

農村における子どもの遊びについて

團 琢 磨

Takuma DAN : A Study of children's Play Activities in Rural Community.

は じ め に

「子どもの生活は遊戯の生活である」とか、「遊びは子どもの最も純粋な精神的所産である」とかいわれているように、子どもの生活の中で遊びの占める意味は大である。しかしながら、子どもの生活で勉強を優位に置き、遊びを二次的なものとみなす考え方は、19世紀から今日までの社会的通念であった。

マッキントッシュ (P. C. McIntosh) も「成人の一部におけるスポーツの嫌悪は、疑いもなく、彼らの児童期や青年期における体育の中で遊戯的要素の欠如に 起源をもつものである」⁽¹⁾と述べている。わが国においても、体育は身体の発達や鍛練の側面を重視し、遊戯的要素についての配慮は乏しかった。

たしかに、生産を生存の基礎におく社会的傾向のなかで、遊びに高い価値を与えることは危険だと考えたのは当然のことであろう。しかしながら、このような傾向は変わりつつある。有閑階級の時代から大衆的余暇の時代へ、勤労の倫理から遊びの倫理への転換が現実化している。勉強や仕事の領域の研究と同時に、遊びの領域についての研究の重要さも加わってきた。

ここでは、ヨハン・ホイジンガ (Johan Huizinga) やロジエ・カイヨワ (Roger Caillois) の遊戯的要素を手がかりに、農村における子どもの遊びを検討してみる。

(1) P. C. McIntosh ; "Sport in Society", 1963 p. 118 石川、竹田共訳 『スポーツと社会』不昧堂 昭和45年 p. 135

I 遊 び の 社 会 学 的 理 論

1. 遊びに関する諸説

遊びはいたるところに、あらゆる形で存在している。したがって、その概念は一義的ではなく、それは歴史的にも変化している。広い意味では生活から文化にわたって考えられ、狭くは子どもの遊びだけに限って説かれている。

もともと、遊びの性格や機能を明らかにするための研究や努力は、心理学者や人類学者、生物学者および教育学者らによって、それぞれの立場から別個に進められてきた。たとえば、スペンサーは「生活活動に使用されない性能の中に蓄積されたエネルギーが生活活動の模倣の形

で表現されるものが遊びである」と述べている。(Spencer: The principles of psychology 1873) グロスは「子どもの遊びは将来の生活のための準備である」という理論を提起している。

(Groos: The play of Animals 1898) また、スタンレイ・ホルの反復説は「個体発生の過程において、その種の系統発生の過程を圧縮したかたちで繰り返す」という事実に基いて遊びを説明している。(Stanley Hall's; youth 1920) これに対して、マクドウガルは「遊びは本能の原始的表現である」と説く。(Mcdougall; Social psychology 1918) さらに、カー(H. A. Carr)の浄化説やランゲ(K. Lange)の補充説などの諸説がある。これらの心理学者を中心にした理論は、主として個人的観点から遊びを論じたものである。他方、社会学や文化人類学では、ゲームや集団の観点から、子どもの遊びだけでなく、おとなの遊びを含めた遊びを論じている。

遊びを文化現象としてとらえるホイジンガは、心理学や教育学の観点から提起された諸説を「遊戯は遊戯以外のあるもののために行なわれるものだ、遊戯とはある生物学的目的に役立つものだ、という前提から出発している」⁽¹⁾と批判している。つまり、何のために遊ぶのかという原因や目的が問題にされて、遊びとは何かという本質的な問題が二次的なことになってしていると指摘している。

(1) ヨハン・ホイジンガ著、高橋英夫訳 『ホモ・ルーデンス』 中央公論社 昭和38年 p. 13

2. ホイジンガの遊びの理論

ホイジンガがいう人を夢中にさせる遊びの本質的要素は、「面白さ」であり、それは「どんな分析も、どんな論理的解釈も受けつけない、根源的な生の範疇」⁽¹⁾に属するものである。したがって、ホイジンガが問題にしている遊びとは、生活形式としてもとから存在し、遊びと呼ばれているものの本質的要素である。その対象は「人間活動の一形式としての遊戯、何かの意味に満されている形式としての遊戯、社会的機能としての遊戯」⁽²⁾にほかならないという。これらの対象を、ホイジンガは生活構造体としての生活の中の文化因子としてとらえている。したがって、遊びは真偽、善悪、あるいは道徳的機能としての美德とか罪悪とかの評価の外に置かれることになる。

(1) 前掲書p. 15 (2) 前掲書 p. 15

ホイジンガは、遊びの基本的特質として次の5つの点を提起している。

① 「すべての遊戯はまず第一に、何にもまして、一つの自由な行動である。命令された遊戯は、そんなものはもう遊戯ではない」⁽¹⁾。すなわち、遊びは肉体的必要や道徳的義務でなされるものではないから、いつでも延期したり、中止してもさしつかえないものである。たしかに、子どもが遊ぶのは、そこに楽しさがあるからで、楽しさの中にこそ自由が存在することになる。

② 「遊戯は日常のあるいは本来の生ではない。」⁽²⁾それは、日常生活からある一時的な活動の領域へと踏み出してゆくことである。子どもも、遊びはただホントのことをするふりをするものだということを知っている。遊びが本来の生でなく、ただ楽しみのためにしているとい

