



子どもの遊び調査をめぐって

住田 正樹 (放送大学教授)

子どもの調査というと、大方が自記式による留置式の集合調査である。学校に出向いて許可を得たクラスで質問紙を配布して後日回収する。学校の許可さえ得られれば(近頃は難しくなってきたが)比較的容易に実施できる。

子どもの遊び調査の場合、選択肢に遊びの種類をいくつかあげておき、そのなかから子どもに「よくする遊び」を選択させる。今だとテレビゲーム、パソコン、漫画を見るといった遊びが多い。それをたとえば親の世代には多かった鬼ごっこなどの伝承的遊びや野球などの集团的遊びと比較して、今の子どもの遊びは孤立的遊びに変化してきたと結論づけたりする。大方の傾向としては多分そうだろう。だが、子どもの遊びの事実を的確に捉えたいという結論かという、そうともいえない。いくつかの問題がある。

第1に、選択肢にある遊びの種類というのは、名称のついている遊びか(野球など)、玩具の遊びか(パソコンなど)、遊び行為の状態を表す遊びか(漫画を読む)といったように名称で表現できる遊びに限られているということがある。しかし子どもの遊びを観察していると、何の遊びかわからない、名称のない遊びもある。野球をしている最中でも、急に何か叫びながら仲間を追いかける、かと思うと地面に何か描いたり、あるいは玩具を取り出してしきりに喋り合ったりする。そして再び思い出したように野球をする。帰りに「今日は何して遊んだ?」と聞くと「野球」と応える。子ども自身も名称のある遊びの部分でしか応えない。つまり名称のない遊びは選択肢に入れようがない。だから遊びとして捉えようがない。だから遊びの傾向には含まれないというわけである。

第2に、「いつもよくする遊び」とか「昨日した遊び」として子どもが選択した遊びであっても、その遊びの間中、同じ遊びを続けているわけでは

ないということである。「今日は野球をして遊んだ」と応えても、その野球の間に仲間を追いかけたり、地面に描いたり、玩具を皆でいじくったりといった全く別の集団行為をしている。むしろそうした時間の方が長いことさえある。特に今の子どもは「野球して遊んだ」といっても、球が飛んでこなければ、あるいは打順が回ってくる間は、仲間が打席に立っていても、応援しないで漫画を読んだりゲームをしている。それでも子どもにとっては「野球をして遊んだ」なのだ。

第3に、同じ名称の遊びといっても内容は全く変化しているということである。野球=集团的遊び、とわれわれは思いがちだけれども、子どもにとっては数人のボール打ちとか、キャッチボールでも「野球」なのである。鬼ごっこも同じである。伝承的遊びだからといって以前のままの内容ではない。かつては仲間が手をつないで追いかけるという手つなぎ鬼だったが、われわれが調査していたときには少しでも高いところにいると鬼に捕まらないという高々鬼という鬼ごっこが流行っていた。高所にいると鬼に捕まらないから子どもはそこから動こうとはしない。高所にいて互いに喋っているだけである。それでも面白いのだろう。われわれは遊びの名称から遊び方をイメージして今の子どもの遊びは云々と判断しているが、それは、いわば「その遊びの原型としての遊び方」であって、今の子どもの遊びは「遊びの原型としての遊び方」から大きく外れている。だからいくら遊びの種類を尋ねても、子どもの遊びの事実を捉えたことにはならない。しかも子どもの発達にとって意味があるのは遊びではなく「遊び方」である。

このように考えると子どもの遊び調査でも、時間を要するが、観察調査や面接調査を丹念に行う必要があると思われる(住田正樹『子どもの仲間集団の研究』第2版、九州大学出版会、2000年)。