面を考察することがで

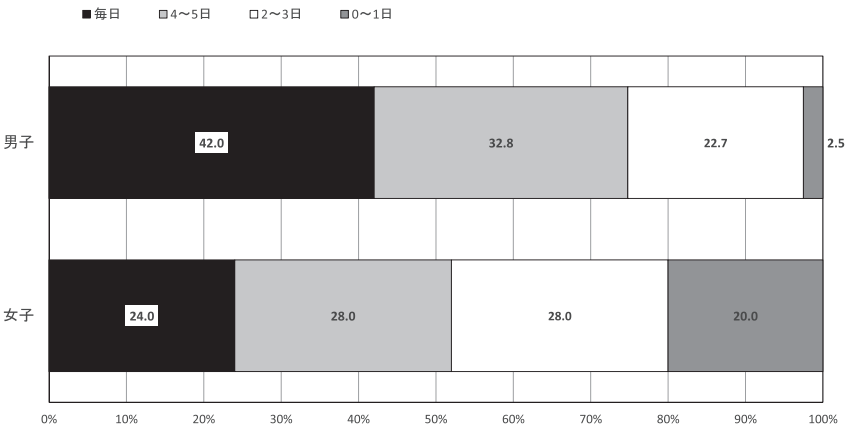


図1 小学生時代の外遊び日数/週

きなかった。また量的な面においても頻度的な側面ではしか評価することができなかったが、この状況は決して少ない日数ではない。また日数が増えるということは、それに伴い時間もトータルでは多くなっているのではないかと考えている。

②外遊び時の友人の数

図2は外遊びをおこなう時の仲間の数をグラフ化したものである。最も多い人数は2～5人であった(M:46.2%、F:72.0%)。次に6～9人(M:35.3%、F:20.0%)となっていた。

山梨県の小学生とその父母および祖父母を対象にした調査では、父母および祖父母の遊び仲間の数は5～6人が最も多かったのに比較し、現代の子どものそれは3～4名であったと報告している。また札幌市の小学生を対象とした調査では、男女とも3人前後の人数で遊んでいると報告している。このことから、本学学生の外遊び時の友人の人数としては他の同年代の小学生と同様の結果であることがわかった。

さて、三間の一つ「遊び仲間」の数に関して、通学率の向上や少子化の影響が指摘されているが、それとは別に遊びによって「適正人数」があるのではないだろうか。例えば「缶けり」で考えてみる。この遊びでは鬼1人に対して5～8人位が逃げ手になっていたと記憶している。この逃げ手が多くなれば缶を蹴るために一斉に走り込まれると人数が多い分、鬼は全員を捕まえることができず缶を蹴られてしまう可能性が高くなる。そうなると当然鬼を増やさなければならなくなる。しかし鬼が増える分、逃げ手は缶を蹴ることが難しくなり「隠れながら、缶に接近しタイミングを見計らって缶を蹴る」というおもしろさが半減してしまうことも予想される。

また、ビー玉遊びに至っては人数が多いと待ち時間ばかりが増えて遊べないということも起こりうるのである。よって様々な遊びを体験するためには妥当な人数選択もあったのではないかと考えている。ただ、この人数選択が意図的なのか、自然発生的なのか等の理由は本研究では明らかにすることはできなかった。

なお、近年、「一人で遊ぶ子ども」の増加が懸念されているが、本調査では一人で遊ぶと回答した学生は男女共いなかった。

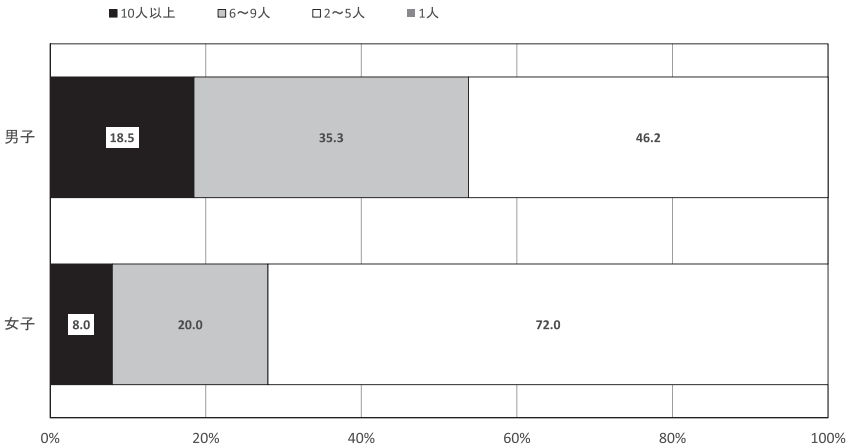


図2 小学生時代の外遊び仲間の数

③主な遊び場所

図3は主な遊び場所をグラフ化したものである。この図から学生が小学生時代に遊んだ場所は主に「公園」といえる。また公園以外の遊び場はほとんど用いられていないことがわかる。

仙田は、子どもの遊び場所には6つのスペースがあると述べている。すなわち、「自然スペース（裏山、小川、田んぼなど）」、「オープンスペース（原っぱ、空地など）」、「アナーキスペース（工事現場、資材置き場など）」、「アジトスペース（秘密基地、廃屋など）」、「道スペース（道路、駐車場など）」、「遊具スペース（児童公園など）」である。これらの遊び場は、空間としては存在するが社会的な要求（安全上の問題、責任問題等）によって、子どもが自由に遊べる空間にはなっていないのが現状である。¹²⁾ただ道路の遊び場としての使用については、交通妨害という理由で明治10年「路上遊びの禁止」、明治14年「小学生の路上遊戯取締り」という状況があったという。²⁰⁾このことから「道スペース」である道路での遊びを制限する動きは明治時代からあったことを付記しておくたい。