うことで、何かうしろめたい劣等意識が伴なう。それは、遊戯は真面目でないものという観念に帰せられ、真面目の優越性に遊びの劣等性をたえず対比させるからであろう。しかし、遊びの中に最高度の真面目さや厳肅さが含まれていることは否定できない。たしかに、子どもの遊びは完全な真面目さの中で行なわれるが、子どもは遊んでいるあいだも、これが遊びであることを意識している。このように、遊びが行なわれている時の真面目さは、決してその遊戯性を否定するものではない。ホイジンガは「われわれには遊戯と真面目の対比を一つの絶対的なものと見なす習慣がこびりついている」⁽⁶⁾ といい、現実と虚構は意識されなければならないと説く。

③ 「遊戯は利害関係から離れたもの⁽⁴⁾」ということがあげられる。遊びは何か他の目的のために行なわれるのではなく、それだけで完結している行為であり、遊びの行為そのものの中で満足を得ようとして行なわれるものである。

④ 遊戯は日常生活から区別される、「定められた時間、空間の限界内で行なわれ、遊戯されて、その中で終る」⁽⁶⁾ という完結性と限界性をもっている。たとえば、スポーツのゲームはそれ自体の中で始まり、且つ終る一つの完結体であり、ゲームの結果はそのグループや成員にとって現実の生活過程とは何らかかわりがない。

⑤ 「遊戯は秩序そのものである。」⁽⁶⁾ どんな遊びにも、それに固有の規則がある。それは、日常生活から離れた、この暫定的な世界の中で適用され、その中で絶対的な拘束力をもつときめである。同時に、日常生活の掙や慣習は、もはや何の効力も持っていない。

- (1) 前掲書 p. 22 (2) 前掲書 p. 23 (3) 前掲書 p. 40 (4) 前掲書 p. 24
 (5) 前掲書 p. 26 (6) 前掲書 p. 27

以上の基本的条件をもつ遊びの形式よりみた定義は、次のようにまとめられている。

「その外形から観察したとき、われわれは遊戯を総括して、それは『本気でそうしている』のではないもの、日常生活の外にあると感じられているものだが、それにも拘らず、遊ぶ人を心の底まですっかり捉えてしまうことも可能な一つの自由な活動である、と呼ぶことができる。この行為はどんな物質的利害とも結びつかず、それからは何の利益ももたらされることはない。それは規定された時間と空間の中で、決められたルールに従い、秩序正しく進行する。またそれは、秘密にとり囲まれていることを好み、ややもすると日常世界とは異なるものである点を、変装の手段でことさら強調したりする社会集団を生み出すのである」⁽¹⁾

遊びとは何か、を他のところでは次のように要約されている。「遊戯とはあるはっきり定められた時間、空間の範囲内で行なわれる自発的な行為、もしくは活動である。それは自発的に受け入れた規則に従っている。その規則は一旦受け入れられた以上絶対的な拘束力をもつ。遊びの目的は行為そのものの中にある。それは緊張と歓びの感情を伴い、また日常生活とは別なものだという意識に裏づけられている」⁽²⁾と。

- (1) 前掲書 p. 23 (2) 前掲書 p. 58

3. カイヨワの遊びの理論

(1) カイヨワの『ホモ・ルーデンス』批判

ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』の批判者であるカイヨワは、「この書物は、概して主張には疑問があるが、探究と省察を進めるにはきわめて示唆に富む。とにかく、遊びの根源的な性格のいくつかをみごとに分析し、文明の発展における役割の重要性を明らかにしたことは、ホイジンガの功績として長くのこる」⁽¹⁾と高い評価を与えながら、それを批判し、独自の遊びの理論を発展させている。

(1) ロジェ・カイヨワ著、多田道太郎 塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社、昭和46年 p. 31

批判の第一は、ホイジンガは遊びの基本的要素を面白さ (fun) に求め、それはどんな分析も、どんな理論的解釈も受けつけないものとして、「遊びはすべて同じ要求にこたえ、一様に同じ心理的態度を表現しているかのごとく彼は考えているのだ。彼の著作は遊びの精神の一もっと正確に言えば、遊びの一種類である規則のある競争遊びを支配する精神の一創造性の探究」⁽²⁾であると述べ、ホイジンガにおける遊びの理論のかたよりを指摘している。カイヨワは、子どもの人形遊びや機関車遊びなど、自由な即興的創造性を前提とする、ルールのない遊びも含めなければならないという。

カイヨワが指摘する第二の点は、聖なるものと遊戯的なものの混同である。ホイジンガは「外形からすれば、遊戯と祭典の間には異なるところはない。つまり神聖な行事は遊戯と同じ形式で執行されるのだから」⁽³⁾と述べているように、遊びと聖なるものについての区別をたてていない。これに対して、カイヨワは遊びと聖なるものの親近性は認めながら、聖なるものと遊びは「二つとも実際生活と対立している限りでは共通しているが、しかしそれらは生活を軸として対称的な位置を占めている」⁽⁴⁾という。カイヨワは聖なるものと世俗的なものを区別し、さらに後者を真面目の領域と遊びの領域に分け、「聖なるもの—世俗—遊戯」⁽⁵⁾というヒラエルキーを設定している。「聖—俗—遊」というヒラエルキーについて、「聖なる活動から世俗の生活へ移るときには人はほっとした気分になる。それは世俗の生活での思いや逆境から遊びの雰囲気へ移る際と同じことである。このいずれの場合にあっても、移行によって新たな段階の自由が得られるのだ」⁽⁶⁾と述べている。つまり、それは世俗的なものは聖なるものからの脱出であり、さらに遊びは世俗からの脱出というかたちで捉えることができる。

