

学童保育クラブにおける遊びの研究

—運動遊びを中心として—

古城 建一*・川内 敬介**

【要 旨】 大分市 S 小学校の学童保育クラブにおける低学年児童の遊びを対象として参与観察調査および聞き取り調査を実施したところ、スポーツ的遊び、鬼ごっこ等など合計 54 の遊びを収集することができた。これらの遊びを事例として、活動の開始から終了までの経過を分析したところ、すべての事例においてルールをつくり変えが認められた。その回数は 7 回ないし 2 回で、平均は 4 回であった。また、そのつくり変えは遊ぶ中で生じる不都合(ルール破りや危険性)等がきっかけになること、遊びをより面白く・活動しやすくするためであること、1 人の子どもによる提案と遊び仲間の合意によること、等が明らかになった。さらに、殆どの事例において、ルールをつくり変えが遊びに肯定的変化(遊びやすくなった、面白くなった)をもたらしたことも明らかになった。

以上を論拠として、本稿では低学年児童の遊びは既定のルールに従ってゲームが進行するスポーツと異なり、ルールをつくり変える過程として成立すること、つまり遊びとは遊びづくりでもあり、その遊びづくりは遊びやすさや面白さを追求する営みである、と論じた。

【キーワード】 ルールつくり変えの構造 遊びづくり

はじめに

表題の学童保育クラブとは、「放課後『保育に欠ける』状態におかれた小学校低学年児童の集団的保育・教育活動を行うクラブ」¹⁾のことである。筆者らは、大分市内の S 小学校学童保育クラブにおける遊び指導実践をとおして、低学年児童(以下、子どもという)の遊びはスポーツのように制度化・形式化された遊びとは異なることを経験してきた。

たとえば、ゲートボールを教えたときのことである。はじめのうちは、指導者が教えたルールでゲームを行っていたが、リーダー格の子どもの「ルールを変えようや」という提案で、全員が集まって、話し合いがはじまり、しばらくして相談がまとまると、教えたルールを一部変更してゲームを再開した。遊びが終わった後で、リーダー格の子どもにルールをつくり変えた

平成 19 年 10 月 3 日受理

* こじょう・けんいち 大分大学教育福祉科学部スポーツ・健康教室

** *かわうち・けいすけ 大分大学大学院教育学研究科保健体育専修 2007 年 3 月修了

理由を尋ねると、「そっちの方が面白いけん」という答えが返ってきた。同様のことは、子どもたちが自発的に行う遊びにおいてもみられた。このように、その時その場の条件にあわせてルールをつくり変えかえるという作業を繰り返しながら遊ぶ場面に何度もであった。遊びの教育的価値はよく耳にする議論であるが、この経験をとおして、ルールをつくり変えるという作業こそが子どもの成長・発達にとって重要な意味をもつのではないかと実感するようになった。しかし、この実感を裏取り多い議論に結実するためには、まずは、子どもの遊びに内在する事実を確認しなければならない。

本研究は、今述べた立場から、ルールのつくり変えを中心とする子どもの遊びの実態を明らかにすることを目的として行う。研究材料は、主として観察法および聞き取り調査法を用いて収集する。

I 研究の方法

1 調査の概要

1)調査対象

調査は、大分市立 S 小学校の学童保育クラブ(以下、S クラブという)^{注1)}に所属する子どもの保育時間における遊びを対象として行った。S クラブにおける学童保育は、課業終了後から午後 5 時までの放課後の時間帯で行われる。保育は、勉強の時間と自由活動の時間で構成されており、自由活動の時間は日によって異なるが大よそ 30 分～60 分程度である。子どもは、その時間を使って室内での勉強や工作や遊び、あるいは運動場を使っての運動遊びをして過ごす。調査は、運動場で行われた運動遊びを対象として行う。その遊びは、遊び仲間が固定化されていないこともあり、多くの場合、たとえば 1 人の子どもが「今日ケイドロするけど、したい人」などと呼びかけ、やりたい者が集まってからはじまるというものであった。調査対象としての遊びは、このような形ではじまり・終わる遊びである。