平成8年の環境省（当時は環境庁）発表の環境白書では、時代とともに子どもたちが自然体験活動をする場が著しく減少していると報告している。また都市部での遊び空間の減少が進んでいるとしている。⁶⁾

このことから、本学学生が小学生時代には遊びの空間が少なくなっている状況にあったものと推測される。

ちなみに筆者はこの6つのスペース、全てを遊び場としていた。特に「自然スペース」、「オープンスペース」および「アジトスペース」でよく遊んでいた記憶がある。

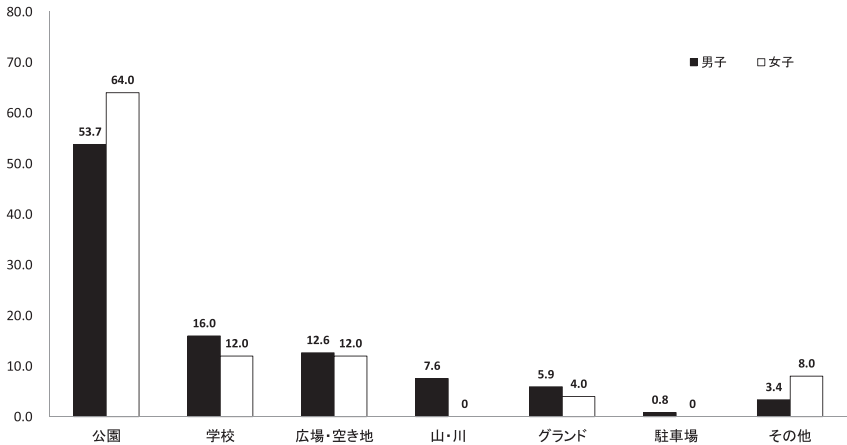


図3 主な遊び場所

④外遊びと室内遊びの時間比較

図4は外遊びと室内遊びの時間比較をグラフ化したものである。この図から男女とも室内遊びよりも外で遊ぶ時間の方が長かったことがわかる。特に男子で「室内遊び」と回答している学生が7.6%と10%にも満たない割合であることを考えると外で遊ぶことを好んでいた様子が伺える。

仙田の横浜での調査では、外で遊ぶ時間よりも室内で遊ぶ時間の方が約4倍も多くなっていることを報告している。また中村の調査では、親世代の外遊びの時間が約2時間であるのに対して、子どもは1時間を切る¹³⁾(M:58分、F:47分)ような状況であったことを報告している。これらのことから、本学学生は当時の小学生としては外で積極的に遊んでいたのではないかと推測される。

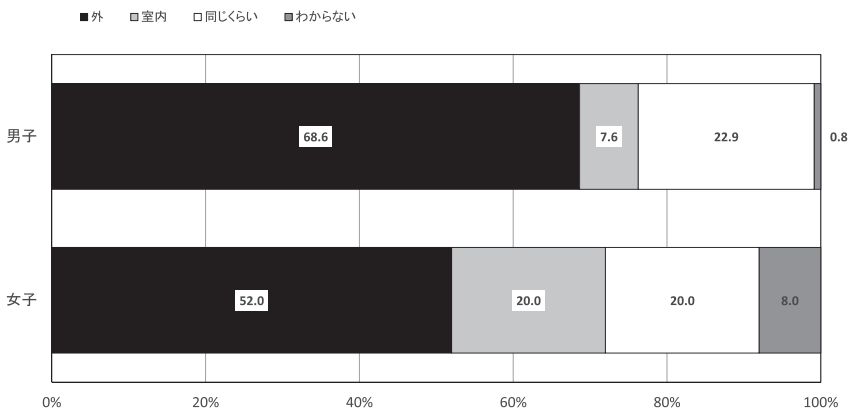


図4 外遊びと室内遊びの時間比較

⑤体力に対する自己認識

図5は小学生時代を思い返し、自分で認識している体力レベルの回答をグラフ化した。一般に体力は筋力、持久力、調整力の3つの要素の総称である。ここでの質問は調整力の有無を問うている。例えば鬼ごっこでは、鬼から逃げるためには足が速くなければならぬ。また補まりそうになったときに方向を転換して逃げるということも必要になる。このような能力を巧緻性や敏捷性といい、いずれも調整力に分類され、外遊びを楽しむために必要な能力である。

男女とも約80%の学生が「体力があった」と回答している（男子76.5%、女子80%）。このことは学生が外遊びを楽しむための能力を持っていたと認識していたことを表している。と同時に、外遊びを楽しんでいたからこそ自己認識が高いのではないかと推測される。

しかし反面、男子では「体力がなかった」、「体力があまりなかった」を合わせた回答者が約11%いた。女子のそれ（4%）に比較して倍以上の回答になっている。「体力がある」をみても男子より女子の方が高い回答になっている。近年の若者を男子よりも女子の方が元気がよい、積極的、活動的などと評価する趣があるが、すでに小学校時代に始まっているのではないだろうか。

