

群れ遊びについて

柏倉弘和 幼児教育科

(2008年10月1日受理)

〔要約〕

本稿は、群れ遊びについて、いろいろな視点から考えようとするものである。

異年齢集団(群れ)や遊びの工夫、他の遊びとの比較を通して考察を行った。特にアブラシッコを中心の視点として詳しく検討した。アブラシッコとは、群れ遊びの中で適用される特別ルールのことである。

その結果、群れ遊びは、状況に応じながらできるだけ群れのメンバーみんながおもしろく遊べるようにする、理想的な遊びであると同時に、子どもにとっては様々な力が育つ大切な場でもある、ということが明らかになった。

I. 本稿の目的

「20世紀少年」という映画が、先日から上映されている。この作品は、浦沢直樹の同名の漫画(註1)を原作として、実写映画化したものである。映画の方はまだ観ていないが、原作の方は全巻読んでいる。非常に引きつけられるものがあったが、その理由は、主要な登場人物である少年少女たちが、筆者と同じ1959年生まれであることだ。

物語の中では、1970年、小学五年生である彼らの様々な遊びや行動、生活の様子が、鮮やかに描かれているが、まるで筆者自身のあの頃を見ているようで、この上もなく懐かしい。こんなことが確かにあったなという場面が次々と出てくる。1970年(昭和45年)頃、日本の小学五年生は、全国各地で似たような感じで遊んでいたのだろう。細かい点は違いがあるにせよ、子どもたちの群れ(註2)が、空地や原っぱなどで体を使って遊んでいる、というのが、当時の子どもたちの共通の風景であると言えるのではないか。それに対し、現代の子どもたちはどうだろう。昭和40年代と大きく変わってしまったことは確かである。

筆者は、拙稿「現代の子どもたちと遊び(その2)ー昭和40年代との比較を通してー」(以下、前稿と略記する)(註3)において、現代の子どもたちの遊びについて昭和40年代の遊びとの比較を通し、変化の様相を捉えようとした。前稿では、おもしろさの変化を中心に分析と考察を行ったが、本稿では、昭和40年代の遊びについてもっと詳しく考えてみたい。前稿において、子どもの好きな遊びの変化についても分析したところ、現代の子どもたちに最も人気のある遊びは、テレビゲーム、携帯ゲームであるという結果が出てい

る。

前稿のものより新しいデータ(資料1)を見てみると、(B)の資料によれば、積極的自由時間活動の中の「趣味・娯楽」の時間が、56分となっている。このことと(A)の資料を合わせて考えると、テレビゲーム、携帯ゲームへの人気は今も変わらないようである。そのため、一人で遊ぶことが多くなり、昭和40年代にはまだ多かった、いろいろな年齢の子どもたちが集まって遊ぶ姿が、現代ではすっかり見られなくなってしまった。このような異年齢の子どもたちの集団による遊びを芹沢(註6)は、地域の中で、地域の子どもの群れによって行われる遊びと捉え、「群れ遊び」と呼んでいる。この群れ遊びこそ、昭和40年代の遊びの大きな特徴の1つである。次章から群れ遊びについて考察していく。なお、本稿で対象にする子どもとは、前稿と同じように小学生を中心にする。

資料1(A) 小学5、6年生等の1日のテレビゲーム・パソコンの使用状況(平成16年度)

(%)

| 区 分 | 総数 | 男子 | 女子 | 小学 5~6年生 |
|---|----------|-------|-------|-------------|
| テ レ ビ ゲ ー ム ・ パ ソ コ ン | 総 数 | 100.0 | 100.0 | 100.0 |
| | ほとんど遊ばない | 31.5 | 18.4 | 45.1 |
| | ～1時間未満 | 22.2 | 23.2 | 21.1 |
| | 1～2時間未満 | 22.1 | 28.7 | 15.2 |
| | 2～3時間未満 | 9.6 | 12.2 | 7.0 |
| | 3時間以上 | 7.6 | 12.0 | 3.0 |
| | 持っていない | 3.9 | 1.5 | 6.5 |
| | 不詳 | 3.1 | 4.1 | 2.1 |

