

## 子どもの遊びの意義と現状

### I. 子どもの遊びとは

- ①自由に、自発的に行われる活動である。
- ②基本的には面白さ、楽しさを追求し、喜びの感情をともなう活動である。
- ③それ自体が目的であるような活動である。
- ④創造的な活動である。

### II. 遊びの発達の効用

子どもは学校での勉強だけで育つわけではない。健やかな成長・発達には仲間との遊びという「栄養」が不可欠である。

- ①社会性や人間関係能力を育む。
- ②生きた知識、生活の知恵を育む。  
\*学校での勉強のベースとなる体験が遊びのなかにはいっぱいある。
- ③体力・運動能力・器用さを育む。  
\*基礎的な体力や運動能力は遊びのなかで育まれる。
- ④自主性、耐性、創造性、思いやりの心や自尊感情・有能感などを育む。
- ⑤心の緊張を解消し、精神衛生をよくする。  
\*遊びは楽しさを与えてくれる。

### III. 子どもの遊びの現状

1960年頃から子ども社会は急速に崩壊していった。今や子ども達は時間と場所があり、仲間がいてもほとんど遊んでいない。「無遊病の子ども達」とか「巣ごもりしている子ども達」などと呼ばれる実態にある。

◆昨日、学校から帰って友達と「ぜんぜん遊んでいない」という子：5年生で54.4%（北九州市教育委員会，2000）

◆小児科医で、児童学の権威平井信義氏(1989)は「新しい幼児教育のために」という著書の中で「当時（1947年頃）の子どもたちのいきいきした活動を思い返すと、昨今の幼稚園や保育所の子どもたちの姿は、じいさんか婆さんのように思えることさえある。」と述べている。

#### ①仲間・・・大型の異年齢集団→小型の同年齢集団

◆かつては、ガキ大将を中心に異年齢の集団で遊ぶ姿がよく見られた。ところが今は、公園や校庭で1人で遊んでいる子が20.7%、2人で遊んでいる子が26.5%（福岡県，2002）と、集団の規模は極めて縮小している。しかも、その関係は同級生が多く、クラス替えがあるとすぐ友達づきあいがなくなってしまうような、結びつきの極めて弱いものである。

#### ②時間・・・比較的長時間→きわめて短時間

#### ③場所・・・屋外→家の中、家の庭など

◆放課後や休日過ごしている場所：小学5・6年生で「自分の家」73.1%（複数回答）、「友達の家」71.8%（福岡県，2002）

#### ④内容・・・集団的活動的遊び→個人的、非活動的遊び

◆戦前の小学生の知っていた遊びは約4,000種類→現在約20種類（小塩節，1997）

◆石けりをほとんどしたことのない小学5，6年生：79.4%、ゴムとびについては84.5%。（ベ

ネッセ教育研究開発センター, 1999)

- ◆何をして遊んだらよいかわからないことが「よくある」「ときどきある」子:38.7%(ベネッセ教育研究開発センター, 1999)
- ◆家の中でしていること:6年生の場合、テレビ・ビデオ視聴が62.1%、テレビ・ゲームなど61.3%(福岡県, 2002)
- ◆帰宅後3時間以上テレビを見ている小学生52%。ゲームで1時間以上遊小学生46%(子どもとメディア研究会, 2003)。

#### IV. 遊び体験の欠損が子どもの成長・発達に及ぼす影響

- ①社会性、協調性、人間関係能力が育たない。 \*不登校の児童・生徒:約123,000人(2004年度)(文部科学省, 2005)、ひきこもりの青年:推定約80~140万人(尾木直樹, 2001)
- ②生きた知識、生活の知恵が育まれない。 \*学校における生活科や体験学習の必要性
- ③体力・運動能力・器用さが育まれない。
- ④自主性、耐性、創造性、思いやりの心、自尊感情(自信)などが育たない。
- ⑤心の健康、精神衛生がよくない。
  - ◆おもいっきり暴れまわりたいと思うことがある小学5、6年生:44.5%(連合総合生活研究所, 1997)
  - ◆むしゃくしゃして、物や道具や建物を傷つけたり、壊したりすることが『よく』『時々』ある小学5年生:25.2%(北九州市教育委員会, 2000)
  - ◆イライラしたり、ムカツクつくことが「よく」あるいは「時々」あるという子、小学5、6年生で84.2%(福岡県, 2002)
  - ◆夕ご飯を食べたくないことが「よく」ないし「時々」あるという子、小学6年生で45.2%(宗像市教育委員会, 2006)
  - ◆とても疲れたと思うことが「よく」ないし「時々」あるという子、小学5・6年生で83.2%(福岡県, 2002)
  - ◆肩や腰が痛いと思うことが「よく」ないし「時々」あるという子、小学6年生で79.1%(宗像市教育委員会, 2006)
  - ◆眠れないことが「よく」ないし「時々」あるという子、小学6年生で72.5%(岡垣町教育委員会, 2002)
  - ◆何もしたくないと思うことが「よく」ないし「時々」あるという子、小学5・6年生で68.7%(福岡県, 2002)
  - ◆生きているのがイヤになるという感じが「よく」ないし「時々」あるという子、小学6年生で40.0%(福岡県, 2001)
  - ◆生まれなければよかったと思うことが『よく』『時々』ある小学5年生:38%(盛岡市教育研究所, 1997)