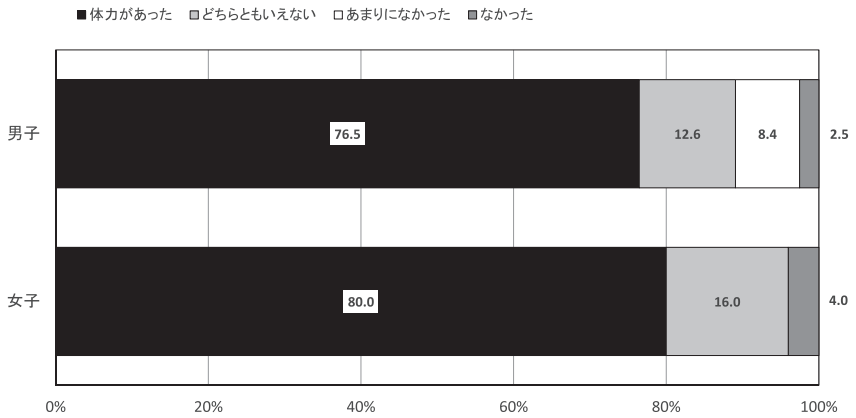


図5 体力に対する自己認識

⑥健康に対する自己認識

図6は、図5と同様に学生が小学校時代を思い返し、その当時の健康度に対する認識レベルの回答をグラフ化したものである。健康度は単純に「元気か、元気じゃないか（病気に罹り易い、調子をすぐに悪くする）」で回答してもらった。

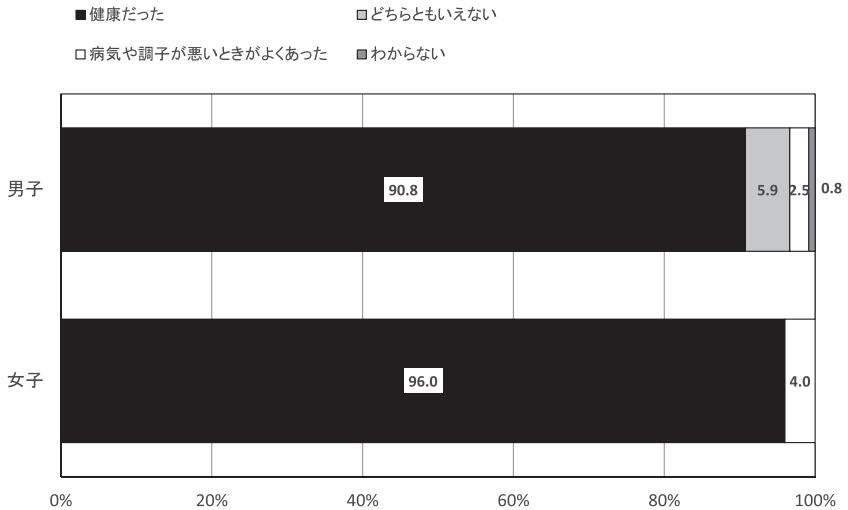


図6 健康に対する自己認識

男女とも90%以上が「健康だった」と回答している（男子91%、女子96%）。このことから、ほとんどの学生は小学生時代元気に外遊びを楽しむ身体的な状況にあったと推測される。

しかし、体力に関する自己認識と同様に男子に比較して女子の方が「健康だった」と回答する学生が多かった。健康面においても男子よりも女子の認識が高い傾向にあった。

2 本学学生の小学生時代の遊び環境および人物イメージ

それでは図1～6から、調査対象者である本学スポーツ文化コース学生の小学校時代のスポーツや外遊びの環境や人物イメージを考えてみたい。

上述したように現代の子どもたちには、遊ぶ時間、遊ぶ空間、遊ぶ仲間がないという三間がなくなっている。ここからイメージできる子どもたちの姿は、外で「遊びたくても遊べない子ども」、「手軽に遊べる室内遊びを一人で楽しむ子ども」である。

しかし、本学スポーツ文化コース学生のそれは若干異なる。確かに遊ぶ空間や仲間の数については同様の状況にあるが、限られた時間、仲間、空間で外遊びを可能な限り楽しんでいる姿をイメージできる。また自己の体力レベルや健康レベルに対する認識も肯定的であり、活発に活動しているからこそ高いレベルを維持していると推測される。

それではこのような学生は、どのような遊びを楽しんでいたのだろうか。その遊びについて次項でみていきたい。

3 回答にみられる、学生が楽しんだ遊びの種類と遊びの特徴

表5は学生の回答が多かった（平均2.7点以上/4点）遊びを一覧表にした。男女とも、鬼遊び系の遊びとして、「人とりおに型」と「集団遊戯おに型」の遊びを好む傾向にあった。人とり鬼型の遊びは、「子をオニが追いかけ、つかまえることを主軸とするもの」で、いわゆる「鬼ごっこ」の基本形である⁴⁾。ルールも単純で、どこでも手軽にできる遊びの型である。集団遊戯おに型は、「子やオニが、数人の組や小集団として行動対応するもの」である。この型の遊びの基本的は、鬼と子が同数で別れ、対戦対抗するというものである。人とりおに型に比較して人数が多くなる分手軽な遊びではない。参加人数が多くなることから集団として行動することが求められる、作戦を立てる、駆け引きを考えるな

