

〈論文〉

## 遊びの分類および遊び環境と遊び方法の関係についての研究

— 「おもしろさ」を求める子どもの視点から —

久保 隆志\*1・岩本 健一\*2

### 要 約

遊びには、時代や社会の影響を受けても変わらない、普遍的な「おもしろさ」が存在する。「おもしろさ」とは何かを明らかにするため、遊びを「行為の動詞」に変換した。分析から、遊びは「探す」「感じる」「作る」「競う」の4つのカテゴリーの「おもしろさを求める行為」に分類できた。さらに5段階に構造化し、分類表を作成した。分類をもとに、遊び環境と遊び方法の関係について分析した。遊び環境の比較を、市街地と郊外地の「居住環境」で行ったところ、4つのカテゴリーに大きな差はなく、「おもしろさ」の本質は変わらなかった。しかし、同じ「探す」遊びであっても、市街地は「捕まえる人」、郊外地では「捕まえる動物」の割合が多い。このように、遊び方法は遊び環境に影響を受ける。したがって、子どもが「おもしろさ」を満足するためには、自然物を多く取り入れた遊び環境と、寄り添う大人が必要である。

キーワード：遊びの分類、カイヨワ、遊び環境、児童遊園、冒険遊び場

\*1 KUBO Takashi 沖縄大学 人文学部

\*2 IWAMOTO Kenichi 鳥取短期大学 幼児教育保育学科

### はじめに

子どもを取り巻く遊び環境は、時代や社会の影響を受けて変化している。現代の小学校5～6年生は、69%の子どもが毎日ゲーム機やパソコンで遊んでいる<sup>1)</sup>。山下(2006:115)が言うように、ゲーム機が子どもの暴力性や社会的不適応、視力などに悪影響を及ぼす問題性は、かつてからしばしば指摘されてきた。また逆に、今泉ら(2009:A75-91)などにより、ゲーム機がもたらす良い影響についての研究もなされている。このように、子どもの遊びに深く浸透しているゲーム機の功罪は、子どもに関わる大人の大きな関心事である。

しかし、大人の心配をよそに、子どもがゲーム機で遊ぶのは、それが「おもしろい」からに他ならない。ヨハン・ホイジンガ(=1973:20)が言うように、なぜ遊ぶのかという「本質」は単純に「おもしろさ」にある。ゲーム機が存在する以前であっても子どもは遊んでいた。したがって、遊びには、時代や社会の影響を受けても変わらない、普遍的な「おもしろさ」という本質が存在する。「遊びとは、定められた時間、空間の範囲内で行われる自発的な行為」とホイジンガ(=1973:20)が言うように、遊びの特徴は、誰にも強要されることのない自発的な「行為」という点にある。すると、おもしろさを求める自発的な行為である遊びには、たとえば、セミと

りは「捕まえる」、滑り台は「滑る」のように、おもしろさを求める「行為の動詞」がどの遊びにも存在する。このように、すべての遊びを動詞に変換すれば、「おもしろさを求める行為」とは何かを分析できると考えられる。

そこで筆者らは、M短大<sup>2)</sup>の学生の「子ども時代」を対象にアンケートによる調査を行った。採集した具体的な遊びを、それぞれ「行為の動詞」に変換し、カードワークにより体系化を図った。その結果、遊びは、4つの「おもしろさを求める行為」に分類できることが明らかになった。

あわせて、普遍的な「おもしろさを求める行為」が、遊び環境の相違によって、どのように遊び方法に影響を及ぼすのかについて分析を試みた。山崎(2011:43)が「ニュータウンの子どもは、遊具のある公園での遊びには慣れているが、自然遊びを知らない」と言うように、子どもの遊び方法は、人が密集する都市部と、自然豊かな田舎では違う。そこで本論は、回答者の居住地を「市街地」と「郊外地」に分け、双方の遊び環境を比較し、遊び方法との関係について分析を行った。ただし、遊びの男女差は考慮すべき点であるが、回答者の男女比が7:93と大きいため、今回はその点について触れていないことを断っておく。

近江屋ら(2008:59)は、「遊び環境の衰退が危惧されている現在、遊び環境からの視点による地域空間の見直しが迫られている」と言っている。したがって、子どもの遊びと遊び環境との関わりで明らかになったことをもとに、今後どのような遊び環境を提供する必要があるのかについて言及していく。

## I 研究方法

### 1. 調査対象と方法

M短大幼児教育学科の全学生(N=136)を対象にアンケート調査を行い、回答された遊びが、「おもしろさ」を求めてどのように行動しているのか、という視点から分析を行った。回答された遊びの数は、2,609個であった。一人あたりの回答数は、19.2個であった。

### 2. 調査項目

回答者から、住所、地域環境と、以下の質問事項の回答を得た。

質問1. あなたが小学校を卒業するまでに、どんな遊びをしましたか。

質問2. それは、どこで遊びましたか。

質問3. 遊びの名前と、遊んだ場所が分かるように、地図を描いてください。

回答者の記憶を鮮明にするため、「スケッチマップ」と呼ぶ、記憶に頼る地図を作製する。地図をもとに、遊びの名前と簡単な内容、場所、同伴者、用いた道具・採集した動植物を、表に記入させる方法をとった。