(注)○調査対象は、全国の18歳未満の児童・生徒1069人。
平成16年12月調査。

○「テレビゲーム」には携帯用ゲーム機を含む。

(註4)

資料1(B) 小学生の生活時間(週全体)(平成18年)

| 区 分 | 小学(10歳以上) | | |
|-----------------|-----------|-------|-------|
| | | 5年生 | 6年生 |
| 1 次 活 動 | 11.40 | 11.47 | 11.27 |
| 睡眠 | 9.01 | 9.05 | 8.51 |
| 身の回りの用事 | 1.04 | 1.05 | 1.03 |
| 食事 | 1.36 | 1.37 | 1.33 |
| 2 次 活 動 | 5.29 | 5.27 | 5.31 |
| 通 勤 ・ 通 学 | 0.32 | 0.33 | 0.31 |
| 仕 事 | 0.00 | 0.00 | — |
| 学 業 | 4.41 | 4.38 | 4.44 |
| 家事 関 連 | 0.15 | 0.15 | 0.15 |
| 3 次 活 動 | 6.51 | 6.46 | 7.01 |
| 休養等自由時間活動 | 3.24 | 3.26 | 3.22 |
| 積極的自由時間活動 | 2.18 | 2.10 | 2.29 |
| 学習・研究(学業以外) | 0.36 | 0.33 | 0.41 |
| 趣味・娯楽 | 0.56 | 0.52 | 0.59 |
| スポーツ | 0.42 | 0.41 | 0.45 |
| ボランティア活動・社会参加活動 | 0.04 | 0.04 | 0.04 |
| 交際・付き合い | 0.24 | 0.26 | 0.23 |
| 他の3次活動 | 0.45 | 0.44 | 0.48 |

(注) 調査対象は、全国約8万世帯の世帯員。

平成18年10月14～22日までの連続する2日間、調査票の配布、収集による調査。週全体の総平均時間。

(註5)

II. 群れ遊びの諸相

1. 異年齢集団(群れ)について

子どもの異年齢集団について、小川は次のように述べている。

つまり幼児期から小学校高学年位までの年齢によって構成された集団である。この集団は遊び集団としてではなく、集団生活を営まなければならない生活集団として成立した。すなわち年長者は多くの場合、親からしばらくの間、幼児などの年少者のケアをする責任を託された存在であった。¹⁾ 遊び集団ではなく生活集団として成立したという点が肝心である。

この集団の中では、年長者を中心にして遊びが行われ年少者は排除される場合が多いのだが、小川はこの年少者を「みそっかす」と捉え、詳しく論じている。

生活集団の中では、面倒をみながら、遊びにおいては、集団の周辺に位置づけるという関係性のみそっかすをして集団への求心性へとかり立てるが、同時に遠心性も作りだす。みそっかすにとっては、生活集団としてケアされ、集団の中核へと包攝される吸引力の方が遊びの場面で周辺に位置づけられる遠心性よりも、時間的にも大きいので、年少のみそっかすは、年長者の遊び行動をモデルとして見てまねたい気持ちをもつようになる。²⁾

かくしてみそっかすは、年長者に対して憧れを抱くが、技能が違いすぎるとまねできない。そこで、自分より少し技能レベルが高い子どもの遊びを見てまねながら上達を図っていく。「こうした集団の組織の中での長期的な生活過程と遊びの呈示が遊びの『伝承』を可能にする」³⁾と小川は述べ、遊びの集団と伝承の成立との関わりについて詳細に考察している。

筆者がここで注目したいのは、「みそっかす」である。みそっかすは、メンバーが足りないとき以外は基本的に遊びに加えてはもらえない。ところが、このようなみそっかすが、遊びに加えてもらえることがあるのである。筆者が小学生の頃実際にあった特別ルールで、「アブラシッコ」と言っていた。このアブラシッコが群れ遊びの中で重要な役割を果たしていたと考える。