表5 学生の回答数が多かった遊び

	人とり おに型	手つなぎ鬼	缶けり	ポコベン	影踏み	かくれんぼ	
鬼遊び系	道具・場 所おに型	色鬼					
	集団遊戯 おに型	ケイドロ	だるまさん がころんだ	氷鬼	おしくら まんじゅう	馬とび	
男子	出来ばえ を比べる	ケン玉	あやとり	ヨーヨー			
技遊び系	奪い合う 技を 演じる	ビー玉	コマ回し	お手玉	竹馬		
	的に 当てる	該当なし					
	人とり おに型	手つなぎ鬼	缶けり	ポコベン	影踏み	かくれんぼ	増やし鬼
鬼遊び系	道具・場 所おに型	色鬼					
	集団遊戯 おに型	ケイドロ	だるまさん がころんだ	氷鬼	おしくら まんじゅう	馬とび	鬼さん こちら
女子	出来ばえ を比べる	ケン玉	あやとり	ヨーヨー			
技遊び系	奪い合う 技を 演じる	ビー玉	コマ回し	お手玉	竹馬		
	的に 当てる	該当なし					

ど参加者の工夫が必要になってくる遊びの型である。

技遊び系では、ケン玉やあやとりなど技術を磨くことに楽しみを感じる遊びを好んでいたと考えられる。近年、道具の機能が向上しており手軽に操作できるようになってきている。しかしその分、技の難易度も高くなっており簡単に技術を習得することはできない。よって技を習得したときの喜びは格別のものであると推察される。その喜びを感じるため、あるいは他者との比較によって優越感を感じることができると、これらの遊びに熱中するのではないだろうか。また技の習得は簡単ではないのであるが、簡単な技から難しい技までいくつかのレベルが設定されており、ステップアップで習得が可能なシステムが設けられている。そして自己のレベルに合わせ挑戦することができるので「できないからやめる」、あるいは「簡単すぎるからおもしろくない」ということは少

ないのではないかと考えられる。

さて男女別にみて好まれている遊びは、若干の違いはあるがほぼ同じであるといってもよい。これは遊びに性差がなくなっていることを示していると考えられる。このことは森田が1980年代におこなった伝承遊びに関する全国調査で明らかにしていることであるが、本調査においても同様の結果となった²⁴⁾。

4 学生が好んで楽しんだ遊び Best10とその体験率（好んでよくやった遊び）

表6は学生が最も楽しんだ遊び Best10を一覧表にしたものである。Best10を選ぶ際、回答欄Aの「好んでよくやった遊び」の回答率を基準にした。男女とも鬼遊び系の遊びが大半を占めていた。先行研究においても鬼遊び系の遊びは人気で上位にランクされることが多い。本研究でも同様の結果になった²⁾¹¹⁾。特に集団遊戯オニ型が上位にあがっていたが、人とりオニ型に比較して、創意工夫が求められる遊びを好んでおこなったことが伺える。

技遊び系では、男子はヨーヨー、ケン玉および竹馬、女子はあやとりであった。世代間調査の結果においても、これらが上位に入っていることが少なくない。今回の調査では、体験率としては決して高い比率ではないが過去から現在において子どもに好まれる遊びであるということが言えるのではないだろうか。

表6 学生が小学生時代に好んで楽しんだ遊び Best10

	1位	2位	3位	4位	5位	6位	7位	8位	9位	10位
男子	ケイドロ	かくれんぼ	氷鬼	缶けり	だるまさんがころんだ	色鬼	ヨーヨー	竹馬	ケン玉	馬とび
女子	氷鬼	ケイドロ	だるまさんがころんだ	かくれんぼ	手つなぎ鬼	色鬼	缶けり	影踏み	あやとり	馬とび

さて、回答率50%レベル以上の遊びとして、男子では、ケイドロ、かくれんぼ、氷鬼、の3種類があげられる（図7参照）。女子では、氷鬼、ケイドロ、だるまさんがころんだ、かくれんぼ、手つなぎ鬼の5種類があげられる（図8参照）。その中でも、男女の上位で共通するケイドロは男子で66.4%、女子で68.0%と人気の遊びであった。また男女ともほぼ同じ種類の遊びをおこなっていることがわかる。さらに男子よりも女子の方が好んでよくやった遊びの種類および回答率が多い傾向にあった。

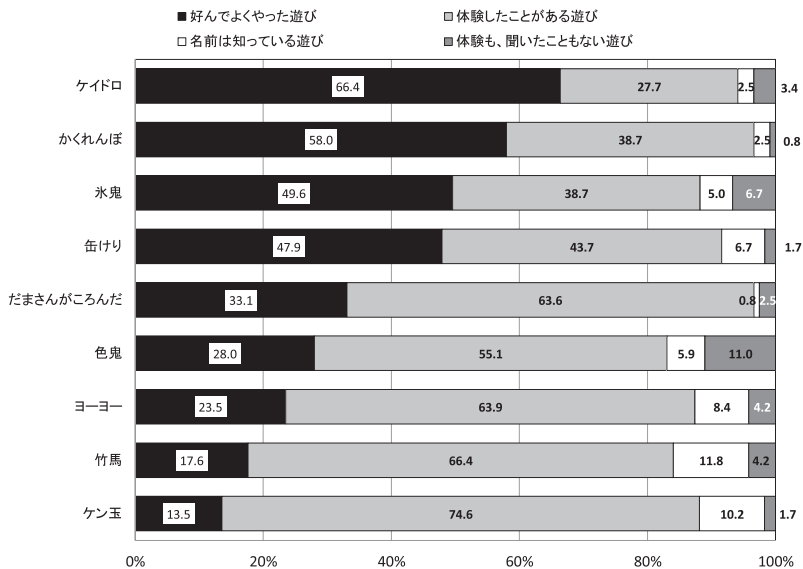


図7 学生が選んだ遊び BEST10とその回答率(男子)