2)調査期間

調査期間は、2006 年 8 月 9 日から同年 11 月 30 日の約 4 ヶ月間である。夏休みを含めたのは、①新入学して間もない 1 年生は 1 学期の間はあまり外遊びをしないこと、②1～3 年生が集団を形成して運動遊びを行うようになるのは夏休み中盤頃からであること、等のことから、つくり変えを中心とする遊びの構造を明らかにしようとする本研究の材料収集のためには夏休み中盤頃からの時期が適当であると考えたからである。

3)調査方法と内容

調査は、参与観察法および聞き取り調査法を用いて行った。参与観察法を採ったのは、子どもたちの遊びの世界に参与して、そこで生じた事柄を観察し、語られたことを聞き、当事者に質問することで、遊びの世界に現れる事柄を詳細に把握したいと考えたからである。

参与観察による調査内容は、①遊びの場所、②遊び仲間の構成(人数、学年、性別)、③つくり変えのきっかけ、④つくり変えの提案者、⑤つくり変え後のルールの内容、⑥つくり変え後の遊びの様相の変化、⑦つくり変え前後の人間関係、⑧自然条件(天気、気温、地面の状態)、⑨その他の特記事項、等なのである。

聞き取り調査は、対象者全員に対して行った。その内容は、①つくり変え後の遊びに対する感想または意見、②つくり変えの是非、③つくり変えに伴う人間関係の変化に関する感想、等である。これ以外にも、つくり変えの提案者(以下、提案者という)に対しては、つくり変えの理由について調査した。また、観察者の目から見て目立つ行動をとった子どもに対しては、その行動をとった理由を調査した。調査は遊び終了後の他、遊びの中断時にも行った。

4)結果の処理

調査の結果、子どもたちが、サッカー、野球、バドミントン、ドッジボール、鬼ごっこ、ケイドロ、手伸ばし鬼、アスレチック鬼ごっこ、タイヤジャンケン、デンデンムシ、相撲、缶けり、ものまね遊び、等などと呼ぶ 13 種類の遊びを収集することができた。これらの遊びは、たとえば、サッカーを例にとると、調査日によっては仲間構成(人数や学年等)、遊び時間の長短、遊び場所、等などの条件が異なっていたため、その時々ルール・遊び方で行われ、遊びの内容にも違いがみられた。

そこで、同じ名前と呼ばれる遊びであっても、調査日が異なる場合は1つの遊びとして処理したところ、54事例の遊びを収集することができた。これらのうち、サッカー、野球、バドミントン、ドッジボールは「技の競い合い」、鬼ごっこ、ケイドロ、手伸ばし鬼、アスレチック鬼ごっこは「逃げる・捕まえる」、タイヤジャンケン、デンデンムシは「かけっこ」、相撲は「力の競い合い」、缶けり、ものまね遊びは「その他」、の5タイプに類型化^{注2)}して整理した。

なお、聞き取り調査によって得られた子どもの意見や感想は、当該地域独特の言い回し(方言)で語られている。それらの意見や感想は、本文中で引用する際、標準語に翻訳することも考えたが、そうした言い回しで表現された子どもの心情を尊重したいと考え、「」を付して原文どおりに表記した。

2 遊びの定義

遊びという語は、日常生活のさまざまな場面で多種多様な用いられ方をしている。たとえば、遊ぶことの意味でも、遊戯の意味でも、気持ちのゆとりや余裕の意味でも、用いられている。また、自動車のハンドルの遊びという言い方もある。こうした多義性を考えたとき、用語法を巡る無用な混乱を避けるため、遊びの語義を限定しておく。

矢野は、遊びを「生活のために必要な実地的な適応行動とは区別され、他の目的のためとか、他からの強制によるのではなく、行動それ自身が楽しくてするという、自由で自発的な活動である」²⁾と、定義している。本稿は、子どもの遊びに内在するつくり変えに焦点を当てることから、この定義にならい、遊ぶ(行動)の意味に限定して遊びという語を用いることにする。

II つくり変えの過程

1 遊びのタイプとつくり変え

前述した5タイプの遊びには、それぞれ次のような特徴がみられた。技の競い合いは、運動場を利用して試合形式で行われた。また、身体接触が多く、技能差が大きく現れた。逃げる・捕まえるは、ゲームの形式上、活動の殆どが走運動で占められるため走力の違いが顕著に現れ、喧嘩も頻発した。かけっこは、ゲームの決着をじゃんけんで決めるためか、喧嘩は殆ど発生し