遊んだ場所を、仙田(2009:6)の分類に従って、1自然(山・川・海・田畑など)、2オープンスペース(広場・空き地・校庭)、3アジトスペース(秘密基地など)、4アナーキースペース(資材置き場、廃屋など)、5道路、6遊具スペース(児童遊園、遊具公園など)、7室内から選択する。

遊びの同伴者を、1同年齢の友だち、2異年齢の友だち、3きょうだい、4親や祖父母、5一人から選択する。

※調査にあたって、研究の目的を十分に伝え、調査結果を研究報告とすることに理解したうえで協力を得た。

### 3. 調査対象者の属性

アンケートの調査結果(2年生 63名 うち女子 57名, 男子 6名 実施日 2012年4月12日)

(1年生 73名 うち女子 70名, 男子 3名 実施日 2012年4月18日)

#### (1) 出身県

回答者の出身県は、M短大の所在地である岡山県が36%(49人)で一番多かった。次に、島根県の30%(41人)、鳥取県の9%(13人)、高知県8%(11人)と続き、90%の者が中国四国地方在住であった。

#### (2) 居住地

回答者の居住地は、住宅地28%、商業地4%、工業地3%、農業地37%、臨海地10%、山間地17%であった。複数の居住地を組み合わせた回答もあったが、住所に照合して最も適地の一か所に分類した。それらのうち、住宅地と商業地と工業地を「市街地」(36%)とし、農業地と臨海地と山間地を「郊外地」(64%)として分類した。

#### (3) 遊び空間

仙田(2009:6)が分類した7つの遊び空間を記入させたが、アジトスペースとアナーキースペースの区別が曖昧であり、両方で2%と実数も少なかったため、アジト・アナーキースペースとして統合させた。オープン、遊具、室内スペースのうち、但し書きに「学校」とあったものをまとめて、学校スペースとして独立させた。その結果、遊び空間は、①自然、②オープン、③アジト・アナーキー、④道路、⑤室内、⑥遊具、⑦学校の7つに分類した。複数の遊び空間の回答は、それぞれ一か所として分類した。

## II 分析と結果

### 1. 先行研究

ロジェ・カイヨワは、「遊び」を、人間が持つ基本的衝動に基づいて4つのカテゴリーに分類した。

- ① 競争(アゴン)サッカーやビー玉やチェスをして遊ぶ。
- ② 偶然(アリア)ルーレットや富くじに賭けて遊ぶ。
- ③ 模擬(ミクリ)海賊ごっこをして遊んだり、ネロやハムレットを演じて遊ぶ。
- ④ 眩暈(イソクス)急速な回転や落下運動によって、自分の内部に器官の混乱と惑乱の状態を生じさせて遊ぶ。

4つのカテゴリーは、独立に現れることもあり、結合して現れることもある。これらは、それぞれに、「遊戯(パティイア)」として、単なる騒ぎ、はしゃぎから、規則・様式・複雑さ・洗練などが整った「競技(ポルニス)」まで一定の順序に従い、段々に重なり合って並んでいるという。(Caillois =1990 : 44)

このように、カイヨワの遊び論は、遊びを4つのカテゴリーに分類したうえで、それぞれの遊びが、発展していく可能性を持つと考えたところに意義がある。しかし、カイヨワの遊び論は、子どもよりもむしろ大人に重点を置いている。カイヨワ(=1990 : 53)は「子どもには偶然の遊びは、なにが肝心の魅力なのかわからない」といい、遊びによって「墮落し破滅する恐れがある」ことを指摘しているように、遊びそのものより、遊びの「原理」から、文化や社会構造を捉えようとしている。カイヨワ(=1990 : 44)自身が「(4つの分類が)遊びの世界を完全に覆い尽く

してはいない」と述べているように、すべての遊びを網羅して分類することを目的としていないのである。

現在でも、カイヨワの分類は、一定の指標になり得ている。ところが、北田(2002:133)が女子学生の遊びを分類した際、「お喋り、ペットと遊ぶ、散歩、食べに行く」はカイヨワのカテゴリーに分類できなかったという。また、沼田(2006:94)は、アニメーションの中でも「コンピュータ・グラフィック」は、カイヨワの遊びの分類には「当てはめにくい」と述べている。これらのことは、カイヨワの分類に絶対性を求めるという誤謬から生じていると思われる。

カイヨワ以外にも、さまざまな遊びの分類が試みられている。

カール・ビューラーは、次のように分類を行った。①機能遊び 感覚や運動の機能それ自体を喜ぶ遊び、②虚構遊び 現実を離れた想像による遊び、③受容遊び 絵本を見る、音楽やお話をきく、④構成遊び 積木、砂、粘土で何かを作ったり絵を描く。

ジャン・デュビニョーは、遊びの領域として、①無益な活動、②隠喩(メタフォル)、③賭け、④模擬(シミュレーション)、⑤呪縛を挙げ、遊びは外的世界と内的世界の交差点と位置づけている。

小川純生は、「おもしろさ」を上位概念と設定し、「集中」Concentration を前提条件として、5C: ① Catch (Sense)(感知)、② Create(創造)、③ Control(コントロール)、④ Communicate(コミュニケーション)、⑤ Comprehend(理解)を下位概念として、現実の遊びを説明しようとしている(小川 2003:43)。