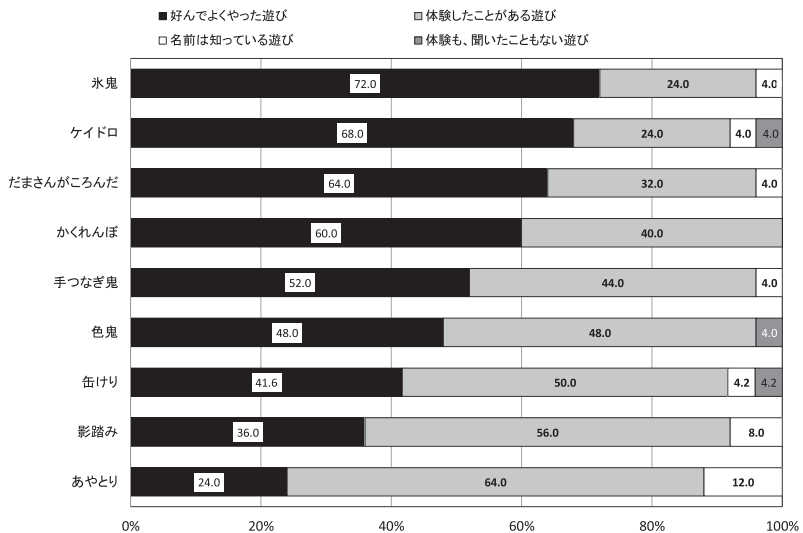


図8 学生が選んだ遊び BEST10とその回答率(女子)

5 学生が好んで楽しんだ遊びの実施率の男女比較

図9～15はBest 10のうち、男女で共通する遊びのうち「A：好んでよくやった遊び」の回答率（以下、回答率）の高い6種類について、比較したものである。調査対象人数が大きく異なるので単純には比較はできないが、遊び回答率の性差を考察してみたい。

図9はケイドロの比較である。ケイドロは「どろけい」、「どろじゅん」、「どろたん」など多くの呼び名があるが、¹⁶⁾「ケイサツ（追手）」と「ドロボウ（逃手）」の2つのグループに分かれて追いかけて、逃げるという基本的なルールは変わらない。すでに明治時代には子どもたちの間で遊ばれていたという記述もみられる¹⁸⁾。図からわかるように男子と女子の回答率はほぼ同じである。筆者が小学生の頃は男子が中心の遊びであったと記憶しているが、先行研究²³⁾において男女が混じって遊んでいる様子が伺えることから性差のない遊びであると言える。そして男女とも「体験したことがある」を含めると90%以上となる人気の遊びの一つである。

男女ともケイドロを「知らない」、あるいは知っているも「おこなったことはない」と答える学生の割合は約8.0%であった。

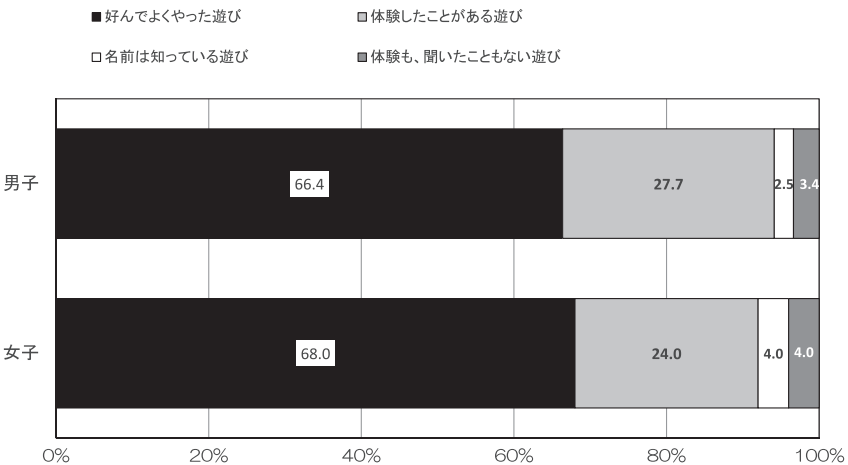


図9 学生が選んだ遊びの男女比較（ケイドロの場合）

図10は水鬼の比較である。「カチンコ」や「かたまりおに」などの呼び名がある¹⁶⁾。基本的なルールは、「鬼にタッチされたら、その場にタッチされた時の姿勢

でとどまる（凍る）」である。また他の捕まっていない「子」にタッチされると復活できるというルールもある。時間があまりない時でも、その場ですぐに遊べるという手軽な遊びである。

図からわかるように圧倒的に女子の回答率（72.0%）が男子のそれ（49.6%）を上回っている。このことから男子も遊ばないわけではないが、どちらかというとして女子に好まれている遊びの一つではないかと考えられる。

