

遊びの概念形成への生活経験の影響について －親世代の生活経験と遊びの意識調査から－

清水 一 巳 【千葉敬愛短期大学】

1. はじめに

文部科学省は『体力・スポーツに関する世論調査（平成25年1月調査）』において、「今の子どものスポーツや外遊び環境の変化」について、「よくなった」とするものが27.3%で、「悪くなった」とするものは60.8%になるとしている。また、大都市や中都市で、性別では女性で「悪くなった」とする割合が高くなっているという。現代の生活環境において、「子どもの遊び」を取り巻く環境という視点からも様々な評価が加えられてきているといえる。

上記の調査では、「変化したところ」として「空き地や生活道路が少なくなった」（74.4%）、「時間が少なくなった」（50.7%）、「仲間（友達）が少なくなった」（50.4%）、「親子でスポーツに親しむ機会が少なくなった」（18.9%）といったものがあげられている。空間、時間、仲間の減少と親子での関わりの変化が指摘されている。このような生活環境に対して、子どもはどのように関わり遊んでいるのか。「大人の生活経験」がさまざまなコト、モノを媒介に、子どもの遊びに影響していると考え、子どもをとりまく「生活環境」として大人の存在をとらえていく視点が必要になってくる。

本報告では、質問紙調査の結果をもとに、現代の大人の遊びの現状（幼児期の子どもをもつ親のライフスタイルと、子どもの遊びへの視点）について明らかにし、大人と子どもの遊びと生活環境との関係について考察を行なう。

2. 調査概要

遊びは、子どもにとって自発的な活動であり、「幼稚園教育要領」においても心身の調和のとれた発達の基礎を培う重要な学習と明記されている。今回、幼稚園・保育所と家庭との連続性を重視した環境構成に関する研究の基礎調査として、子どもにとって重要な人的環境である保護者に、自らの遊びを含む生活体験及び子どもとの関わり等を尋ねる質問項目を作成し、千葉県内の都市部及び郊外、農漁村部の幼稚園、保育所を通し、保護者に対して質問紙を用いて調査を実施した。期間や回収率は以下の通りとなっている。

【調査期間・回収率等】

平成25年7月～平成26年1月（配布数：1389部、回収数：882部、回収率：63.5%）

3. 結果の概要

（1）属性（年齢、性別）

施設種別の年齢層は、保育所の34歳以下の3つの年齢層において幼稚園より高い割合となっていた。幼稚園で高くなっていたのは35～39歳、40～44歳の層であった。施設種別での性別の差はなかった。

全体では、30歳から44歳の層が8割を超えている。本調査では、子ども期の遊びについて回想法にてきいている。その為、ここでの「子ども期」は1970年代～1980年代のことを指しているといえる。

表 1 - 1). 施設種別 × 年齢層

		年齢								合計
		20～24歳	25～29歳	30～34歳	35～39歳	40～44歳	45～49歳	50～54歳	55～59歳	
保育園	度数	13	37	97	107	53	26	5	3	341
	%	3.8%	10.9%	28.4%	31.4%	15.5%	7.6%	1.5%	.9%	100.0%
幼稚園	度数	1	30	112	205	144	29	5	1	527
	%	.2%	5.7%	21.3%	38.9%	27.3%	5.5%	.9%	.2%	100.0%
合計	度数	14	67	209	312	197	55	10	4	868
	%	1.6%	7.7%	24.1%	35.9%	22.7%	6.3%	1.2%	.5%	100.0%

(2) 子ども期の遊び経験

大人の子どもの期の遊びについて、全体の1割を超える回答があったものをみて行く。全体でみていくと、小学校入学以前では、①ままごと遊び(30.7%)、②お絵かき(ぬりえ)(20.8%)と半数を占めている。そこから、小学校低学年で①かくれんぼ(11.0%)が最も多くなり、ついで②野球(キャッチボール)(9.8%)と増えている。そして、小学校高学年の①野球(キャッチボール)(18.2%)、②家庭用ゲーム機(据え置き型)での遊び(13.7%)と変容してくる。身近な模倣遊びから、集団での遊びを介して、競争を基礎とする近代的な遊び(スポーツ型、ゲーム機型)へと移行しているといえる。性別でみると女性では、ままごと遊び、お人形さんごっこといった身近な模倣遊びが小学校低学年まで継続されている。男性では、小学校低学年からスポーツ型の遊びが増えており、男性の遊び経験において、スポーツという競争を基盤にした、近代的遊びへの移行が小学校低学年から急激に始まっているといえる。