小川(2003:41)自身が述べているように、それぞれの論者の遊び概念は、ある分野の遊びを説明できない、他の遊び概念ではその分野の遊びを説明できる。一方、その分野の遊びを説明できる遊び概念は、他の遊びを説明できない。このように、これらはいずれも観念的であるがゆえに、取りこぼしを免れない。

それらに対して仙田(2009:84)は、まず具体的な遊びの採集から始め、遊びの分類を建築学的にあるいは空間的に行なう事を試みた。108人の面接調査から、遊びをX物理的環境内での遊びと、Y人的環境内での遊びに分け、それをX-A物との遊び、X-B場での遊び、Y-C人との遊び、Y-D行為の遊びに分け、さらに全部で16のサブカテゴリーに分類している。仙田の研究は、具体的な遊びから分類していったことで、すべての遊びを網羅しているといってよい程、完成度は高い。しかし、仙田の分類は、「遊び空間」を把握することによって、遊具や遊び場をデザインすることを目的とした、「場」重視の分類である。

## 2. 遊びの分類

### (1) 分類方法

筆者らは、具体的な遊びの採集から、遊びの本質「おもしろさ」に基づいて分類を試みた。遊びは「おもしろさを求める行為」であるから、それぞれの遊びは、「おもしろさを求めて〇〇する」という「動詞」に変換することができる。回答された遊びを集約し、分類化していく手法として、カードワークを用いた。2609個の遊びを「動詞」に変換し、同じ要素のもの同士で集約すると、大きく4つに分類することができた。

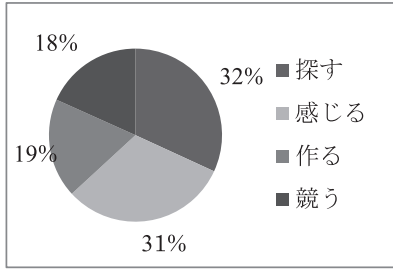


図 1-1. 遊びの Kategorii

表 1-2. 遊びのサブカテゴリー(数字は回答の個数)

探す	感じる	作る	競う
見つける 344	触る 86	形作る 119	運に賭ける 26
植物 187	乗る 265	音を出す 20	蹴る 94
人 150	登る 111	集める 29	乗る 2
その他 7	跳ぶ 95	収穫する 57	倒す 7
捕まえる 487	投げる 63	料理する 13	打つ 104
人 210	びっくりする 13	操る 89	投げる 174
虫 118	潜む 112	まねる 68	頭を使う 70
動物 159	のんびりする 72	群れる 42	
		触れ合う 47	
831 個	817 個	484 個	477 個

## (2) 結果

①探す, ②感じる, ③作る, ④競う の4つのカテゴリーである(図 1-1)。それらは, さらに, それぞれのサブカテゴリーで構成される(表 1-2)。

それぞれのカテゴリーに入った遊びは, カテゴリーの中で混在しているのではない。たとえば, ゴムボールをいじって遊んでいた子どもが, どこへともなく投げて遊ぶようになる。そのうち, 壁に向けて投げて跳ね返ってきたボールを掴むようになり, キャッチボールを始めて, 野球をするようになる。このように, 子どもの遊びは発展していく。カイヨワのいう「遊戯」から「競技」への発展ともいえる。しかし, カイヨワ(1990:71)は, 「競技」を「遊戯」の補足であり, 教育であると捉え, 段階的に発展するものとして捉えてはいない。

## (3) 構造化

そこで, 遊びの発展過程をジャン・ピアジェの理論に求めた。ピアジェ(=1967:240-258)は「発達論」に基づき, 遊びの発展過程を機能的遊び, 象徴的遊び, ルールのある遊びの3段階に分けた。さらに, 機能的遊びを6段階に分けている。本論では, その機能的遊びの6段階を前期と後期の2つに分け, 遊びの発展過程を5段階に区分する。1 **感覚運動的遊び** 見たり, 触ったり, 舐めたりしてその感覚におもしろさを求める遊びと, モノの動き自体とモノとの関わりにおもしろさを求める段階である。2 **機能的遊び** モノやおもちゃの仕組みや機能を理解し, それに合った遊びをする段階である。3 **象徴的遊び** 代わりの物を使う, 見立てる, 空想などを組み立て構成する遊びの段階である。4 **社会的遊び** 仲間との相互性や協調性, ルールを作り守ること, ゲーム性を特徴とする遊びの段階である。さらに, その延長線上として, 5 **スポーツ・趣味** の段階があると考えられる。ピアジェは, 遊びの発展過程を子どもの年齢に対応させたが, 本論では, 5つの段階は遊びの発展過程の目安として捉え, 必ずしも子どもの年齢に対応しているわけではない。

ピアジェの遊びの発展過程を横軸に, おもしろさを求める動詞を縦軸に配して, それぞれの遊びを構造化したものが, 次の項以下に掲載した(表 3, 5, 7, 9)である。

## (4) 遊び全体の比較

遊び全体のカテゴリーの割合を市街地と郊外地で比較したところ(図 2-1, 2), 市街地では「感じる」遊びが, 郊外地では「探す」遊びが多くなっているものの, 明らかな差を示すほどでは