なかった。力の競い合い(相撲)は試合形式で行われたが、ゲームの形式上、体のぶつかりあいが多くみられた。その他の缶けり、ものまね遊びではルールに抵触しない範囲で、個性的な行動をとる子どもが出現した。

表1は、このような特徴をもつ各タイプの事例数とそれぞれのつくり変え回数を整理したものである。なお、()内の数値は1事例あたり平均のつくり変え回数を示す。

表1からわかるように、事例数は技の競い合いが最も多く34事例と全体の2/3以上を占めたが、その半数以上はサッカーと野球であった。次に多かったのは、逃げる・捕まえるの13事例である。全54事例にお

表1 タイプ別にみた事例数とつくり変え回数

タイプ	事例数	つくり変え回数
技の競い合い	34	163 (4.8)
逃げる・捕まえる	13	50 (3.8)
かけっこ	3	6 (2)
力の競い合い	2	8 (4)
その他	2	9 (4.5)
合計	54	236 (4.4)

けるつくり変えの総回数は236回であり、1事例あたりの平均回数は4.4回であった。平均回数をタイプ別でみると、技の競い合いが4.8回、その他の缶けり・ものまね遊びが4.5回、力の競い合いが4回、逃げる・捕まえるが3.8回、かけっこが2回という結果であった。

ちなみに、1つの遊びで、最も多かったつくり変えの回数は7回であり、3事例の遊びで観察された。また、最も少なかった回数は2回で、10事例の遊びで観察された。

2 つくり変えの基本的構造

では、つくり変えは具体的にはどのような経緯で行われ、その結果、遊びはどう変化したのであろうか。全54事例の遊びで行われた236回のつくり変えを一つずつ検討したところ、いずれの場合も、同様の経過をとることがわかった。図1は、競い合いタイプの1つである野球遊びを例として、1回のつくり変えの経過をモデル化して示したものである。図中の「遊びA¹」はつくり変え前の遊びであり、「遊びA²」はつくり変え後の遊びである。図1は、つくり変え後の遊びが肯定的に変化したように作図したが、事例によっては肯定的な場合も否定的な場合

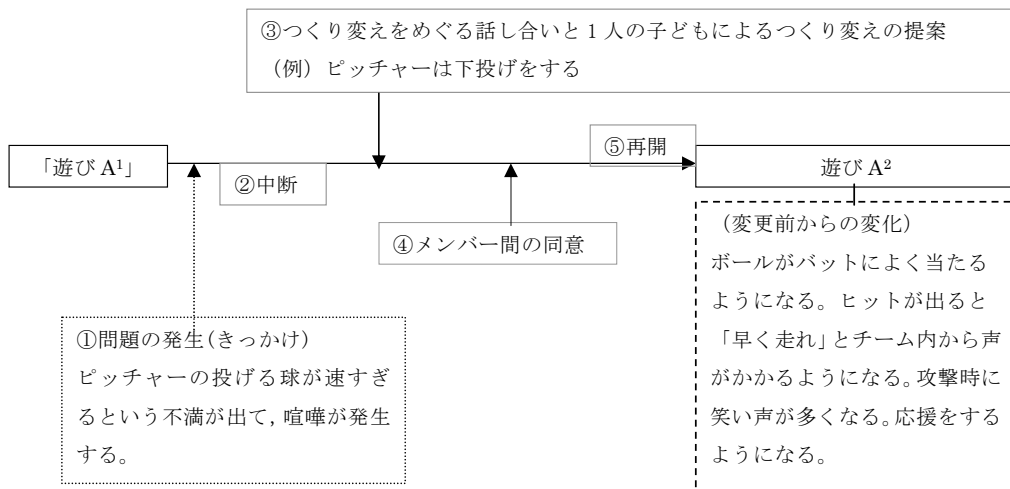


図1 つくり変えの基本的構造モデル—野球遊びを事例として

もあった。これについては後述する。

ともあれ、1回のつくり変えだけみても、このモデルで見られるように、その過程には、①つくり変えのきっかけになる何らかの問題の発生（以下、きっかけという）、②ゲーム中断、③つくり変えをめぐる話し合いや任意のメンバーからのつくり変えの提案（以下、提案という）、④メンバー間の同意（以下、同意という）、⑤ゲーム再開、等の5つの契機が存在している。