ここで、小川の言う子どもの集団による遊びと群れ遊びの違いについて明らかにしておきたい。前述したように、小川が論じている集団による遊びも群れ遊びも、遊びの主体が子どもの異年齢集団である点は同じである。違うのは、前者が遊びの伝承との関わりを重視し、主に伝承遊びを対象にしているのに対し、後者は伝承にはこだわっていない点である。群れ遊びとは、前述の通り、地域の中で、地域の子どもの群れによって行われる遊びであり、伝承遊びとは限らない。野球をして遊んでいても群れ遊びなのである。芹沢は、そのような群れ遊びのことを、「子どもたちだけの自発的で自律性をもった遊びである」⁴⁾と述べている。筆者が、昭和40年代に小学生として遊んでいたのは、まさにそのような群れ遊びであった。

2. アブラシッコについて

(1)アブラシッコとは何か

筆者が小学生の頃、群れ遊びの中でアブラシッコというルールがあった。これは、子どもの群れの中で、年少の子どもに対して適用される特別なルールである。たとえば、野球をして遊ぶことになった場合、年少で明らかに野球の技術が劣ると思われる子どもがいたら、その子をアブラシッコにすることを全員で認めるわけである。具体的には、アブラシッコになった子がバッターとして打ったとき、どんな当たりでも全部セーフにし、自由に走らせておく。ただし、ホームインしても得点にはならない。守備においても同様に好きなポジションを守らせておくが、勝敗に影響のない時以外は、ボールにさわらせないようにする、というものである。アブラシッコとは、その場の子ども同士のその時限りの、一種の取り決めであると言ってよい。

ところで、この「アブラシッコ」という言葉は、方言であると思われる。筆者は山形市で生まれ育ったが、

で返したりしていた。

このように、アブラシッコとは、遊びの中で勝ち負けや利害が発生するような時に、その子のせいで不利益になったり、トラブルになったりしないようにする特別ルールである。

(3)アブラシッコの利点

前述したように、アブラシッコとは、技術や体力に差があって、仲間に入れると遊びがおもしろくなくなることが予想される子どもを、仲間はずれにしないで一緒に遊ぶことができるすばらしい知恵なのである。子どもなりに自分のことばかりでなく相手のことを考え、遊びの技量が劣ることでその子を否定せずに受け止めながら、一緒に遊びたい、仲間に入れてほしいという希望を尊重していると言える。たとえば、遊びの技術や体力が劣っている年少の子でも、近所の子どもの群れのメンバーであり、生活集団の一員であるから、普段からよく顔を合わせるわけである。そのような子を仲間に入れなかったとか、小さい子と本気になってメンコをして、情け容赦なくメンコを全部取り上げたというようなことでは、自分の立場がなくなるし、親に知られでもしたら叱られてしまう。近所の子とは、特に友だちでなくてもそれなりにつき合うという人間関係が当時はあったのである。子どもながらそのような雰囲気を感じ、アブラシッコにすることで、人間関係を円滑にしていたわけである。

野球が得意な子、苦手な子、メンコが上手な子、下手な子、活発な子、おとなしい子等、いろいろな子どもがいるということ。年上の子は、自分の都合ばかり考えず、年下の子の面倒をみながら遊ぶことも時にはしなければならないということ、年長の子は自然に感じ取っていたのではないだろうか。アブラシッコ的関わり方は、将来、きっと役に立つことがあるだろう。人との関わり方について貴重な経験をしていることが第一の利点と考える。