ない。居住環境にかかわらず、子どもたちの「おもしろさ」を求める遊びの本質は変わらないということが分かった。

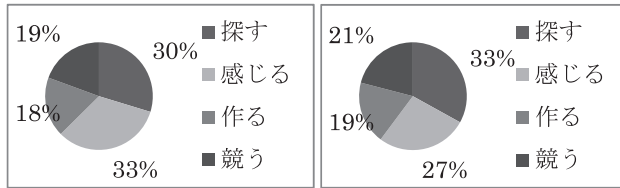


図 2-1. 市街地の割合

図 2-2. 郊外地の割合

### 3. 探す遊び

表3. 探す遊びの分類

探す	感覚運動的遊び	機能的遊び	象徴的遊び	社会的遊び	スポーツ・趣味
見つける	植物	花摘み	クローバー 伊トリ	野仔ゴ 桑の実 アケビ	
					山菜採り
	人	おいかけっこ	影ふみ		
	その他	数かぞえ 歩数かぞえ	ミカ(絵本)	宝探し	
捕まえる	人	だるまさんが転んだ	かくれんぼ	缶けり	
		鬼ごっこ	心かざし	けいどろ	陣取り
	虫	カブトムシ	アリ	ミズ	アリジゴク
		アメンボ	オケラ		
		ゼミ	チョウチョ	バッタ	カマキリ
				トンボ	ホタル
					カブトムシ
	動物	オタマジャクシ	カエル	タニシ	ドジョウ
			メダカ	亀	イモリ
					アヒル
					サリガニ
					カニ
					エビ
					トカゲ
					フェウナキ
					オオサシヨウウオ
					魚釣り
					= 32%

\*虫は、昆虫だけでなく、小型の節足動物と蠕虫(worm)を含む。

\*鬼ごっこには、(高鬼 子ふやし鬼 十字鬼 色鬼 石鬼 こおり鬼など)の派生遊びを含む。

#### (1) 探す遊びの概要

「おもしろさ」に基づく遊びの分類で、一番多かったのは探す遊びである。探す遊びは、見つける遊びと、捕まえる遊びに分類できる。見つける遊びは、その対象として、「人」と「植物」と「その他」に分けることができる。捕まえる遊びとの違いは、対象が静止しているか動いているかの違いである。対象が静止している場合には、「見つける」という視覚中心の行為によるのに対し、対象が動いている場合には、対象を認識したのち「捕まえる」という全身の行為になる。かくれんぼは、見つける「鬼」以外は隠れる遊びである。したがって、かくれんぼは「隠れる」遊びということもできる。荻田(2004:142)は、子どもの「隠れる」行為の形態を4つに分類している<sup>3)</sup>。しかし、かくれんぼは、「見つける」という行為を通して、「隠れる」という行為が意義を持つ遊びである。したがって、「見つける-隠れる」という対概念で成り立つかくれんぼは、「見つける」行為の遊びとして分類する。

人を見つける遊びは、「いないいないばあ」という乳児の顔認識の遊びから、かくれんぼや缶けりなど空間利用の遊びに発展する。植物を見つける遊びは、ドングリ拾いや花摘みなど身近な対象から、発見と採集に知識と技術が要求される山菜採りに発展する。その他を見つける遊びは、目的の場所までの歩数を数える遊びから、絵本の中に紛れる主人公を探す遊び、また他

者が隠した靴や宝物と称する品物を見つける遊びに発展する。

捕まえる遊びは、その対象として、「虫」と「動物」と「人」に分けることができる。野田(2012:87)は「子どもの遊びで一番面白いのは、生き物を捕ることだ」という。虫と動物を捕まえる遊びは、簡単に捕まえることができるものから、高度な知識と技術を要するものまで、それぞれの発展段階に対応した「虫」と「動物」が存在する。人を捕まえる遊びは、鬼ごっことその派生遊びからなる。

## (2) 探す遊びの比較

探す遊びを市街地と郊外地で比較したところ、サブカテゴリーは、市街地では「捕まえる人」が多いのに対し、郊外地では「捕まえる動物」と「見つける植物」の割合が多い(表4-1)。探す遊びのスペースは、郊外地は、自然が49%とほぼ半分を占め、オープンスペース22%、学校19%であるのに対し、市街地は、自然が32%のほか、学校27%、オープンスペース23%、遊具スペース10%であった(表4-3)。市街地では、郊外地に比べ、学校と遊具スペースが多く活用されていることが分かった。

表 4-1. 探す遊びのサブカテゴリーの割合

探す	見つける			捕まえる		
	植物	人	ほか	人	虫	動物
市街地	19%	18%	1%	31%	15%	16%
郊外地	24%	18%	1%	22%	14%	21%

表 4-2. 捕まえる人遊びの同伴者の割合

人	同年齢	異年齢	きょうだい	親祖父母	一人
市街地	40%	39%	19%	2%	0%
郊外地	30%	45%	25%	0%	0%

表 4-3. 探す遊びのスペース

探す	自然	オープン	アジト	道路	遊具	室内	学校
市街地	32%	23%	0%	5%	10%	1%	27%
郊外地	49%	22%	1%	6%	3%	1%	19%