(3) 現在の子どもの遊び

現在の子どものよくおこなう遊びについて、よくおこなう遊び(NO.1)から(NO.3)までをあげてもらった。全体をみると、よくおこなう遊び(NO.1)で最も多く挙げられていたのが①お絵かき(22.9)であり、ついで②ままごと遊び(9.5)、③サッカー(ボール蹴り)(9.0)となっていた。このよくおこなう遊び(NO.1)の上位3つの遊びの男女比は、①お絵かき(ぬりえ)で、女性(68.5)、男性(31.5)、②ままごと遊びで、女性(80.0)、男性(20.0)、③サッカー(ボール蹴り)で、女性(37.9)、男性(62.1)となっていた。お絵かき(ぬりえ)、ままごと遊びといった静的、室内での遊びにおいて、女性の割合が多く、サッカーといった屋外での近代的遊びで男性の割合が多くなっているといえる。

子どもとの遊び(NO.1)について、性別にみていくと女性は、①お絵かき(ぬりえ)(27.8)、②ままごと遊び(13.6)、③折り紙(10.9)となっており、男性は、①お絵かき(ぬりえ)(16.5)、②サッカー(ボール蹴り)(12.7)、③携帯用ゲーム機遊び(8.1)となっていた。子どもとおこなっている遊び(NO.1)で、最も多いのは、男女に共通して①お絵かき(ぬりえ)であるが、女性は次に、②ままごと遊び、③折り紙となっており、男性は②サッカー(ボール蹴り)、③携帯用ゲーム機遊びと続いている。このことは、前述の子ども期の遊びにおける、女性の小学校低学年まで継続する、「身近な模倣遊び」と、男性の小学校低学年から急激な移行をみせる、「競争を基盤とする近代的遊び」という特徴とも一致するものと考えられる。

(4) 生活体験の比較（子ども期と現在）

25 項目の生活体験について、保護者自身の子ども期の経験の有無と、子どもとの関わりの有無を尋ねた。これらが、父親と母親によって異なるかをまとめたものが表 4 である。

父親より母親の方が子ども期に多く経験し、かつ、子どもとの関わりも母親の方が多い子ども期の生活体験は、「星空を眺める」「影ふみ」「シロツメクサの冠づくり」「ササ舟づくり」「草笛」「缶ぼっくり」であった。母親は身近な植物や廃材を利用した比較的静的な活動を好むという遊び観がうかがえる。

母親と父親とで子ども期の経験の多少について差はなく、かつ、子どもとの関わりは母親の方が多い生活体験は、「山登り」「どろだんご作り」「凧あげ」「風車」「竹とんぼ」であった。ブームとなった泥団子作りや昔からの伝承遊びが幼稚園や保育所で積極的に取り上げられているという状況が、これらの施設に父親より多く関わることを推察される母親の遊び観に影響していると考えられる。

母親より父親の方が子ども期に多く経験しているにもかかわらず、子どもとの関わりは母親の方が多い生活体験は、「木に登る」「こま回し」であった。いずれも複合的な身体活動をとまなう生活体験であるが、父親の子ども期の経験が、子どもとの関わりに生かされていない実態がうかがえ、母親の負担感が懸念される。同様に、母親と父親のどちらが多く子ども期に経験しているかに関わらず、全ての生活体験について子どもとの関わりが多いのは母親であるか、母親と父親とで差がないかのどちらかであった。

(5) 遊び観

ここでいう「遊び観」とは、遊びの形態（8 項目）、遊びの環境（8 項目）、遊びへの関わり方（8 項目）、遊びの教授、効果（8 項目）により構成される遊びに対する観念としてとらえる。それぞれの項目について、5 件法により質問を行った。