第二に、アブラシッコは、おもしろく遊ぶための工夫に他ならないことである。同じくらいの技術や体力の子どもだけで遊んだ方がおもしろいかもしれないが、実際にはそうでない子どもも仲間の中にいるわけで、そう簡単にはいかない。仲間はずれにすれば、気まずくなるし、一緒に遊べばつまらなくなる。いろいろな子どもと一緒に遊んでもおもしろく遊べる。これを実現したのがアブラシッコである。お互いに少しずつ妥協はしている。アブラシッコにされた方は、他のメンバーと対等には遊べない特別扱いだし、アブラシッコとしてメンバーに入れた方は、遊びがぎくしゃくする場面があることを覚悟しなければならない。

このように、みんながおもしろく楽しく遊ぶために

は、工夫や我慢が必要な時もあるということ、を自然に学んでいくのであろう。

第三の利点は、アブラシッコになった子どもについてである。この子にとっては、たとえばアブラシッコであっても、年長の子たちの仲間に入れてもらえ、一緒に遊べることは何よりうれしいことである。誇らしく思ったり、感謝の気持ちを持ったりするだろう。そして、年長の子たちのことが眩しく見え、あんなふうにな手になりたいと憧れると共に、真似をしようとするであろう。年長者の遊びの様子を間近でつぶさに観察し、真似をし、練習を繰り返す、だんだん上達していく。小川がみそっかすとして論じているのと同じように、アブラシッコにおいても伝承が成立するといつてよいであろう。アブラシッコである年少者にとっては、この上もない学習の機会であり、こういう経験の積み重ねにより、いつの日かアブラシッコを卒業することができる。

3. 遊びの工夫

(1)オミソ

これまで調べたところでは、アブラシッコについて言及している文献は見つからなかったが、「みそっかす」については、小川の他にも述べている文献があった。

まだ、いろいろな年齢の子どもたちが、一緒に仲間となって遊んでいた頃、いわゆる「みそっかす」という存在があった。これは、姉や兄について、皆にじゃまにされながらも、たまには一緒に、仲間に入れてもらえ、遊んでもらえるような存在であった。⁹⁾

これは、小川の言うみそっかすと同じように考えてよいと思うが、詳しいことはわからない。アブラシッコと似ているかどうか不明である。

「みそっかす」ではなく、「オミソ」として述べられているものもある。

幼稚園児だった筆者はいつも「オミソ」という立場で参加が許されていた。例えば「カンケリ」では、鬼は隠れている子どもを見つけると同時に中央の缶に足をのせ、「○○ちゃん、見つけ」と叫ぶ。鬼は隠れている子どもを探し、隠れている子どもは鬼に見つからないように中央の缶をける、というスリリングな攻防が展開されるのだが、「オミソ」は缶の極めて近くに来るまで、鬼は見えていない振りをするという特別なルールが決められていた。¹⁰⁾

この「オミソ」は、アブラシッコと同じような特別ルールと捉えてよいであろう。

(2)遊びの変形

アブラシッコとは違う工夫も遊びの中でなされていた。『シリーズ・子どもの遊び 1 遊びの動態』(註8)の中で、次のように述べられている。「同じ遊びでもその場の条件に合わせて変形していくものである。遊びの変形の代表的なものが“ゴロベース”“三角ベース”であろうと考えている。」¹¹⁾そして、変形する理由として、第一に発達段階のことをあげている。「年長の子どものやっている遊びを模倣しようとするが、技術的にむずかしい場合、やり方やルールを発達段階に合わせて変形していくのである。」¹²⁾第二は、人数の問題を、第三は場所の問題を指摘している。

確かに述べられている通りであり、筆者もよく三角ベースをして遊んだが、これなら人数が少なくても、グラウンドのような広い場所でもなくとも空地や原っぱなどでも十分できる。非常に要領のよい柔軟な遊び方であり、子どもたちは、「自分たちのおかれている環境・条件に合わせて実に巧みに遊びを変形していくこと」¹³⁾ができたのである。

上述した第一の理由は、アブラシッコに通じる考え方であり、アブラシッコも遊びの変形的一种と捉えられる。遊びのルールを変えるのではなく、特別なルールを付け加えるということになるだろう。