以上から、1回のつくり変えは、きっかけ・中断・つくり変え提案・同意・再開という流れを基本的な構造として行われることが明らかになった。ただし、きっかけによってはゲーム中断のみ見られないものもあったが、これについては次項で触れる。54事例の遊びには、7回～2回のつくり変えがみられたが、それぞれの遊びは図1で示した過程をその回数だけ繰り返したことになる。

3 つくり変えと遊びづくり

子どもの遊びは、一定のルール・遊び方(きまり, 約束事)があつて成り立つものである。大鋸らは、この遊びについて「遊びにはもともと、決められた遊び方があつたわけではなく、むしろ子供たちがさまざま遊んでいるうちに、次第に形と方法を整えてきたものが多い…中略…しかしそれとともにその遊び方=遊びは、遊び仲間と遊び場によってつねに創作と工夫が施され、変化が容易に行われる」³⁾と述べている。

引用文の後段で述べられたことは、筆者らが収集したすべての遊びにおいて確認された。つくり変え回数は、個々の事例間で差があつたが、すべての遊びは、活動開始・つくり変え・活動再開・つくり変え・活動再開、という複数回の繰り返しを経て終了した。このように、遊びが展開するなかで何らかの不都合が生じると、ルールをつくり変えて遊ぶ。少し経つと、再び、不都合が生じるのでつくり変える。こうした繰り返しは、実は遊びそのものをつくりあげていく過程に他ならない。こう考えたとき、1つの遊びの進行過程で行われる一回毎のつくり変えと、複数回のつくり変え全体を区別することが、子どもの遊びの現実を認識するためには必要であると考えた。そこで、前者をつくり変え、後者を遊びづくりということにする。つまり、遊びづくりは複数回のつくり変えによって1つの遊びが進行するその過程の総体を意味する語として用いる。図中の破線で囲った部分は、1回ごとのつくり変えられたルールを示す。

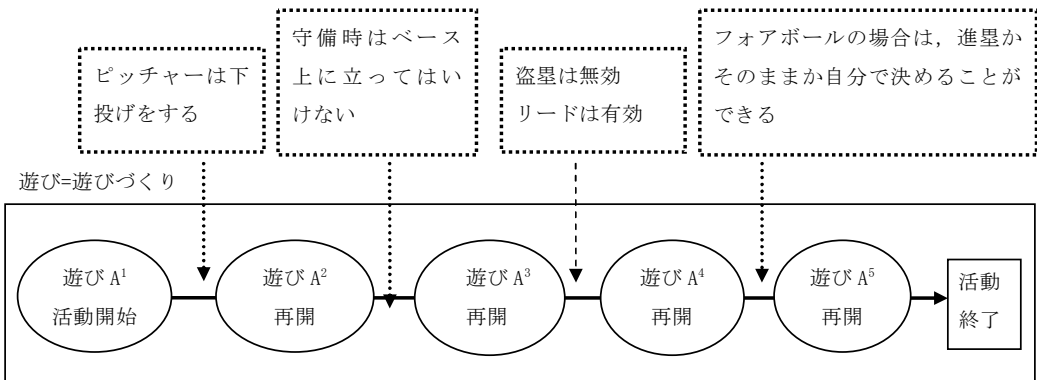


図2 遊びづくりの過程—野球遊びを事例として

Ⅲ つくり変えをめぐる遊び集団内の事情

1 つくり変えのきっかけ

つくり変えは、遊びのなかで何らかの問題が発生し、それがきっかけになって行われると考えるのが自然である。今回の調査では、①1人の子どもの問題発見・提案者になったケース、②遊び集団の中で不都合な状況が生じて遊びが中断したためつくり変えが必要になったケース、③1人の子どもの個性的な行動によって遊び方が変わったケース、の三つが観察された。