第三の点は、ホイジンガの定義で「遊びはいかなる物質的利益を一切欠いた行為である」とする部分によって、賭けや偶然の遊びが除外されてしまっているということである。すなわち、『ホモ・ルーデンス』では「文化の型」が誇張されたために、文化的創造性を証明することが困難な境界領域にある遊びがしめ出されている、というのがカイヨワの持説である。遊びのある種のものには経済的利益と密接に結びつくものがあることを指摘し、ただ経済的利益と結びつく遊びが非生産的なものにとどまるということはある得るといえる。要するに、カイヨワは、

遊びはいかなる富も作り出さないという意味での非生産性を主張している。

- (1) カイヨワ前掲書 p. 32 (2) ホイジンガ前掲書 p. 27 (3) カイヨワ前掲書 p. 312
 (4) カイヨワ前掲書 p. 312 (5) カイヨワ前掲書 p. 312

(2) 遊びの定義

以上のように、カイヨワは『ホモ・ルーデンス』を批判しながらも、その根本的な考えには同調を示し、さらに概念を拡大させ、次のように遊びを定義している。

- 「① 自由な活動で、強制されたとき遊びではなく、仕事になるもの。
 ② 生活の他の部分から融離された活動で、あらかじめ定められた厳密な時間および空間の範囲内に限定されたもの。
 ③ 或る程度創意工夫の自由が遊ぶ人に許されるので、あらかじめ成り行きがわかっていたり、結果が得られたりしない不確定の活動である。
 ④ 非生産的な活動。遊びは消費であり、財産も富もつくり出すことはない。
 ⑤ ルールのある活動。すなわち、通常の法律は停止し、その遊びだけに通用するルールを一時的に立て、これに絶対に従う。
 ⑥ 虚構の活動。すなわち、現実生活とは対立的な二次的な現実、あるいはまったく非現実という特有の意識をともなったものであること。」⁽⁴⁾

ただし、上の⑤と⑥はほとんど排他的なものとして現われることから、遊びはルールをもつか、あるいは虚構的であるか、ということが多い。

- (1) カイヨワ前掲書 p. 41~42

(3) 遊びの分類

カイヨワの独創は遊びの分類論である。それは、2つの方向で考えられている。すなわち、1つの方向はパイデア Paidia (単純な遊び) からルドス Ludus (組織された遊び) にいたる遊びの発展的区分と、他の1つは遊びを支配する原動力としての心理的態度に基いた4つの遊びのカラゴリーがそれである。

<遊びの基本的カテゴリー>

アゴーン agon このカテゴリーの遊びは、すべて競争という形をとる。遊びの原動力となっているものは、一定の分野において自分の優秀性を人に認められたいという欲望である。アゴーンは理想的条件の下で競争者たちが競争できる人為的に設定された時空内で、他からの援助をうけないで、主として1つの資質を中心に行なわれるたたかひにおいてみられる。競争の対象になるのは、具体的には速さ、忍耐力、体力、記憶力、技、器用などであって、主としてその1つの資質について、一定の限界の内部で優劣が競われる。アゴーンにおいては、とくに勝敗に疑問の余地のない価値を与える平等の条件(ルール)の設定が重要である。競争者はきめられた限界内で、フェアに自分の能力を最大限に発揮することが要求される。

アレア alea 結果が競技者のコントロールのできない偶然、運という独立の決定の上になり立っている遊びである。この遊びの原動力となっているものは、偶然の気紛れによって幸運を

つかむことである。それ故に、アレアでは相手に勝つことよりも、運に勝つことの方がはるかに問題なわけで、自分以外の一切のものを頼りにする。そこでは、競技者は完全に受動的で、彼の素質や技倆、筋力や知力を展開しない。競技者の役割は、希望と不安のうちに運命の判決を待つことだけである。フェアプレイはここでも求められるが、勤勉、忍耐、器用などの専門的な能力は必要でなく、むしろ蓄積の結果は一瞬のうちに無になることがある。

アゴーンは個人の責任を引き受けることであり、アレアは意志を放棄し、運命に身を委ねることで、両者は対称的な態度を表わしているが、競争者のチャンスは公平の原則が人為的に設定されているので、アゴーンの結果は不確定性をおびてくる。アゴーンにおける結果の不確定性は逆にアレアの対象になる。アゴーンもアレアも、現実にはあり得ない純粋に平等な条件を人為的に設定して、功績や偶然の役割が理想的に示されるような完璧な世界につくりかえることで、現実世界からの脱出になり得る。

ミミクリー mimicry ミミクリーは、架空の人物によってみたまされるような空想的な普遍性の中に存在している。ミミクリーは遊ぶ人が架空の人物となり、それにふさわしく行動するといふところに成立している。遊ぶ人は自分が自分でない何物かであるふりをし、このために自分の人格を捨て、別の人格を装う。つまり、ミミクリーの原動力になるものは、他者になる、あるいは他者であるか、をおもわせるたのしみである。仮装することによって、現実の社会的役割をかくし、人は真実の人格を解放させ、現実の世界からの脱出の雰囲気をつくる。

イリンクス ilinx このカテゴリーの遊びは、一時的に知覚の安定をくずし、明晰な意識を痙攣、失神状態におとし入れ、一種のパニックをひき起そうとする試みを内容とするものである。独楽のようにぐるぐるまわりながらエクスタシーを求めたり、空中ぶらんこ、メリーゴーランドやスカイダイビングでスリルを求めるなど、身体をさまざまに翻弄することで目まいや眩暈の感覚がひきおこされる。