4. 勝負ごと

メンコやビー玉、おはじきなどの遊びは、勝負ごとと言える。本コで遊んだ場合、勝負に負けた分のメンコやビー玉、おはじきは勝者のものになってしまう。遊びの中で、現実の厳しさまで思い知らされるのである。ただ、勝負ごとと言っても、これらの遊びは単に運の良し悪しで勝ち負けが決るわけではない。技術が肝心である。メンコの技術については、前稿の中で論じているので、ここでは技術そのものについて述べることはしないが、どの子も自分の技術を磨こうとしていたわけである。

勝負ごとに類する遊びは、それほど大勢ですることではなく、多くても4、5人くらい、たいがい2人であることが多かったように覚えている。だが、2人で遊んでいても周りでそれを見ている子どもが何人かいたはずだ。勝負の行方はもちろんのこと、勝負している2人のテクニクや駆け引きもじっくり観察していたのである。その意味で、これらも群れ遊びの一つであり、技術等の伝承が成り立つ場合もあったと言える。

III. 群れ遊びと他の遊びとの違い

1. 運動遊びとの違い

ここで想定している運動遊びとは、野球やサッカー、

バドミントン、テニスなどのスポーツをして遊ぶというものである。正式なルールに則って試合を行い、勝敗を競うとなると、これは遊びではなく、まるっきりスポーツということになろう。現代では、小学生でもスポーツ少年団等に入って本格的に練習に明け暮れている子どもがたくさんいるが、遊びとしてスポーツをしている姿はあまり見かけなくなった。

正規のルールにそれほど縛られず、勝ち負けにそれほどこだわらずに試合をするのが運動遊びだろうか。たとえば、野球やサッカーだったら、2、3人少なくても試合を行うが、基本的なルールは守るということである。そこには、アブラシッコが入るすきはない。それなりに勝利を目指して行うのである。隣の町の子どもたちと試合をするというようなものが、よくあるパターンである。

人数にも試合にもまったくこだわらずに、その時の条件に応じて遊ぶのがスポーツによる群れ遊びと考えられる。4、5人集まれば、試合は無理でもキャッチボールやパス、ノックやシュートの練習など、できることをして遊ぶわけである。グラウンドが使えなければ、かまわずに空地や原っぱ、道路です。そういう姿もほとんど見かけなくなった。現代においては、スポーツに遊びの要素はなくなってしまったのだろうか。

2. テレビゲーム・携帯ゲームとの違い

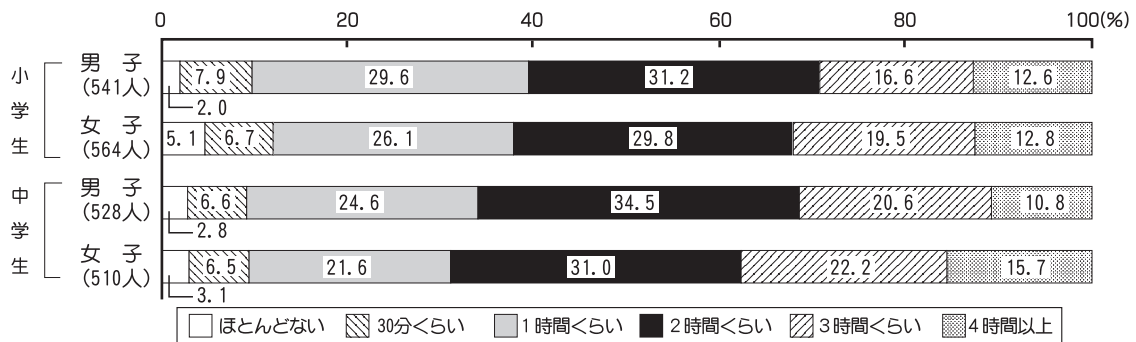
資料1のデータからわかるように、現代の子どもは相変わらずよくゲームをして遊んでいるようである。メンコやビー玉などの群れ遊びとは、やはり違う。テレビゲーム、携帯ゲームのソフトには多種多様なものがあり、種類によっては多人数で対戦するものもあるかもしれないが、基本的には一人ですか、二人による対戦ということになるのではないか。周りで何人かの子どもが見ていることはあるのだろうか。