①は、1人の子どもの活動中に何らかの問題を発見してルールをつくり変えた方がよいと考え、遊び仲間にゲーム中断を通告し、自分のアイディアを強引に提案して他のメンバーに同意を求めたケースである。②は、喧嘩や不満、危険な行為などが生じたため遊びを中断して話し合った結果、つくり変えの提案がなされたケースである。この2つのケースでは、つくり変えのきっかけをつくり、提案および話し合い等のリーダーシップをとったのは、観察者のみ限り特定の子どもであった。③は、1人の子どもの個性的な行動によって自然にルールがつくり変わったケースであり、この場合は他の子どもがその行動を真似ることで、その行動様式がルールとして機能するようになったものである。このケースの場合には、ゲームの中断はみられなかった。

表2は、これらのケースの頻度をタイプ別に整理して示したものである。表中()内の数値は、つくり変え回数に対する各きっかけの割合である。かけっこ、力の競い合い、その他の3タイプは頻度が少ないため実数のみで示した。表2を一瞥してわかるように、技の競い合い、逃げる・捕まえるは、1人の子どもの問題発見がそれぞれ約60%、66%、遊び集団内の不都合の発生が約

37%、34%と高率を示した。

以上の結果から、つくり変えのきっかけになるのは、リーダーシップをとる子どもの存

在、遊びのなかで生じる不都合の発生が考えられるが、とりわけ前者が大きな役割を果たすように思われる。

表2 つくり変えのきっかけ

()の数値はつくり変え回数に対する%

タイプ	つくり変えの回数	つくり変えのきっかけ		
		1人の子どもの問題発見	遊び集団内の不都合の発生	1人の子どもの個性的な行動
技の競い合い	163	95 (58.3)	60 (36.8)	8 (4.9)
逃げる・捕まえる	50	33 (66.0)	17 (34.0)	0 (0.0)
かけっこ	6	3 (—)	1 (—)	2 (—)
力の競い合い	8	6 (—)	2 (—)	0 (—)
その他	9	7 (—)	1 (—)	1 (—)

2 つくり変えの理由

では、実際のつくり変えはどのような理由で行われたのであろうか。つくり変えの理由は、語句または文章の形で資料収集したものである。その内容は多岐にわたり、そのままでは分析に適さないと考えた。そこで、以下に示す11のカテゴリーを準備して該当する理由を整理した。

①は「その時々条件」で、人数の増減、遊び時間の長短、場所の広さ、道具の有無、等に

関する理由を含めた。②は「面白くする」で、ルールを簡略または複雑にする、活動の遅滞化を防ぐ、勝ち負けをつける、飽きがないようにする、遊びやすくする、面白くする、等に関する理由を含めた。③は「人間関係」で、ルール破りをさせない、喧嘩をさせない、不満を言わせない、等に関する理由を含めた。④は「既存スポーツ」で、テレビでみるスポーツと同じルールとする、正式のルールとする、等に関する理由を含めた。⑤は「身勝手」で、提案者の身勝手のため、等に関する理由を含めた。⑥は「平等条件」で、公平や平等に関する理由を含めた。⑦は「安全性」で、危険な行動を防ぐ、安全のため、等に関する理由を含めた。⑧は「助言」で、指導者や大人から教えてもらった、等に関する理由を含めた。⑨は「思いつき」で、急に思いついた、等に関する理由を含めた。⑩は「確認」で、曖昧な部分を確認する、等に関する理由を含めた。⑪は「休憩」で、疲れるので休憩を入れる、等に関する理由を含めた。

以下では、遊びのタイプ別にみたくり変えの理由を上記のカテゴリーを用いて分析する。なお、本文中に(30/163)とあるのは、全163回のつくり変え中の当該理由によるつくり変え回数が30回という意味である。

技の競い合いにおけるつくり変えは、①その時々条件(61/163)、②面白くする(30/163)、③人間関係(17/163)、④既存スポーツ(14/163)、⑤身勝手のため(3/163)、⑥平等条件(13/163)、⑦安全性(7/163)、その他(8/163)、等などの理由であった。