<単純な遊びから組織的遊びへ>

パイデア 幼児の遊びは本能の自発的な現われである。この活動は、跳ね踊り、でたらめの絵、どんちゃん騒ぎなど、即興的で不規則なのが特徴で、いわば名前をもって他と区別される存在以前の段階である。この基本的欲求に基く衝動的で無秩序な遊びに、やがて規則をつくり、技倆や道具が使われはじめると同時に、特徴をもった遊びが出現する。馬跳び、かくれんぼ、凧あげ、鬼ごっこ、ビー玉遊び、がそうである。この段階から4つのカテゴリーに分岐する。

ルードス ルードスはパイデアをしつけ、豊かにするもので、さまざまなカテゴリーの遊びの中に見出される。ルードスは、いわばある特定の遊びのパターンの規則的、制度的、組織的側面である。遊びの最も組織的活動はアゴーンに基くものである。

アゴーンにおいてパイデアを示唆する遊びは、空地でのキャッチボールであり、ルードスは競技会があてはまる。アレアにおけるパイデアは「表か裏か」などであり、ルードスは競馬やルーレットに発展する。ミミクリーでパイデアは動物の物真似が、ルードスとして演劇をあげ

ることができる。イリンクスでパイデアを示すものは「ぐるぐるまい」であり、水上スキーやつな渡りはルードスを示唆している。

(4) 遊びの社会的性格

遊びは、たしかに個人的には気晴らしであるが、カイヨワは個人的で孤独な遊びは想像するより少ないという。独楽や凧あげなどは個人的な遊びであるが、競争者がいないとすぐ飽きてしまう。つまり、「遊びをしていてほんとうに満ちたりた気持を味わうのは、その遊びが周囲の人たちをまきこむ反響を生んだ時だけである」⁽¹⁾と述べ、遊びが仲間を前提とすることを示唆している。

カイヨワも、ホイジンガとおなじように、遊びを成立させている基本的条件の第一に「自由」をあげている。すなわち、いかなる遊びも強制されると楽しみでなく、仕事になってしまう。それはまた、社会学的には、現実には所属している社会からの離脱としての遊びに置きかえてみることができる。すなわち、アゴーンとアレアは現実には所属する社会や集団からの離脱の遊びであり、ミミクリーとイリンクスは脱自我の遊びということができよう。模倣は個人を別の人格に装わせ、目まいは混沌の中に主体を消失させる。競争は自分の能力を発揮する条件を平等化し、偶然に運命に身をまかせることによって、人間の力が無力なものに等質化される。このように、遊びは社会的配慮や日常性からも、他人の命令からも、ときには自己からも自由なのである。

人間は、現代生活の進歩に伴なってすたれた仕事を遊びによってまねるといふ、いわば取るに足らぬ娯楽説に対して、ホイジンガは「文化こそ遊びから生まれる」と主張している。これについてカイヨワは、遊びが歴史的残滓である事は事実であるが、変ったのはその社会的機能であって本質ではないという。つまり「まじめな活動の『機能』の退化によって子どもの遊びが生まれたのではなく、むしろ二つの違う分野の活動が同時に存在するのではないか」⁽¹⁾と述べている。ホイジンガやカイヨワはおとなに重点をおいた遊びの理論を展開させているが、子どもにおいては、まじめの領域と遊びの領域の分化は進んでおらず、両者は未分化なかたちで融合して存在していることはみのがせない。

(1) カイヨワ前掲書 p. 119

II 農村の子どもの生活と遊び

1. 昭和17年における子どもの生活と遊び

青木誠四郎は、子どもの生活実態を分析し、それぞれの生活内容のはたらきの構造やその発達の経過を検討して、それを『児童生活の実態』（日本青少年教育研究所研究報告、昭和18年）にまとめている。調査は、小学校3、4、6年及び高等科2年の児童について、昭和17年6月（遊びと児童生活）と10月（児童生活の内容と時間的布置）のある晴天の週日と休日を選び、どんな生活活動を行なったかを翌日追想させてしらべ、これを都市と農村で比較した。

＜生活時間＞ 青木は「遊びや読書・ラジオの聴取のように児童の生活要求に出発する生活は一般に男児に多く、周囲の成人の児童への要求に発するとも言ってみることで生活内容は女児に於てその時間量が多い。かように、生活内容の重さについてみても、男児は児童自身の生活要求の水準の高い生活を営み、女児は成人より要求水準の高い生活を現しているのである」⁽¹⁾と述べ、農村の子どもの生活は、早い時期から勤労生活を強いられ、年齢が進むにつれて遊びの時間はその方にけずられていること、子どもの生活にはたらく社会的拘束は女子に特に強く、男女差が著しいことを指摘している。

第1表 生活時間よりみた拘束と自由

拘束・自由 時間 学年 性別		拘束された時間			自由な活動の時間			
		手伝い (時分)	予習復習 (時分)	計 (時分)	遊 び (時分)	ラ ジ オ (時分)	読 書 (時分)	計 (時分)
平均		1.31	0.44	2.16	0.45	0.19	0.30	1.34
男子	4	1.02	0.31	1.33	1.21	0.17	0.24	2.02
	6	1.13	1.09	2.22	0.40	0.16	0.22	1.18
	高2	1.43	0.49	2.32	0.24	0.13	0.44	1.21
	平均	1.21	0.45	2.06	0.49	0.19	0.34	1.42
女子	4	1.14	0.45	1.59	1.16	0.21	0.17	1.54
	6	1.16	0.27	1.43	1.12	0.16	0.27	1.55
	高2	2.28	0.57	3.25	0.14	0.25	0.30	1.09
	平均	1.43	0.43	2.26	0.40	0.20	0.26	1.26