前稿でも述べているが、ゲームは遊び方が決まっていて、自由にルールを変えたりすることはできず、受身であると言える。年齢による差は、他の遊びほどではなく、アブラシッコというような考え方はまったく生じないと思われる。相手のことを思いやったり、みんな楽しく遊ぼうと工夫したりすることは、まったく関係なく、本質的に自分とゲームとの勝負と言っているだろう。遠慮や手加減などとは無縁で、自分の力を思いっきり出せる。群れ遊びとはまったく異質の遊びである。

3. テレビ、ビデオ、DVDとの違い

資料3のデータをみると、現代の子どもはやはりテレビやビデオ、DVDをよく見ているようである。テ

資料3 小中学生がテレビ、ビデオ、DVDを見る時間（平成18年）



(注) 調査対象は、全国の平成17年4月1日時点で満9～14歳の男女2,143人（有効回収率59.5%）。なお、小学生は1,105人で、中学生は1,038人。

平成18年3月調査員による個別面接取法。

資料：内閣府政策統括官（共生社会政策担当）「低年齢少年の生活と意識に関する調査」2007

（註9）

テレビが子どもにとって欠かせないものになったのは、今に始まったことではない。筆者が小学生の時には、すでにそうであった。だが、確かにテレビは見たが、その他の遊びもたっぷりした。明るいうちは、外で近所の子どもたちと群れて遊んでいて、暗くなってきたら家に帰り、テレビを見るという過ごし方が多かったと思う。現代の子どもたちは、習いごとや塾、スポーツ少年団等、日常生活が忙しくなり、遊ぶ時間が減ったために、テレビやビデオ等が遊びの中に占める割合も大きくなったと考えられる。テレビやビデオ等を長時間見て、他の遊びはテレビゲーム以外はあまりしないという子どもが多いのではないだろうか。

番組にもよるが、テレビやビデオ等を見ること自体が子どもにとってよくないことだとは考えない。テレビの番組は、誰が見ても全国どこでも同じである。群れ遊びのように地域によって遊び方が違ったりすることはない。まったく同じ番組を全国各地の子どもたちが、同時に見ている光景を想像すると、何か恐ろしい気持ちになる。同一性はテレビやビデオ等の大きな特質である。そして、一方的に情報が送られてくるのであり、見る側は完全に受け身である。（註10）ただ、見ている子どもによって、受け取り方は違うであろう。

他の子どもたちと一緒に見ることはあまりないと思われるが、何人と一緒に見ても、一人で見るのとそれほど変わりはないだろう。要は、自分がどう見たかであり、他の子の見方や感想等に影響されることは少ないだろう。見ているその時は、他の子どもたちとの関わりはほとんどないと言ってよい。笑ったり、「すごい」とか「おもしろくない」とかつぶやくくらいで、見終わってからもう少しまとまった感想を言うくらいのものであろう。この点で群れ遊びとはまったく違い、テレビやビデオ、DVDを見るには、他の子どもを必

要としない。

現代では、ビデオやDVDのハード、ソフト共に進歩が目ざましく、普及が進んだために、テレビの見方が変化してきた。ビデオやDVDに録画しておけば、見たい番組を見逃すことはないのである。しかも、録画したものは、何度でも好きなだけ見られる。CMをとばして見たり、見たい場面だけ繰り返して見たり、自由自在である。もし録画を忘れても、今はレンタルもできる。見逃さないようにテレビにかじりついていた昭和40年代とは、ずいぶん変わったものである。確かに便利になったのだが、自分の思い通りになることは、子どもにとって良いことばかりではないと感じる。これでは、アブラシッコのような考え方は生まれるはずもない。相手のことを考えるどころか、わがままと助長することになりはしまいか。