表 4-4. 捕まえる虫・動物遊びの同伴者の割合

虫・動物	同年齢	異年齢	きょうだい	親祖父母	一人
市街地	21%	17%	30%	16%	17%
郊外地	13%	25%	36%	18%	8%

探す遊びのうち、「捕まえる人」遊びは、市街地、郊外地とも親祖父母を同伴者にすることはほとんどなく、また一人では遊ばない(表4-2)。郊外地の子どもの「捕まえる虫・動物」遊びは、同年齢の子どもと遊ぶ割合が下がり、きょうだいや親・祖父母と遊ぶ割合が増している。カブトムシを捕まえたり、魚を釣ったりするための知識や技術を、異年齢の子どもやきょうだい、親祖父母に求めるためだと思われる。しかし、市街地の子どもの場合には、一人で「捕まえる虫・動物」遊びをする割合が増していることから、容易に捕まえることのできる虫・動物を対象にしているといえる(表4-4)。捕まえる虫・動物の種類は、郊外地の子どもの48種類、市街地の子どもが、31種類であった。大越(2004:9)は、「動植物の認識には遊びが大きくかかわっている」と述べていることから、市街地の子どもは、動植物についての認識が高くないといえる。

4. 感じる遊び

表5. 感じる遊びの分類

感じる	感覚運動的遊び	機能的遊び	象徴的遊び	社会的遊び	スポーツ・趣味
触る	触る	水遊び 泥遊び 川遊び	泳ぐ	川で泳ぐ 海で泳ぐ	
乗る	乗る	そり 竹馬 ホッピング	キックボード	ローラースケート	ゴーカート
		いかだ	自転車	一輪車	スキー
	滑る	斜面滑り 滑り台	浮く	シーソー	ブランコ
登る	登る	ジャンプジム 崖登り 木登り 電灯を登る	アスチック		
	ぶら下がる	回旋塔 鉄棒 雲梯	ターザンごっこ	サカ	
跳ぶ	跳ぶ	石跳び	タイ跳び ゴム跳び	縄跳び 大縄	トランリン
	走る	走り回る 息を止めて走る	飛び降りる	屋根から飛び降りる	川遊び(飛込)
投げる	投げる	石乗せ 水切り	掴む	ボール遊び	フリスビー キャッチボール
	潜む	中てる	水鉄砲 ゴム鉄砲	エガシ	
	侵入する・潜む	郵便局に侵入する	秘密基地		
	さまよう	溝で遊ぶ	鳥居くぐり 門くぐり	探険	洞窟探し
		線路で遊ぶ	一本橋渡り	お化け屋敷 肝試し	下水道巡り
びっくりする	叫ぶ	山びこ トンネルで叫ぶ	驚かせる	ボンボンガッシャ	水まき散らし 水風船 爆竹
	歩く	散歩 山登り	選ぶ	お菓子をかう	買い物
のんびりする	観る・見とれる	TV DVD	たき火 花火	汽車を見る	花見 プリクラ
	読む	絵本	マンガ	本を読む	立ち読み

=31%

(1) 感じる遊びの概要

感じる遊びとは、感覚の変化におもしろさを求める遊びである。カイヨワが眩暈と呼ぶ「スリル」を求める遊びと、ゆったりと寛ぐ「リラックス」を求める遊びがある。

スリルを求める遊びは、触感におもしろさを求める「触る」遊び、身体の運動におもしろさを求める「乗る」「登る」「跳ぶ」「投げる」遊びがある。また、秘密基地や探険など「潜む」遊びは秘密のスリルがおもしろい。予期しない事象を体験したときに起こる瞬間的な感情におもしろさを求める「びっくりする」遊びには、「驚かせる」遊び—いわゆるイタズラ遊びが含まれる。リラックスを求める「のんびりする」遊びには、「歩く」「選ぶ」「観る・見とれる」「読む」遊びがある。

(2) 感じる遊びの比較

表6. 感じる遊びのスペースの割合

感じる	自然	オープン	アジト	道路	遊具	室内	学校
市街地	14%	23%	4%	12%	21%	5%	20%
郊外地	30%	20%	4%	11%	6%	4%	24%

感じる遊びのスペースの違いは、市街地では「遊具スペース」が多く、郊外地では「自然スペース」が多いという点である(表6)。市街地の子どもも、自然スペースでは、水遊び、秘密基地、



探検、木登り、散歩などの感じる遊びを行い、郊外地の子どもの遊びと変わることはない。しかし、市街地では遊び環境の制約を受け、遊具スペースで感じる遊びを代替していると考えられる。

5. 作る遊び

表 7. 作る遊びの分類

作る	感覚運動的遊び	機能的遊び	象徴的遊び	社会的遊び	スポーツ・趣味
形作る	こねる 砂遊び 泥だんご 色水遊び 粘土 土掘り 土仏作り 雪だるま 砂のお城	形作る 折り紙 折り紙の水車 竹遊び 刀作り 草履 かまくら	飾る 押し花 ビーズ ショウブの花冠 彼岸花のネックレス		
描く	落書き 塗り絵 お絵かき				
音を出す		吹く ビューン笛 タボコ笛 草笛		弾く ピアノ	
集める	拾う 落ち葉 石ころ 瓶のかけら 砂鉄 BB弾	交換する カード お菓子交換 シール交換			
収穫する	植物 刈 サツマ任 萩 イシノリ イコノシタケ ヒノリ 野菜 タケノコ 茶摘み				
料理する	食べ物 焼き芋 BBQ お菓子作り 料理				
操る	玩具 人形 積み木 あやとり お手玉 ショボン玉 竹トンボ コマ ラジコン シルバニアファミリー たまごっち テレビゲーム パズル 凧揚げ フラフア	人 王様ゲーム			
まねる	人 ままごと ごっこ遊び (お母さん お花屋 お姫様 魔法使い モデル ヒーロー 先生 運転手 忍者 じゅもん ポケモン モーニング娘)				
群れる	行事 祭り 節分祭 庚申さま 誕生会 クリスマスパーティー 人 日向ぼっこ 草の上ゴロコロ おしゃべり お菓子パーティー おばあちゃんと遊ぶ お話 雪遊び 子守り はないちもんめ 宿題会 自転車5人乗り				
触れ合う	動物 ハムスター カサギ 金魚 鯉 コウリ 猫 犬 ビーツ アタ 牛				