性別により、子ども期の遊び経験、生活経験の違いが見られたため、ここでも遊び観について性別からみていく。

女性の肯定的意識が強く出ていた項目が、①昔から伝わる遊びを知る必要がある、⑫少くく危険な遊びをしてもよい、⑲空想をすることも遊びである、⑳子どもと大人も遊びを通して感情を共有することができる、の 4 項目であった。男性の肯定的意識が強かった項目は、③これからはパソコンなどの情報機器を使う遊びが大切だ、⑦女の子・男の子らしい遊びをするべきだ、⑩ひとりより大勢で遊ぶ方がよい、⑪仲のいい友達とだけ遊ぶほうがよい、⑬いろいろな遊びをおこなう方がよい、⑭方法にとらわれずに自由に遊ぶことが大切だ、⑮スポーツ競技やダンスなどの能力が伸びる遊びをしたほうがよい、⑯テレビゲームも子どもにとって良い遊びである、の 8 項目において女性よりも肯定的意識が高くなっていた。

遊びの概念が形成される過程について、前述の「生活経験」と「遊び観」との関わり、「遊びの評価」と「遊び観」との関わりから、検討していく。また、大人の「生活経験」がさまざまなコト、モノを媒介にしているのか明らかにする為、現在の生活環境の構成にも焦点を当て、考察していく。

遊び観×性別

[A:Agree (同意)、N:Neutral (保留)、D:Disagree (否定)]

	－遊びについて－	全体	女性	男性	
①	昔から伝わる遊びを知る必要がある	A	A	N	**
②	からだを使った遊びが大切だ	A	-	-	
③	これからはパソコンなどの情報機器を使う遊びが大切だ	N	N	A	**
④	楽器などの道具を使って遊んだほうがよい	-	-	-	
⑤	既製のおもちゃより、必要なものは自分で作って遊んだほうがよい	A	-	-	
⑥	自然に触れ合う遊びをしたほうがよい	A	-	-	
⑦	女の子・男の子らしい遊びをするべきだ	-	D	N, A	**
⑧	生き物を飼うなど生き物と触れ合う遊びが大切だ	A	-	-	
⑨	子どもは子ども同士で遊ぶほうがよい	A	-	-	
⑩	ひとりより大勢で遊ぶほうがよい	A	N	A	*
⑪	子どもだけで遊ぶと危険だ	N	A	D	
⑫	少しくらい危険な(スリ傷程度の軽いけがをするような)遊びをしてもよい	A	D, N	A	**
⑬	家の近所に遊ぶ場所が必要だ	A	-	-	
⑭	家の近所に遊んでくれる友達が必要だ	A	-	-	
⑮	年齢の異なる友達とも遊ぶことが大切だ	A	-	-	
⑯	仲のいい友達とだけ遊ぶほうがよい	D	D	A	**
⑰	ひとつの遊びを長く遊ぶほうがよい	N	N	D	*
⑱	いろいろな遊びをおこなうほうがよい	A	N	A	
⑲	遊びはすぐに飽きてやめてもよい	-	-	-	
⑳	方法にとらわれずに自由に遊ぶことが大切だ	A	N	A	**
㉑	子どもの頃は勉強より遊ぶほうがよい	A	-	-	
㉒	スポーツ競技やダンスなどの能力が伸びる遊びをしたほうがよい	A	N	A	**
㉓	遊ぶ時間より塾や習い事の時間が大切だ	D	D	N	**
㉔	子どもの頃には自由に遊ぶことが大切だ	A	-	-	
㉕	子どものやりたい遊びが第一だ	A	-	-	
㉖	大人が遊びを教える必要がある	A	-	-	
㉗	幼稚園や学校でもっと遊びの仕方を教えるべきだ	N	-	-	
㉘	遊びの中でもルールは守らなければならない	A	-	-	
㉙	空想することも遊びである	A	A	D	**
㉚	テレビゲームも子どもにとって良い遊びである	-	D	A	**
㉛	子どもと大人も遊びを通して感情を共有することができる	A	A	D	*
㉜	遊びの楽しさは大人が教えることはできない	D	-	-	

**p<.01 *p<.05

*その他の調査結果および考察については当日の資料にて配付いたします。