IV. 群れ遊びの中で育つもの

これまで述べてきたことから、群れ遊びを通して子どもに育つと思われることをまとめておく。

(1) 人間への認識

年齢が異なる様々な子どもたちと一緒に遊ぶことで、いろいろな子どもがいること、一人一人みんな違うことを実感するであろう。それは、将来、どんな人もこの世界にたった一人しかいないかけがえのない存在である、という認識につながっていくことだろう。

(2) 人間関係を築く力

いろいろな子どもたちと一緒に遊ぶ中で、自分の思い通りにばかりはいかないこと、自分のことばかりではなく相手のことも思いやりながら接していかなければならないことが、だんだんわかっていくにちがいない。自分の希望や考えを押し通すだけでなく、時には相手に譲ったりしながら、人との関係をより良く築い

ていけるようになることだろう。

(3) 忍耐力

前項で述べたように、相手に譲歩するためには自分の気持ちを少し我慢しなければならない。

また、どんな子どもも最初から上手に遊べるわけではない。新しい遊びを覚え、だんだん上達していく過程が、群れ遊びにはある。年長の子どもの遊ぶ様子をよく見て、まねをし、何度もやってみる。おもしろく遊べるようになるまでには、辛抱する期間が必要である。

V. まとめ

汐見は、子どもは遊びの中で「子どもが人生で体験する対人関係行為のパターンのモデルの中で、最も重要なものを体験している」¹⁴⁾と述べ、続けて次のように論じている。

対人関係行為には、似ているが本質的に異なる二つの基本モデルがあります。一つは“他者が私にさまざまに期待したり命じたり禁止したりし、私がそれに応えて行動する”というモデルです。他者が先で私が後です。もう一つは逆で、“私の方がしたいとうサインを示したりやり出したりするのに対して、周りの人間がそれに反応して支えてくれたり反発したりする”というモデルです。私が先で他者が後です。¹⁵⁾

この2つのモデルのバランスが大切なのだが、現代の日本では、前者のモデルの行為、すなわち他者の期待や指示に私が応える、という行動が多すぎることで、自己肯定感がうまく育たない理由の一つになっているのではないかと論述している。さらに、このことは、現代の子どもたちの遊びの状況と関係があるだろうと指摘しているが、その遊びの状況とは、まさに群れ遊びが消失してしまったことと言ってよいのではないだろうか。

群れ遊びこそは、汐見の言う対人関係行為の後者のモデルに当てはまると考えられる。群れの中の年長の子どもは、その時のメンバー構成や人数、メンバーの希望、場所等を考えてどんな遊びをするか決定する。必要に応じてアブラシッコを適用したり、ルールを変えたり、遊びを変形しながらできるだけ群れの子ども一人一人が楽しく遊べるように進めていく。それは、遊びをプロデュースすることと言ってもよいだろう。子どもたちの生き生きとした様子やおもしろがっている顔を見、年少の子ども憧れを含んだ眼差しを浴びることで自信を持ち、自己肯定感が着実に育っていくに違いない。

自分たちでその場の種々の状況に応じてルールを決

めて遊びを作り直しながら、できるだけメンバーみんながおもしろくなれるように遊ぶ。これは、自由で自発的な遊びの本質にも適合している。こんな群れ遊びこそ、子どもにとって理想的と言ってよい遊びなのではないか。そして、遊びとは言いながら子どもにとっては生活そのものであり、我慢する心や適応力を育て、人間関係を学ぶ大切な場であったと言えるだろう。その群れ遊びが現代は消失してしまった。現代の子どもたちの代表的な遊びであるテレビゲーム、携帯ゲームは、群れ遊びとは違い、人との関わりが希薄な遊びである。アブラシッコに見られるような年少の子や技術・体力の劣る子に対する思いやりや接し方、自分も少し我慢してみんなでなるべく楽しくおもしろく遊ぼうとする気配り等を、現代の子どもたちはいったいどこでどうやって育てていくのだろうか。