= 19%

\*「まねる」人の( )内は、回答された具体的なごっこ遊びの名前を列挙している。

(1) 作る遊びの概要

モノを作る遊びと、コミュニケーションを作る遊びがある。

横山(2006:63)が、「遊びを特徴づけるのはそれが現実から区別された『虚構』だ」という意識を持っていることにある。」と述べているように、子どもはままごとで、ご飯に見立てた泥や葉っぱを食べたりはしない。子どもは「虚構」の世界を作り、演じて遊ぶのである。カイヨウ(1990:60)が「ミミクリ(模擬)とは絶え間ない創作である」(傍点引用者)と述べているのであれば、「まねる」遊びは、作る遊びの1カテゴリーとして捉えることができる。さらに、横山(2006:63)が、まねる遊びは「役割を持つ遊び」と述べていることから、仲間とのコミュニケーションを作る遊びと言える。コミュニケーションを作る遊びには他に、行事に参加したりおしゃべりをしたりなど、人と時間を共有することにおもしろさを求める「群れる」遊びがある。また、動物と触れ合うことも、動物とのコミュニケーションを作る遊びと言える。

モノを作る遊びは、森(2010:48)が「好奇心に従ってこつこつとモノを作る過程は本当にわくわくして楽しい。」と述べているように、作品を完成させることよりも、作っている過程に遊びの本質がある。「操る」遊びは、人形や玩具などを使って、虚構の世界や理想の状態を「作る」遊びである。電子ゲームもこのカテゴリーに含まれる。「集める」遊びは、眺めて楽しむために、同じものの集合体を「作る」遊びである。「収穫する」遊びは、植物を見つける遊びとは違い、

採りいれた農作物の集合体を「作る」遊びである。

(2) 作る遊びの比較

遊び全体のスペースにおいても、市街地では「遊具スペース」が、郊外地では「自然スペース」の割合が多い(表8-1)。市街地と郊外地では、遊具スペースを利用した遊びのなかの「作る」遊びの割合が異なる(表8-2)。遊具スペースでの、遊具を利用した遊びの割合は、市街地、郊外地とも36~7%であり、差はない。しかし、作る遊びの割合は、市街地で14%を占めるが、郊外地では5%である。市街地では、「こねる」、「まねる」、「群れる」、「形作る」、「収穫する」、「集める」、「飾る」、「操る」などの遊びが行われる。市街地の遊具スペースは、遊具で遊ぶだけでなく、コミュニケーションの場として活用していることが分かった。

表8-1.遊び全体のスペースの割合

全カテゴリー	自然	オープン	アジト	道路	遊具	室内	学校
市街地	18%	23%	2%	8%	15%	12%	23%
郊外地	32%	22%	2%	9%	4%	11%	21%

表8-2.遊具スペースでの遊びのカテゴリーの割合

	遊具	探す	感じる	作る	競う
市街地	21%	51%	14%	14%	
郊外地	25%	52%	5%	19%	

6. 競う遊び

表9.競う遊びの分類

競う	感覚運動的遊び	機能的遊び	象徴的遊び	社会的遊び	スポーツ・趣味
運に賭ける		じゃんけん	クワロ カパン持ちジャンケン		
蹴る	トランプ	ババ抜き	ルーレット	人生ゲーム	取る
	植物	花占い 草ずもう	流す	薬っぱ流し 笹舟流し	矢取りゲーム フルーツバスケット 笹舟レース
乗る		飛ばす	靴飛ばし	掴む	キックベース
		入れる	けんけんぽ 石けり		サッカー
走る	かけっこ	リレー			
乗る				乗る	自転車競走
倒す		倒す	Sケン	すもう	プロレス
打つ				入れる	ハドミントン ハドレーボール 卓球 ハドボール テニス
投げる	飛ばす	石投げ	中てる	的あて 中あてドッジボール	打つ
				おはじき マコ ビー玉	クワボール 野球 入れる
頭を使う		取る	かるた	上がる	カードゲーム ウノ トランプ ドンジャラ
	多い				将棋 五目並べ オセロ

=18%

(1) 競う遊びの概要

競う遊びは、競う相手がいる遊びであるから、社会的遊び段階や趣味・スポーツの遊びが多い。しかし、相手より優位に立ちたいと思う欲求は、乳児期から既に芽生えている。したがって競う遊びも、感覚運動的遊びの段階から存在する。身体運動を競う「蹴る」「乗る」「倒す」「打つ」「投げる」遊びと、頭脳ゲームである「頭を使う」遊びと、偶然によって競う「運に賭ける」遊びがある。カイヨワ(1990:131)は、競争(アゴン)と偶然(アルファ)は、よく似ていると述べてい