『児童生活の実態』 P32~33

さらに、「農村では成人の児童への要求が最も濃厚で、勤労生活に特色づけられ、山手児童ではそれが予習復習の生活として要求せられるが、下町の商工地区の児童では、遊びの生活が濃厚で、いわば児童自らの要求に基づく生活の濃いところにその特色がみられる」⁽²⁾と、地域によって類別し、子どもの生活の時間的構造は、地域差が大きいことを明らかにしている。

(1) 日本青少年教育研究所編『児童生活の実態』朝倉書店、昭和18年 p. 40

(2) 日本青少年教育研究所編：前掲書 p. 84

＜子どもの遊びの生活＞ 青木は、「子どもの遊びの生活は、快によって活動が促進されるのであるから、そこに児童の積極的な活動が見られる」と述べ、しかも、「この積極的な活動によって、児童の身心が自然に修練され、他面においてそのことが、児童の生活において遊びを必須の公事的なもの」⁽¹⁾にしているという。青木は、遊びをその原動力をなす機能によって、次の6つに分類している。すなわち、「感覚的遊び、構成的遊び、模倣想像的遊び、運動遊戯、勝負事、採集遊び」⁽²⁾、がそれである。

第2表 農村児童の遊び

性	遊び	感覚的	運動	勝負	構成	横做	採集
男子		2.3	58.5	1.0	6.1	5.7	19.5
女子		0.9	71.0	1.6	4.1	6.9	6.9
平均		1.5	65.0	1.3	5.0	6.3	13.1

『児童生活の実態』日本青少年教育研究所研究報告
昭和17年6月調査、P96

実際には運動的遊びは男子に多いとみてよい。したがって、農村の子どもは、戸外で運動してかけ回り、山野や川にいった物を採るといふ自然と結びついた遊びの生活に集中しているとみることができる。しかし、一方では、子どもとの遊びの形態からいって、「大部分のものは、都会と共通であり、都会で流行したものも早かれ遅かれ農村に伝達するものである」⁽¹⁾といわれているように、都市の子どもと農村の子どもの間に、遊びの文化の平準化が進行していることを示唆している。たしかに、農村の子どもの遊びは、郷土に昔から伝わった古い遊びのほか、ボール遊びもかなり浸透している。

遊具を用いるかどうかということは、その遊びの性質を豊かにするかどうかに関係が深い。概して、遊具を用いない遊びが多いが、遊具を用いる遊びは、自然の遊具（19.5%）より既製の遊具（39.1%）を用いるものが多くなっている。

1日の生活は場所的に移動し、それは遊びの内容を決定する。青木の調査では、①家の中で遊ぶもの、②家の近くの戸外で遊ぶもの、③家から離れた戸外で遊ぶもの、に分けて考察がなされている。これによってみると、家の中での遊びは約3割程度で、子どもの大部分の遊びは戸外でなされている。そのうち、家の近くの戸外の遊びが半数を占め、陣取りをしたり、庭の隅で遊んだり、未組織的な遊びが多い。牛島義友は、「部落に於ては友達の数が少なく、年齢の異った者等と一緒にいる事が多い為に活発な競争遊びが出来ないのであろう」⁽²⁾と、遊びの組織化と遊び仲間の関係に注目している。

青木の調査によれば、子どもが遊びにおいてつくる集団は、同学年だけの集団は少なく、(12.6%)地域的なつながりによってつくる集団である関係から、年長や年少のさまざまな年齢のものがそこに含まれている。つまり、子どもたちの遊びの集団は、その成員の年齢にかなりの幅がみられる。年齢の幅がローテーションから学令期前後の子どもにまで広がることによって、「遊びの地域的な伝統が伝えられ」⁽³⁾てきたといえるだろう。

(1) 日本青少年教育研究所編前掲書 p. 88 (2) 前掲書 p. 93~94
 (3) 牛島義友『農村児童の心理』岩松堂昭和21年 p. 21 (4) 牛島, 前掲書 p. 152
 (5) 日本青少年教育研究所編前掲書 p. 143

昭和17年当時に見られる農村の子どもの遊びは、全体的傾向として運動的なものが65%を占め、他の遊びを大きくリードしている。性別でみると、女子は男子に比べて運動遊びの割合が高いが、男子では採集遊びが約2割を占め、しかもその内容はかなりの運動であることから、

2. 昭和29年における子どもの生活と遊び

竹之下休蔵は体育の立場から子どもの生活している社会の内実を捉えるために、子どもの現状と問題について、主として生活時間と生活活動、欲求の不足と困難などに視点をおいて実証的研究を行なった。竹之下は生活時間を、自由な活動の時間と拘束された時間に分けて、拘束的活動（食事、身支度、授業、手伝い、勉強）のうち、年令、地域、男女差の上から、重要と考えられる手伝い及び勉強と自由な活動を対比させて検討に着手した。

ここに引用した数値は、主として拘束時間と自由な時間の割合を示した週日の部である。手伝いは勉強の時間より多くさかれ、その傾向は男子より女子に顕著で、女子の手伝いによる拘束がかなり早期にはじまっている。青木の調査に比べて、社会的拘束の比重は大きい。