#### <負の連鎖>

外での活動的な遊びがない・室内でのテレビ視聴やテレビゲーム→心地よい身体的疲労がない→夕食:食欲がない→室内での長時間にわたるテレビ視聴やテレビゲーム→光刺激による脳の興奮→遅い就寝→短い睡眠→自律起床ができない→朝:食欲がない→慢性的な疲労感とイライラ、そして存在感がない

## 子どもの遊びと心の健康等に関するデータ

表1. 遊びと心の健康の関係 (福岡県、2005)

調査項目	外遊び群(A)	内遊び群(B)	A-B
◆イライラしたりムカつくことが「いつも」あるという子	24.4%	46.7%	-22.3%
◆朝ご飯や夕ご飯を食べたくないことが「いつも」あるという子	9.1%	11.1%	-2.0%
◆何もしたくないと思うことが「いつも」あるという子	15.6%	42.2%	-26.6%
◆夜、よく眠れないことが「いつも」あるという子	20.0%	28.9%	-8.9%
◆とても疲れたと思うことが「いつも」あるという子	42.2%	44.4%	-2.2%
◆生きてのがいやになるという気持ちが「いつも」あるという子	2.3%	13.3%	-11.0%
◆自分はダメな人間だと感じるものが「いつも」あるという子	4.4%	22.2%	-17.8%
◆授業中眠たくなることが「いつも」あるという子	13.3%	28.9%	-15.6%
◆学校に行きたくないと考えたことが「いつも」あるという子	0.0%	17.8%	-17.8%

(注) 外遊び群(A)・・・一日の外遊び時間「1時間30分以上」で、かつ一日のテレビ視聴時間「1時間30分以下」の子ども達  
内遊び群(B)・・・一日の外遊び時間「30分以下」で、かつ一日のテレビ視聴時間「3時間以上」の子ども達

表2. 遊び体験・交友関係体験を豊かにすることによって自主性と学力を高めた実践事例 (福岡県山川町立山川東部小学校, 1990)  
(A) 学校での各生活時間に対する好感度の変化 (その時間が「好き」と答えている子の割合)

生活時間	1年次	3年次	生活時間	1年次	3年次	生活時間	1年次	3年次	生活時間	1年次	3年次
国語の時間	37%	53%	図工の時間	83%	92%	学級会の時間	45%	77%	昼の掃除	18%	38%
社会の時間	38%	46%	家庭の時間	66%	82%	クラブの時間	78%	88%	給食の時間	52%	73%
算数の時間	44%	65%	体育の時間	87%	87%	委員会活動	33%	42%	始業前の時間	47%	58%
理科の時間	59%	69%	道徳の時間	50%	54%	朝の会	26%	45%	昼休みの時間	57%	97%
音楽の時間	62%	72%	生活科の時間	80%	90%	帰りの会	34%	45%	放課後の時間	49%	71%

(B) 自主性診断検査によって測定された自主性の段階別分布

自主性の段階	1年次	3年次
自主性上位群	15.3%	27.6%
自主性標準群	30.0%	37.5%
自主性下位群	54.9%	34.9%

(C) 標準学力検査によって測定され学力の段階別分布

学力の段階	1年次	3年次
学力上位群	39.7%	49.5%
学力標準群	32.5%	31.1%
学力下位群	24.8%	19.4%

表3. 昼休みに集団遊びを導入したある4年生のクラスとそうでないクラスの学校生活に対する気持ち (野口美恵子, 1999)

学校生活に対する気持ち	昼休みに集団遊びを導入したクラス	集団遊びを導入していないクラス
とても楽しい	55.6%	19.1%
まあまあ楽しい	40.7%	38.3%
どちらとも言えない	3.7%	31.9%
あまり楽しくない	0.0%	6.4%
全然楽しくない	0.0%	4.3%

表4. 自己肯定感と遊び (1日の充足感や幸福感) (ベネッセ教育研究開発センター, 1999)

自分に対する気持ち	たくさん遊んだ	楽しい1日だった	明日もきっといいことがある
自分がとても好き・わりと好き	48.5%	61.0%	43.9%
少し好き	38.6%	45.1%	28.8%
あまり・ぜんぜん好きでない	31.3%	25.5%	16.6%