る。ただ勝利の手段が、競争が自分自身にあるのに対して、偶然は自分自身にないことである。しかし、どちらも相手より優位に立つという目的は同じであることから、「運に賭ける」遊びは、競う遊びのサブカテゴリーとして分類する。

ベネッセ(2007:5)の調査によると、定期的に運動やスポーツをしている子どもの割合は、幼稚園児では45.6%であり、小学生は68.5%である。日頃のスポーツ経験がある子どもが多いにもかかわらず、競う遊びの割合は4つのカテゴリーの中で一番低い。小林(2009:167)が、「スポーツの最大の目的が『勝つこと』になり、その競技を『好きだ』と強烈に思う気持ち、プレーする喜びを感じるための取り組みを最重視しない傾向にある」と述べているように、子どものスポーツは「習い事」であり、「おもしろさ」とは別の要素で成り立っている。

自転車乗りから自転車競走へと、キャッチボールから野球へと、他の遊びのカテゴリーから、競争相手を得ることによって、競う遊びに発展移行した遊びがある。

## (2) 競う遊びの比較

競争の本質的原理は「勝負の始めにおけるチャンスの平等」とカイヨワ(1990:47)が述べているように、競う遊びには同質集団が求められる。運に賭ける遊びは異年齢であってもチャンスの平等は保障されるが、スポーツやボードゲームは、年齢差があるとチャンスの平等が保証されにくい。しかし、市街地の場合、競う遊びの同伴者の割合(表10-1)は、遊び全体の同伴者の割合(表10-2)よりもきょうだいが4%、親祖父母が5%増え、同年齢が5%減っている。郊外地の場合は、異年齢が6%、きょうだいが1%増え、親祖父母が1%減っている。このことから、競う遊びは、実際に競うことよりも、知識や技術の向上のために「習う」ことを目的にしていると思われる。その対象を、市街地ではきょうだいや親祖父母に求め、郊外地では異年齢に求めていることが分かった。

表 10-1. 競う遊びの同伴者の割合

競う	同年齢	異年齢	きょうだい	親祖父母	一人
市街地	26%	26%	29%	16%	4%
郊外地	23%	38%	29%	9%	2%

表 10-2. 遊び全体の同伴者の割合

	同年齢	異年齢	きょうだい	親祖父母	一人
市街地	29%	26%	25%	11%	9%
郊外地	23%	32%	28%	10%	7%

## III まとめと課題

普遍的な「おもしろさを求める行為」である遊びは、空間と、仲間によって、方法が規定されることが明らかになった。

遊び空間については、市街地の子どものほうが遊具スペースを利用している。遊具スペースのひとつとして、児童福祉施設である児童遊園がある。厚生労働省(2010)によれば、児童遊園は、全国に3283か所存在する。ところが、「子どもが遊んでいる光景を見たことがない。利用され難い」と述べられるような<sup>4)</sup>状況にあるところも少なくない。その理由として、遊び空間の構成が不十分であると考えられる。誰もが使えるように設置された遊具は、遊びに工夫の必要がなく、飽きて利用しなくなってしまう。本調査から、遊具スペースは遊具で「感じる」だけでなく、4つの遊びのカテゴリー「探す」「感じる」「作る」「競う」の全ての遊びが行われていることが分かった。子どもの「おもしろさ」を満足させるためには、4つの遊びのカテゴリー全てを十分に行える空間を提供する必要がある。それには、遊具主体から自然物を多く取り入れたスペースへの変換が必要である。木や土、集まる虫などの素材を生かす工夫が、遊び方法を広げていく。

さらに、遊び仲間については、市街地の子どものほうが同年齢の子どもと遊んでいる。郊外地の子どもが、過疎化によって同年齢の子どもが少なくなり、異年齢の子どもやきょうだいと遊ばざるを得ない状況が背景にあるとしても、それによって遊びを伝えるというシステムが機能しているといえる。穂丸(2010:43)が、「楽しくないものを時間というフィルターで淘汰しながら、楽しくおもしろいエキスだけを伝えてきたものが、伝承遊びである」と言うように、遊びは年長の子どもが年少の子どもに伝えるというサイクルの中で行われてきた。しかし、遊びが伝承されることが少なくなった現代においては、大人が子どもの遊びにかかわっていくことは、積極的な意義があると思われる。ところが、調査から明らかなように、基本的に子どもは大人と遊ばない。したがって、大人の役割とは、「おもしろさ」を実現する方法や情報を提供することであろう。

現在、こうした遊び環境を備えた「冒険遊び場」が、全国に展開しつつある<sup>5)</sup>。冒険遊び場は、「子どもが『遊び』をつくる遊び場である。火を使ったり、穴を掘ったり、木に登ったり、何かものをつくったり…。自分の『やってみたいと思うこと』を実現していく遊び場」である<sup>6)</sup>。そこには、プレーリーダーが、「子どもがいきいきと遊ぶことのできる環境を作る」よう心掛け、子どもに寄り添っている。しかし、常設の冒険遊び場は10数か所しかなく、多くは月1回などの開設日を設定して活動している状況である。今後、毎日もしくは毎週末に集い、4つのカテゴリーのおもしろさを実感できる遊び環境として機能できるように、充実させていく必要があると思われる。