第3表 遊びの相手

性	相手			
	学年	年少者	同年	年長者
男子	2	14.7	14.7	71.0
	4	24.7	15.1	60.2
	6	50.5	13.2	36.4
女子	2	21.0	24.4	54.5
	4	36.0	14.4	49.6
	6	62.0	12.6	25.2

『児童生活の実態』 P144

第4表 生活時間にみられる拘束と自由

拘束・自由		拘束された時間			自由な活動の時間		
性	学年 時間	手伝い (時、分)	勉強 (時、分)	計 (時、分)	運動 (時、分)	以外 (時、分)	計 (時、分)
		男子	4	0.53	0.52	1.45	2.44
5	1.19		0.45	2.04	2.35	1.47	4.22
6	1.40		0.32	2.12	2.26	2.14	4.40
平均	1.16		0.44	2.00	2.35	2.03	4.38
女子	4	1.44	1.00	2.44	2.15	1.29	3.44
	5	2.04	1.07	3.11	1.31	2.01	3.32
	6	1.51	1.03	2.54	1.38	2.13	3.51
	平均	1.53	1.04	2.57	1.50	1.52	3.42

竹之下休蔵他調査 昭和29年5月調査

自由な活動の時間は、男子4時間半、女子3時間半強で、男子が1時間程度多く持ち、女子ではその分だけ手伝いの時間にさかれている。性や年令によって若干のちがいはあるが、自由な活動の時間の半分以上が運動的活動によって占められていることは注目される。

自由な時間における活動の種類についてみれば、男子の野球をのぞいて、未組織、単純なものが多く、マスコミの影響はあらわれていない。個人的な活動は少ないが、集団的活動が豊富で組織立っているとはいえない。竹之下はこの調査から、子どもの遊びが学校体育の内容と関連が薄いことを指摘している。たしかに、生活との関連を重視する体育の立場に立てば、1つの問題を提起しているが、遊びを現実の生活からの離脱として考えた場合、学校体育との結びつきが少ないことが問題ではなく、年令に伴って組織化していないことであるとおもう。

3. 最近の農村の子どもの生活と遊び

最近の資料は、変貌過程にある農村の子どもの生活や遊びがどのようになされているかを知るために、昭和42年9月に実施した調査に求めた。調査対象は平地農村の島根県斐川町出西小学校、山村の島根県匹見町澄川、元組、赤谷、下道川の各小学校4、5、6年の児童である。

(1) 子どもの生活時間

<勉強時間> 昭和45年のNHK国民生活時間調査によれば、平日の小学生の平均勉強時間は、学校の授業5時間43分、課外活動及び自宅学習1時間20分、また日曜では勉強時間2時間となっている。⁽⁴⁾ これを斐川の子どもについてみると、授業以外で平日に1時間以上勉強するものは約2割程度で、全般的に短い。山間部の匹見では、この傾向はさらに顕著で、たしかに勉強ぶりはモーレッツでなく、都市化過程の度合を反映させている。

(1) NHK放送世論調査所『日本人の生活時間1970』昭和46年 p. 180~182

第5表 家の手伝い (%)

地域	性	調査人員	時間	時間				
				三〇分以下	三〇分?<一時間	一時間?<二時間	二時間?<三時間	三時間以上
斐川	男子	85	29.4	21.2	28.2	0	9.4	
	女子	78	21.8	26.9	28.2	3.8	14.1	
	計	163	25.8	23.9	28.2	1.8	11.7	
匹見	男子	52	23.1	34.6	19.2	0	7.7	
	女子	34	15.8	10.5	47.4	0	21.1	
	計	86	20.0	24.4	31.1	0	13.4	

第6表 勉強時間 (平日) (%)

地域	性	調査人員	時間	時間				
				三〇分以内	三〇分?<一時間	一時間?<二時間	二時間?<三時間	三時間以上
斐川	男子	85	48.3	29.4	11.8	4.7	1.2	
	女子	78	38.4	32.1	16.7	5.1	3.8	
	計	163	43.6	30.7	14.1	4.9	0.6	
匹見	男子	52	67.3	11.5	13.5	3.8	1.9	
	女子	34	53.0	26.5	8.8	8.8	2.9	
	計	86	61.6	17.4	11.6	5.8	2.3	

<手伝いの時間> 全体的にみると、平均1時間程度の手伝いであるが、手伝いの時間は減少している。斐川では男女差はほとんどみられなくなったが、匹見では男子に比べて、女子の手伝いは長くなっている。しかし、それは竹之下らの調査にみられるほどのものではないが、社会的拘束にみられる男女差は、農山村ではなお解消されていない。

<遊びの時間> 自由時間の活動内容については、運動的な遊びとテレビ視聴の2つによってみた。NHKの調査では、「ふだんの日に国民平均では3時間5分テレビをみているが、ローテーション(10~15才)では2時間6分である。しかし、日曜になると1時間以上ふだんの日より余計にテレビをみるようになってきている。」⁽⁴⁾ つまり、よくテレビっ子といわれているが、それにしてはふだんの日にテレビをみる時間は多くはない。