ちなみに男子において氷鬼を「知らない」、あるいは知っているも「おこなったことはない」と答える学生の割合が約12.0%であった。

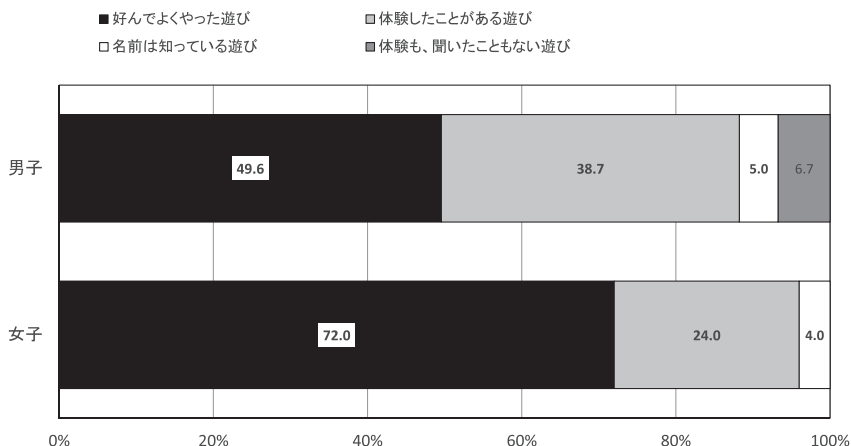


図10 学生が選んだ遊びの男女比較（氷鬼）

図11はかくれんぼの比較である。「かくれごと」、「かくれおに」、「隠れ遊び」などの数多くの呼び名がある。基本的なルールは、子は鬼に見つからないように隠れ、鬼はそれを見つけるという単純なものである。鬼ごっこ同様に、日本だけでなく世界中の子どもに遊ばれている。日本では、平安中期頃書かれた「宇津保物語」などに「かくれあそび」という語がみられ、大人たちが遊んだという記録が残っている。¹⁷⁾

ちなみに鬼ごっこは江戸時代の文献に「鬼わたし」という名前で記載されている。また「子とろ子とろ」という鬼遊びは12世紀にはすでに遊ばれていたという記録もあり、かくれんぼと同様にかなり古くからの遊びである。イギリスでも同様の遊びが「キツネとヒヨコ」という名で18世紀初頭に大流行したとい

う記事もある¹⁶⁾。

男女共ほぼ同数の回答率であり、「体験したことのある遊び」の回答率を加えるとほぼ100%の学生が遊んだということが言える。また世代間調査で、どの世代でも上位に位置づけられており過去から現在に渡って子どもたちに好まれたポピュラーな遊びの一つであると言える。

かくれんぼを「知らない」、あるいは知っているも「おこなったことはない」と答える女子の割合が約0.0%であったのに対し、男子では3.3%と女子に比較すると高い値であった。

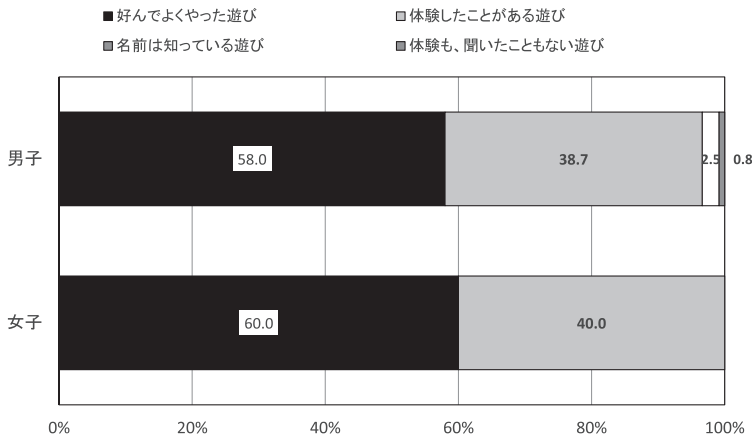


図11 学生が選んだ遊びの男女比較（かくれんぼ）

図12はだるまさんがころんだの比較である。一般的な呼び名として「はじめの一步」が使われることが多い。基本的なルールは、鬼一人と数人の子で遊ぶ。鬼が定めた数（たいていの場合10）を数えている間に子が鬼にそっと近づき鬼にタッチし逃げるといものである。単純かつ手軽な遊びである。ただ鬼が数を数えている間しか動くことができないので、走りまわりたいと思っている子どもにはその欲求を満たすことは難しい。しかし相手がいつ振り返るのかを予想しながら移動するというのはスリルがあり、走り回るとい活動とは違ったおもしろさがあるのが特徴である。

図からわかるように男子に比べて女子の回答率が圧倒的に多い（男子：33.1%、女子64.0%）。男子の約2倍の回答率である。上述したように動きのな

い遊びであることが影響しているとも考えられる。このことから女子に好まれている遊びの一つということが言える。

なお、だるまさんがころんだを「知らない」、あるいは知っていても「おこなったことはない」と答える男子の割合が3.3%であったのに対し、女子では「おこなったことがない」学生が4.0%であった。実施者が多い割に実施していない学生も若干名いることがわかった。

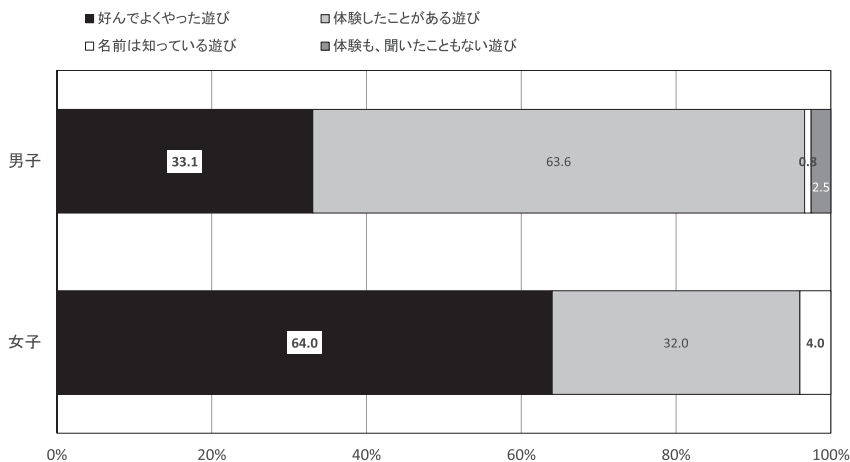


図12 学生が選んだ遊びの男女比較 (だるまさんがころんだ)