最後に、「おもしろさを求める行為」に基づく遊びの分類は、回答者から得た「遊び」のみで分類しているため、周知の遊びであっても掲載していないものがあることを断わっておく。しかし、子どもが求める「おもしろさ」とは何かという指標を提示できたことは成果であると思われる。

今後は、子どもが「探す」「感じる」「作る」「競う」の全ての「おもしろさ」を満足できる遊び環境を提供するために、研究を進めたい。また調査方法に関しても量的、質的な偏りを解消し多角的な考察を深めていきたい。

## 注

- 1) 厚生労働省(2011)「平成21年度 全国家庭児童調査結果の概要」  
<http://www.mhlw.go.jp/stf/houdou/2r9852000001yivt.html>(2012.8.24)
- 2) アンケート調査は、分担執筆者岩本の前勤務校である美作大学短期大学部 幼児教育学科の学生を対象に行った。
- 3) 荻田は、子どもの「隠れる」行為の形態を、①隠れる場所を作ることに集中する、②囲われたような場所を見つけて隠れる、③他者に見つけられることを求める、④他者を排除する、の4つに分類している。
- 4) 小金井市(2010)「第2回小金井市緑の基本計画検討委員会議事録」  
<http://www.city.koganei.lg.jp/kakuka/kankyoubu/kankyouseisakuka/singikaitou/kihonnkeikakuiinn.files/kaigiroku2.pdf>, (2012.8.15)。
- 5) 特定非営利活動法人「日本冒険遊び場づくり協会」によると、2011年に全国で309団体が活動している。
- 6) 特定非営利活動法人「日本冒険遊び場づくり協会」(2010)リーフレット。

## 文献

- 穂丸武臣(2010)「伝承遊びと心身の発達」『日本体育学会大会予稿集』61, 43。
- Benesse 教育研究開発センター(2007)「子どものスポーツ・芸術・学習活動データブック」(株)ベネッセコーポレーション。
- 今泉智子・宮崎圭子(2009)「ひとり遊びにおける子どもへのポジティブな影響: テレビゲームをタイプ別に見て」跡見学園女子大学文学部紀要 42(1), A75-A91。
- Jean Piaget(1945)La formation du symbole chez l'enfant(= 1967. 大伴茂訳『遊びの心理学』黎明書房。)
- Johan Huizinga(1938)Homo ludens(= 1973. 高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』中公文庫。)
- 苅田知則(2004)「なぜ子どもは『隠れる』のか?: 幼稚園における自由遊びの参与観察」『発達心理学研究』15(2), 140-49。
- 北田明子(2002)「現代の遊びについての一考察: 女子学生の事例から」大阪樟蔭女子大学学芸学部論集 39, 129-42。
- 小林信也(2009)『子どもにスポーツをさせるな』中央公論新社。
- 厚生労働省(2010)「平成 22 年社会福祉施設等調査結果の概況」(<http://www.mhlw.go.jp/toukei/saikin/hw/fukushi/10/index.html>, 2012.8.15)。
- 森博嗣(2010)『創るセンス 工作の思考』集英社新書。
- 野田知佑(2012)「川の冒険塾」『BE-PAL』380, 小学館。
- 沼田浩一(2006)「遊びの分類に従ったアニメーション表現の考察」宝塚造形芸術大学紀要 19, 85-95。
- 小川純生(2003)「遊びは人間行動のプラモデル?」経営論集 58 東洋大学経営学部, 25-49。
- 大越美香(2004)「子ども時代の自然体験と動植物の認識に関する研究」『東京大学農学部演習林報告』112, 55-153。
- 近江屋一朗・中村攻・齋藤雪彦・ほか(2008)「世代ごとの児童の下校時における遊び環境」『食と緑の科学』62, 59-69。
- Roger Caillois(1958)Les jeux et les hommes. (= 1990. 多田道太郎・塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社学術文庫。)
- 仙田満(2009)『こどものあそび環境 増補版』鹿島出版会。
- 山下利之(2006)「テレビゲームと暴力行動・社会的不適応をめぐる問題」応用社会学研究 48 立教大学, 115-126。
- 山崎亮(2011)『コミュニティデザイン』学芸出版社。
- 横山文樹(2006)「ままごと遊びの再考②」昭和女子大学初等教育学科・子ども教育学科紀要 788, 62-73。

Research on the Classification of Plays and Association between Playing Environment and Playing Method:

– From a Child’s Point of View to Seek a “Fun” –

**Takashi KUBO, Kenichi IWAMOTO**

**Abstracts:**

There exists a universal "fun" in plays that does not change even if affected by the influence of the times and the society. I converted plays into the “verb of action” in order to clarify what a “fun” really means. As a result of the analysis, plays were categorized into four “actions to seek for a fun” , namely, “search” , “feel” , “make” , and “compete” . Then I structuralized them into five steps to make a classification table, based on which I analyzed the association between playing environment and playing method. I conducted a comparative analysis of playing environment in the “living environment” at an urban district and a suburban district, but found that there was no major difference among the four categories, which indicated that the essence of a “fun” was consistent among them. However, it should be noted that an urban district and a suburban district respectively has a high rate of “catcher” and “animal to catch” , even if it is the same play to "search". As such, a playing environment affects a playing method. Therefore, a playing environment that has incorporated many natural objects and adult attendants are necessary to make a child satisfied with a “fun” .

**Key Words:**

classification of plays, Caillois, playing environment, children’s playground, adventure playground