逃げる・捕まえるでは、①面白くする(17/50)、②人間関係(16/50)、③指導者の助言(6/50)、④休憩(4/50)、⑤身勝手(3/50)、⑥安全確保(2/50)、⑦平等条件(2/50)、等などが理由としてあげられた。このタイプに特徴的なことは、休憩という理由があげられていることである。提案者にその理由を尋ねると、「鬼ごっこはたくさん走るから休憩をとらないけんようになってる」という回答が返ってきた。また、人間関係は50事例中16事例と比較的つくり変え回数が多い。この結果には、逃げる・捕まえるという形式のため身体接触が多く、鬼がタッチした・しないを巡るもめごとに発展しやすいこと、実際に活動中の喧嘩が絶えなかったこと、等の事情が反映したものと思われる。

かけっこでは、①面白くする(5/6)、②思いつき(1/6)、の2つの理由があげられた。力の競い合いは相撲の1種目だが、①面白くする(4/8)、②既存スポーツ(2/8)、③安全確保(2/8)、の3つの理由があげられた。その他は、缶けりともまね遊びの2種類だが、①面白くする(5/9)、の他、人間関係、指導者の助言、思いつき、等の理由が各1回あった。

以上、遊びのタイプ別につくり変えの理由を概観したが、すべてのタイプ間に共通する理由は遊びを面白くするためであった。一方、特定のタイプだけにみられる理由も認められる。それは、その時々条件、でこれは技の競い合いだけにみられた。休憩は、逃げる・捕まえるだけにみられた。身体接触のともなうタイプ(技の競い合い、逃げる・捕まえる、力の競い合い)では、安全性確保という理由がみられた。また、活動が試合形式をとるタイプ(技の競い合いと力の競い合い)は、既存スポーツという理由がみられた。体力・運動能力差の出やすい技の競い合いおよび逃げる・捕まえるでは、平等条件という理由がみられた。

以上みたように、つくり変えの理由には遊びのタイプによる差異性と共通性が認められた。また、本項ではつくり変えの理由をいくつかに分けて検討を加えたが、どの理由も煎じ詰めれば、遊びをいかに合理的で面白いものにするかを巡ってのものである。こう考えたとき、子どもたちは彼らなりの知恵を出し、工夫をして遊びを創りだすことが理解される。

3 つくり変えの提案者

1)提案者と学年

実際にルールがつくり変えられるときには、メンバーの誰かがそれを提案しなければならない。以下、全 54 事例 236 回のつくり変えにおける提案者と学年の関係について述べる。236 回のつくり変えを提案した者は、延べ 84 人で、そのうち 1 年生は延べ 16 人 19 回の提案、2 年生は延べ 51 人 166 回の提案、3 年生は延べ 17 人 51 回の提案であった。

つくり変えの理由との関係でみると、学年全体では面白くするとその時々条件がそれぞれ 61 回(25.8%)と多く、それに続いて人間関係が 35 回(14.8%)と比較的多かった。学年別では、1 年生が 19 回中の 10 回(52.6%)が面白くするであり、その時々条件は僅か 2 回に過ぎなかった。2 年生は、その時々条件が 166 回中の 52 回(31.3%)、面白くするが 40 回(24.1%)であり、この 2 項目が際立って多く、それに続いて人間関係が 23 回(13.9%)と多かった。3 年生は、面白くすると人間関係がそれぞれ 51 回中 11 回(21.6%)と多く、その時々条件 7 回(13.7%)、身勝手 6 回(11.8%)という結果であった。

この結果をみる限りでは、1 年生のつくり変えの理由は面白くすることに集約され、2・3 年生では面白くすることとともにその時々条件、人間関係に集約されると言ってよかろう。この判断は、技の競い合いにおけるつくり変えの理由として出された次のような意見からも推察される。すなわち、1 年生からは「そっちの方が面白いけん」という意見が多く出され、2・3 年からは「みんなで楽しくしてえ」という意見が多く出された。「そっちの方が面白いけん」は面白さに意を注ぐ結果であり、「みんなで楽しくしてえ」はその時々条件に応じて、あるいはルール破りや喧嘩を生じさせないためのルールづくりへの気配りが伏在しているとみることができる。この点に、学年間の意識の違いを読み取ることができる。しかし、一方では 3 年生に身勝手を理由とするつくり変えが 6 回あり、子どもたちの社会にも縦社会が存在することを垣間見せる結果であった。