斐川や匹見の子どもについてみると、テレビの視聴状況は長時間化しており、約半数のものが3時間を越えている。それは、運動的な遊びをはるかにしのぐ時間の量である。

運動的遊びの時間は、1時間以内とするものが男子5割、女子で6割を占めており、最近の農村の子どもの遊びは静的なものに変わりつつあるとみてよい。NHKの調査では、平日のローテーションの遊びの時間は3時間9分、日曜には約4時間増え、そのレジャー活動は「なわとび、ボール遊びといった『子どもの遊び』が多く、小学生ではレジャー時間の半分までが子どもの遊びである。次いで男児ではスポーツ（1時間12分）、女児では鑑賞（43分）」⁽¹⁾となっている。

斐川でよく行なわれている運動的遊びは、男子で野球（47.1%）、キャッチボール（24.7%）、水泳（22.4%）、鉄棒（17.6%）などのスポーツが多く、いわゆる「子どもの遊び」からの発展がうかがえる。反面、古い運動遊びの占める割合は減少している。女子で比較的によく行なわれているものは、なわとび（41.1%）、鉄棒（25.6%）、かけっこ（17.9%）などで、男子にくらべると概して未組織なものが多い。匹見でも同様の傾向を示しているが、斐川より未組織で単純なものが多く、さらに遊びの種類が少なく、遊びの種類における男女差は小さい。

(1) NHK前掲書 p. 198 (2) NHK前掲書 p. 196

第7表 テレビ視聴と運動的遊び (%)

地域	性	調査人員	テレビ視聴					運動的遊び				
			一時間以内	一～二時間	二～三時間	三～四時間	四時間以上	三〇分以内	三〇分～一時間	一時間～三〇分	一時間～三時間	二時間以上
斐川	男子	85	1.2	13.0	31.8	28.2	24.7	21.2	28.2	29.4	5.9	3.5
	女子	78	7.7	19.2	32.1	33.3	7.7	26.9	39.7	21.8	3.8	2.6
	計	163	4.3	15.9	31.9	30.7	16.6	23.9	34.0	25.8	4.6	3.1
匹見	男子	52	11.5	7.7	21.2	25.0	26.9	19.2	19.2	30.8	13.5	7.7
	女子	34	8.8	29.4	20.6	26.5	14.7	17.6	47.1	11.8	14.7	5.9
	計	86	10.5	16.3	20.9	25.6	22.1	18.6	30.2	25.6	14.0	7.0

<運動や遊びの場所> 1日の生活は場所的に移動する。したがって、生活内容を場所的に捉えることは、子どもの生活指導の立場からもきわめて重要なことである。

小林さえ子⁽¹⁾や前出の竹之下・他の調査によれば、家や家のまわりが子どもの遊びの主要な場所で、路上がこれに続き、都市と農村による地域差は明瞭ではない。斐川と匹見の調査では、遊びの場所に関する限り、そこに明瞭な差異が認められている。すなわち、斐川では遊びの場所としては、家が最も主要な位置を占め、次いで空き地や広場が使用され、学校の機能は小さい。これに対して匹見では学校の占める割合が最も高く、家がこれに次いでいるが両者の開きは大きい。その原因は種々考えられるが、たとえば匹見の道川地区の赤谷小学校は1年から6年までの児童数は12人で、ソフトボールの正式のゲームに必要な役割の数にも足りない。このように、原因の1つは近くに運動や遊びの仲間がいないので、学校でないと出来ない遊びが多

いということによるとおもわれる。いま1つの原因としては、家や部落に運動の場所や用具を求めることができないということがあげられる。

(1) 小林さえ子『よい友だちよい遊び』国土社昭和36年 p. 105

〈遊びの仲間〉 子どもの遊び仲間はボッサードによれば「仲間集団の中でいちばんインフォーマルなものであるし、子どもの生活でいちばん早く発達してくるもの」⁽¹⁾で、集団の角度からみると、遊びという共通の目的のためにつくられた対等者のまじわりであり、そこでは共通のルールが強調され、集団の個人に課す役割に基くヨコ（協力）の倫理を形成している。タテ（強制）の倫理が優越するのは約束やきまりが軽視されたときである。ブラウンも「パーソナリティーの発達上、家庭に次いで重要なものは児童や青年の行動集団である。ここにおいては家庭の監督をはなれて社会過程がはたらき、またこのような自発的な集団においては大人の監督も受けなくて社会過程が作用する。そして、この種の社会集団を通じてその集団に所属する成員の役割が決定し、指導力を発揮させる機会が与えられる」⁽²⁾と述べ、さらに「遊戯集団はいくら強調しても強調したりない」ともいう。たしかに、ブラウンもいうように、子どもは遊びの集団の生活を通して協力や団体遊戯や競技の規則を習いおぼえる。また、その集団に長く加わっていようと思えば、他人を助けなければならないことも学びとるであろう。そしてまた、集団と集団との対立やわれわれ意識、われわれの集団への忠誠を経験し、やがてリーダーとしての性格やフォロアーとしての性格を身につけてゆく。

農村の子どもの遊び仲間は、学級よりも部落を基盤につくられた集団であることはいまも変りがない。したがって、その成員の年令にかなりの幅がある。部落に遊び友だちの数が少ないことと関連して、年令の異なったものが一緒に遊ぶことが多いために、活動の内容や範囲も限定され、組織的な集団活動に移行することがむづかしい。とくに、匹見では学校の外での運動や遊びの集団化が困難なために、きょうだいと遊んだり、また1人だけで遊ぶものの割合が斐川に比べて高い。集団の組織化が困難になり、ごく少数の限られた仲間との遊びに固定してゆくということは、同時に遊びがランプやしょうぎなど室内化してゆくことにつながる。遊びの密室化の問題は、これまで都市の子どもの問題とされてきたが、過疎地域における子どもの遊びの問題にもなってきた。