図13は缶けりの比較である。「カンけりおにごっこ」、「カンおに」、「なまえよ¹⁶⁾び」などの呼び名がある。通常鬼1人(参加人数によって2人)と7~8名の子でおこなう。缶を地面に立て、子は逃げ隠れる。鬼は見つけた子の名前を呼びながら缶の上に足を置く。名前を呼ばれ缶の上に足を置かれた子は鬼の捕虜となる。鬼に見つからずに缶をけることができると捕虜は逃げることができるというのが基本ルールである。かくれんぼに缶を蹴るという「鬼をやっつける」ミッションが加わることによって面白さが増す遊びである。子どもの遊びを紹介している書籍には掲載されていることが多い遊びである。¹⁾³⁾⁷⁾¹⁴⁾¹⁹⁾大正10年以降に男子の遊びとして登場し、昭和10年頃には男女で遊ばれるようになっていた¹⁵⁾ことである。この遊びも過去から現在まで多くの子どもたちに親しまれた遊びであると言える。

図からわかるように男女とも同数である。ポピュラーな遊びの割には男子

47.9%、女子41.7%と好んでよくやった学生は少ないように感じられるが、「体験したことがある」を含めると男女とも90%を超える回答率であり、やはり現在においてもポピュラーな遊びであるということが言える。

しかしポピュラーな遊びではあるが、男女とも缶けりを「知らない」、あるいは知っていても「おこなったことはない」と答える学生の割合が約8.0%と以外に高い割合であった。

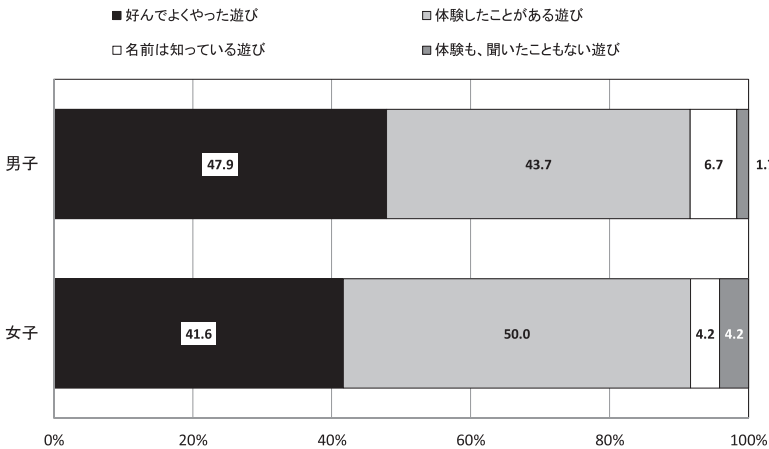


図13 学生が選んだ遊びの男女比較 (缶けり)

図14は色鬼の比較である。「いろつきおに」、「いろいろおに」などの呼び名がある「鬼ごっこ」の一つである。¹⁶⁾ 鬼は遊び場周辺にある色を指定する。その色に触っている限り鬼に捕まることはない。子は逃げ、鬼に捕まりそうになったら指定された色に触るのである。しかしいつまでも触っていることはできず、鬼の呪文や数を数えている間にその場から逃げ出さなくてはならないというルールである。

図から男子よりも女子の回答率が高いことがわかる。さらに男子の「体験も、聞いたこともない遊び」と答えた学生が11.0%もいることから女子に好まれた遊びであると考えられる。筆者もこの遊びを知ってはいたが遊んだ記憶がない。なぜ男子には好まれぬ遊びであるのかは、今回の調査では明らかにすることはできなかった。