確かに現代の子どもたちを取り巻く環境は、昭和40年代と比べると大きく変わり、群れ遊びができる仲間も時間も場所もないような状況である。しかも、子どもたちの周囲には様々な危険が増大し、子どもたちだけで安心して遊べる環境ではない。群れ遊びをしなくなったのは決して子どもたちのせいではなく、社会状況が奪ってしまったと言ってよい。だからこそ、群れ遊びがなくなってしまった事実をもっと重く受け止めると共に、現代の子どもたちの遊びの実態をこれまで以上に詳しく調査し、分析・考察することにより、子どもが自由に楽しく安全に遊べるようになるためにはどうしたらいいのか、もっと真剣に考えなければならない。

〈註〉

- 1 浦沢直樹『20世紀少年 第1集～第22集』小学館 2000～2007
- 2 『20世紀少年』の中では、ストーリー上、異年齢の群れではなく、同年齢の群れが中心になっている。
- 3 『羽陽学園短期大学紀要』第8巻 第1号 2007 P 123～133
- 4 日本子ども家庭総合研究所『日本子ども資料年鑑 2007』K T C中央出版
- 5 日本子ども家庭総合研究所『日本子ども資料年鑑 2008』K T C中央出版
- 6 芹沢俊介『子ども問題』春秋社 1995
- 7 本コとは、メンコやビー玉などの勝負ごとをして遊ぶ場合、本気を出して真剣勝負をするということであり、負けた分のメンコやビー玉は勝者のものになる。
- 8 井口尚之 蛭谷米司 高杉自子 平井信義 編 明治図書 1969
- 9 前出『日本子ども資料年鑑2008』

10 インタラクティブ放送が、すでに一部で実現されているようだが、今のところ大部分のテレビ放送は一方方向である。

〈引用文献〉

- | | |
|---|--|
| <p>1) 小川博久『「遊び」の探究』生活ジャーナル 2001 p12</p> <p>2) 同上 p13</p> <p>3) 同上 p14</p> <p>4) 芹沢俊介『子ども問題』春秋社 1995 p30</p> <p>5) 『日本国語大辞典 第二版 第一巻』小学館 2000 p497</p> <p>6) 『山形県方言辞典』山形県方言研究会 1970 p27</p> | <p>7) 前出『山形県方言辞典』 p27</p> <p>8) 「ウィークリーふりーえむえる ウィふり調査団」 http://weekly.freeml.com/chousa/umeboshi.html</p> <p>9) 小川清実『子どもに伝えたい伝承あそび 一起源・魅力とその遊び方』萌文書林 2001 p196、197</p> <p>10) 前出『「遊び」の探究』 p190</p> <p>11) 井口尚之 蛭谷米司 高杉自子 平井信義 編『シリーズ・子どもの遊び 1 遊びの動態』明治図書 1969 p194</p> <p>12) 同上 p195、196</p> <p>13) 同上 p197</p> <p>14) 汐見稔幸 加用文男 加藤繁美『これが、ボクらの新・子どもの遊び論だ』童心社 2001 p137</p> <p>15) 同上 p137</p> |
|---|--|

SUMMARY

Hirokazu KASHIKURA:

The Play by a Group of Children

The purpose of this study is to consider the play by a group of children from some viewpoints.

It was examined from a group of children, an idea of play, and comparison with the other plays. It was specially analyzed from the viewpoint of “aburashikko”. That aburashikko is a special rule which is applied in the play by a group of children.

In result, it was recognized that it is an ideal play because as many member of children's group as possible want to feel an interest in playing. And it was cleared that it is an important opportunity to develop various ability for children.

(Uyo Gakuen College)