(1) Bossard ; Sociology of Child Developement. 未吉悌次監訳『発達社会学』黎明書房
昭和46年 p. 504

(2) Brown ; Educational Sociology 西本三十二訳『教育社会学上』朝倉書店昭和26年 p. 323~324

第8表 たびたびしている運動(頻度)

地域	性	遊び 頻数	組 ス ポ ー ツ	未 ス ポ ー ツ	自 然 発 生 的 遊 び
斐川	男子	177	67.8	23.1	9.0
	女子	166	39.8	44.0	16.2
	計	343	54.2	33.2	12.5
匹見	男子	135	40.7	21.5	37.8
	女子	56	41.1	37.5	21.4
	計	191	40.8	26.2	33.0

第9表 たびたびしている
運動以外の遊び(頻度)

(頻 数)	ゲ ー ム	模 倣 遊 び	製 作 遊 び	収 集 遊 び	受 動 的 遊 び	そ の 他
(117)	59.8	7.7	6.8	0	9.4	16.2
(275)	68.4	3.3	5.4	4.4	7.3	11.2
(40)	67.5	0	0	22.5	4.9	4.9
(26)	50.0	15.4	3.8	0	19.2	11.5
(66)	60.6	6.1	1.5	13.6	10.6	7.6

第10表 運動や遊びの仲間(%)

地域	性	調査 人員	内 容	同 じ 部 落 の	同 じ 学 年 の	き よ う だ い	ひ と り だ け で
	女子	78	64.1	23.1	6.4	2.0	
	計	163	73.0	18.4	4.9	1.8	
匹見	男子	52	63.5	17.3	19.2	0	
	女子	34	55.3	14.7	8.8	11.8	
	計	86	60.5	16.3	15.1	4.7	

第11表 運動や遊びの場所(%)

家	道 路	あ き 地 や ひ ろ ば	学 校	山	川
69.2	1.3	15.2	1.3	0	3.9
56.4	5.5	19.0	3.7	0.6	6.1
13.5	3.8	3.8	57.7	1.9	15.4
23.5	23.5	2.9	47.1	0	5.9
17.4	7.0	3.5	53.5	1.2	11.6

III 要 約

明治以来敗戦にいたるまで、わが国は殖産興業と富国強兵というスローガンのもとに、職業教育と軍事教育を重視してきた。第二次大戦後のわが国経済の高度成長は、産業教育のすぐれた成果であることもよく知られている。しかしその反面において、レジャーのための教育、つまり豊かな調和のとれた人間をつくることを怠った。すなわち、物質的富の蓄積にのみ重点をおいて、消費や遊びの問題は軽視してきた。産業教育重視の中で育った青少年が、準備や経験なしにレジャーの波の中へ放り出されていることに注目しなければならない。日本人の遊びへの無理解も、かかる歴史的経過と無関係ではない。

子どもの遊びは、たしかに、近代教育の発展過程で社会的、道徳的配慮に基く外からの力に変形されながら、遊びの西欧化を促進させてきた。しかしながら、子どもの運動遊びがスポー

ツ化したことが、直ちに学校の指導の生活化を意味するのではない。たとえば、小学校6年のボール運動の内容は、ポートボール、サッカー、ソフトボールの3種目であるが、もっと年少の子どものあいだにも野球は最も人気がある。野球は学校で計画的に指導されたものではない。むしろ、マスコミその他の社会的影響が大きく、それが運動のもつ魅力と作用しあって、子どもを熱中させているとおもわれる。つまり、子どもの自発性に導かれたものである。

遊びやスポーツは今なお体育の手段であると考える人も多い。手段化され、遊戯的要素を欠如させたスポーツは、遊びの文化領域から遠ざかり、それは「まじめ」の領域へ移行したものである。竹之下休蔵が指摘している「遊びを遊びとしてやらせることが教育になるのか、遊びを教育の手段とする観点が重要であるか」⁽¹⁾という基本的な問題の検討がなされなければならない。

子どもの遊びの中で、運動的遊びは次第に減少し、テレビにその地位を明け渡している。運動的遊びは組織的にせよ、未組織的にせよ、集団活動として営まれることが多いが、遊びの集団の形成は以前ほど容易ではない。集団形成の契機となる遊びそのものの内容についてみると、家の中であれば静的、未組織的なものが大部分で、空地や道路になるとかなり動的であるが、やはり未組織的活動である。農村の子どもの遊びの生活は、活動の種類が極めて貧弱だけでなく、年令の発達に伴なって組織化への発展を示さないのが一般的傾向であり、戦前から今日まで一貫した現象であることを指摘することができる。

このことは、伝統的慣習として学校における運動学習を、発達に関する唯一の機会と考え、生活の中における遊びを豊かにする努力を怠ってきたことによるものであることを否定することはできない。近年の農山村の過疎化現象は、この傾向に拍車をかけ、子どもの遊びの健全な展開が阻まれている。

(1) 竹之下休蔵「文化としてのプレイ」現代の眼 Vol. 9No.10

〔付記〕 本稿作製にあたって、東京教育大学体育社会学研究室竹之下休蔵先生、ならびに菅原禮先生の懇切なる御指導をいただいた。また島根大学福井一明先生からは貴重な御助言をうけた。深く謝意を表したい。