色鬼を「知らない」、あるいは知っていても「おこなったことはない」と答え

る女子の割合が4.0%であったのに対し、男子では16.9%と女子に比較するとかなり高い値であった。

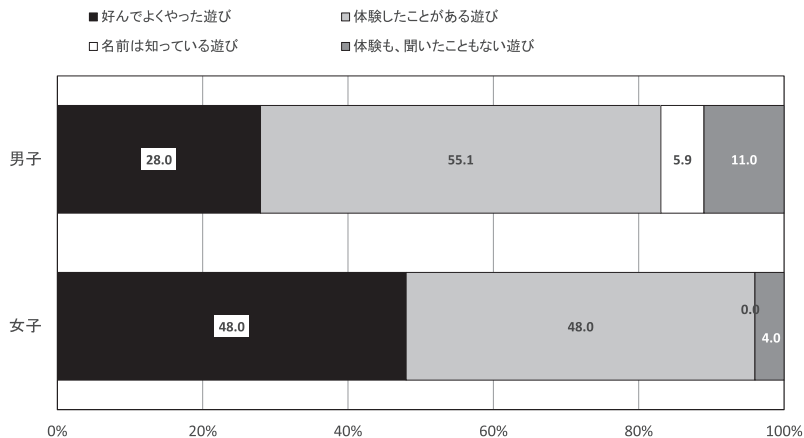


図14 学生が選んだ遊びの男女比較（色鬼）

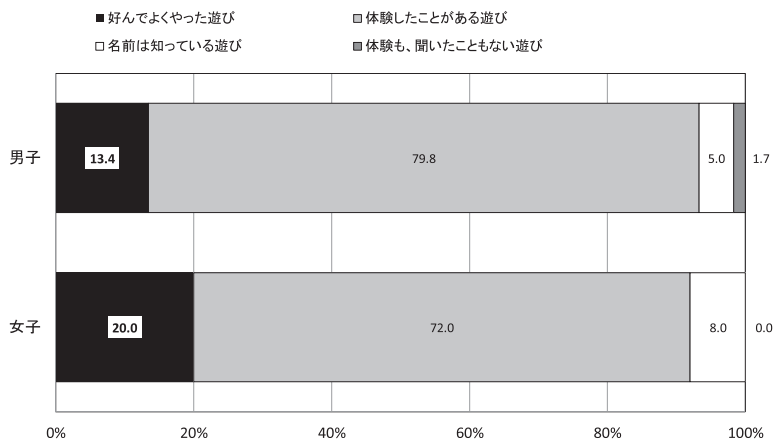


図15 学生が選んだ遊びの男女比較（馬とび）

V まとめ

本研究では、「運動不足、体力低下」が問題視された時代（1990年後半から2000年前半）に小学生であった本学文化学部スポーツ文化コース学生を対象として、

スポーツを専門として学ぶ学生である彼らがどのような遊びを、どの程度体験しているかを調査することを目的とした。その結果を以下に箇条書きしまとめとする。

- 1) 三間（遊ぶ時間、遊ぶ仲間、遊ぶ空間）がなくなって「遊べない子」、「遊ばない子」が増えていると言われて久しいが、本学スポーツ文化コース学生の小学生時代は、三間がない状況ではあるが、その限られた時間、仲間、空間を最大限に利用して遊びを楽しんでいる姿がイメージできる。
- 2) 小学校時代遊んだ遊びで回答が多かった遊びの種類は鬼遊び系の遊びであり、特に「人とりおに型」と「集団遊戯おに型」を好む傾向にあった。
- 3) 好まれた遊びは、男子では「ケイドロ」、「かくれんぼ」、「氷鬼」の3種類であった。女子のそれは「氷鬼」、「ケイドロ」、「だるまさんがころんだ」、「かくれんぼ」、「手つなぎ鬼」の5種類であった。このうち最も好まれた遊び（回答率が高い）は男子で「ケイドロ（66.4%）」、女子で「氷鬼（72.0%）」であった。しかし男女とも同じ種類の遊びも多く、遊びに性差がなくなってきたのではないかと考えられる。
- 4) よく遊んでいる遊びであっても、「名前は知っているが体験はしていない遊び」、「体験も聞いたこともない遊び」と回答する学生の割合も多く、今後人気の遊びから無名の遊びに変わっていくことも予想される。

VI 参考引用文献

- 1) 遠藤ケイ：「懐かしの昭和児童遊戯集 こども遊び大全」新宿書房 1991年
- 2) 及川勝也、速水修、大塚美栄子：「北海道上川郡神楽町における子ども遊びの変遷に関する研究：三世代にわたる子どもの遊び調査」北海道教育大学紀要 教育科学編 51（1）2000年9月 p261-276
- 3) 小川清実：「子どもに伝えたい伝承遊び 起源・魅力とその遊び方」萌文書林2001年
- 4) 加古里子：「伝承遊び考3 鬼遊び考」小峰出版 p16 2008年
- 5) 桂広介編集：「子どもの遊び 児童心理選集」金子書房 p215 1976年
- 6) 環境省：「環境白書」1996年
- 7) 坂本卓男：「昔遊び図鑑」東京書籍 2002年
- 8) 佐藤公治：「放課後の子どもたちの日常生活」北海道大学大学院教育学研究

科紀要82:1-71 2000年12月

- 9) 仙田満：「子どもの遊び ー環境建築家の眼ー」岩波新書 p18-20 1992年11月
- 10) 仙田満：「子どもの遊び ー環境建築家の眼ー」岩波新書 p168 1992年11月
- 11) 棚橋昌子：「健康問題からみた子どもの遊びの変遷に関する一考察」愛知淑徳大学論集—文化創造学部— 第2号 2002年
- 12) 千代田区：「子どもの遊び場確保に関する検討会報告書」H24年千代田区子どもの遊び場確保に関する検討会
- 13) 中村和彦：「子供の遊びの変遷に関する調査研究」1999年
- 14) 中村一彦、深田紀久美：「山梨県における子どもの遊びの変遷に関する研究」山梨大学教育学部研究報告第44号 1993年
- 15) 西村誠他：「伝承遊びアラカルト」昭和堂 2009年
- 16) 日本レクリエーション協会監修：「遊びの大辞典」東京書籍 1989年
- 17) 日本レクリエーション協会監修：「遊びの大辞典」p629東京書籍 1989年
- 18) 深谷昌志：「子どもの遊びの変遷（特集2 今どきの子どもの遊び）教育と医学55（3）2007年3月
- 19) 藤本浩之輔：「野外遊び事典」くもん出版 1994年
- 20) 平凡社：「別冊太陽 明治・大正・昭和 子ども遊び集」p132 1985年
- 21) ベネッセ教育開発センター：「調査レポート 子ども遊び」モノグラフ小学生ナウ19巻1号 ベネッセコーポレーション
- 22) 文部科学省：「子どもの体力向上のための総合的な方策について（答申）」文部科学省中央教育審議会 2002年9月30日
- 23) 増田敦：「子どもの遊びを考える① 子どもが好む遊びとそのおもしろさ その1 ～レジャー。レクリエーション論受講学生のレポートから考える～」札幌大学文化学部紀要 比較文化論叢28号 2013年
- 24) 森田勇造：「子どもの生活運動経験 子どもの野外伝承遊びの変遷」体育の科学38（8）、1998年8月 p596-599