2)遊びのタイプと提案者

今述べたことと関連して、遊びのタイプと提案者の関係についての興味ある観察調査の結果が得られた。それは、次のことである。技の競い合いは、34 事例収集されたが、その内 32 事例は同一人(スポーツ少年加入者)による提案であった。しかも、調査日に関係なく同一人に限定されていた。逃げる・捕まえるは、上学年でしかも足の速い子どもに偏る傾向にあった。

また、1 つの遊びのなかで複数回のつくり変えがある場合には同一人が提案するという傾向もみられた。かけっこは、1 つの遊びのなかで複数の提案者が出たが、足の速い子どもに偏る傾向がみられた。力の競い合いは、全調査日をとおして特定の子どもが提案者となった。その提案者は、上学年でしかも力の強い子どもであった。その他は、1 つの遊びのなかで、3~4 人が提案者として関与しており、調査日によって提案者は変化した。

以上述べたように、遊びのタイプと提案者の間に一定の規則性がみられたが、これは個々の子どもがその遊びに関して持っている知識量、あるいはその遊びに対する得意不得意の意識が関係しているように思われる。後者については、かけっこタイプにおいてよく提案する子どもに、「何で君が決めるの」と尋ねたところ、「俺が一番足速いけん、決められるんで」という答えが返ってきたことから推察される。同様に、技を競い合うタイプや体力・走力がものをいうタイプの遊びであれば、これらに関する知識量の多い者や得意な者、あるいは体力に自信のあ

る者の発言が増すことは十分に考えられる。

ところで、子どものなかにはしばしば提案する者もいれば、殆どしない者もいた。では、提案回数の多い者は遊び仲間間でどのように評価されているのであろうか。これについては、提案者の人物に関する聞き取り調査によって、次にあげる評価のいずれかに相当すると思われることが明らかになった。それは、①野球やサッカーなどの場合は、スポーツ少年団に所属しているため上手である、②足が速い、力が強いなどの運動能力に優れている、③集団内で生じた喧嘩を仲裁したり、処理したりすることができる、④遊んでいる最中の発言回数が多い、⑤他の子どもにはみられない個性的な行動をとることができる、⑥集団全体のことを考えて問題を発見したり解決のための提案ができる、というポジティブな評価である。しかし、他方では身勝手に強引な性格であるというネガティブな評価もある。

3)遊びの人数とつくり変え

表3は、遊びの人数とつくり変え回数の関係を示したものである。ただし、人数は遊び開始時点で参加して

いた参加者の人数とし、途中からの参加者および離脱者は除いた。表3を一瞥して明らかのように、5人以上の遊びでつくり変え回数が41回と圧倒的に多

表3 遊びの人数とつくり変えの回数 ()の数値は事例数に対する%

遊びの人数	事例数	つくり変えの回数		
		3回以内	4～5回	6～7回
3人未満	1	1(—)	0(—)	0(—)
3～4人	12	6(50.0)	6(50.0)	0(0.0)
5人以上	41	7(17.1)	23(56.1)	11(26.8)
合計	54	14(25.9)	29(53.7)	11(20.4)

注) ()の数値は事例数に対するつくり変え回数の割合

かった。内訳をみると、4～5回のつくり変えが23回(56.1%)と最も多く、次いで6～7回の11回(26.8%)という結果であった。3～4人のつくり変えは12回で、3回以内と4～5回がそれぞれ6回と同数であり、3人未満では3回以内が1回という結果であった。

表3からわかるように、遊びの人数と提案者の数の間には一定の規則性がみられる。それは、遊びの人数が3人未満と少ないときには提案者も少なく、反対に3人・4人・5人と増えるにしたがい提案者も増える傾向である。また、観察調査の結果からは提案者が1人の場合はつくり変えはスムーズに行われるが、複数になると提案者同士の話し合いや、ときには口喧嘩等を経て、つくり変えの行われることが明らかになった。

以上から、遊びの人数が増えると提案者数も増えること、そしてつくり変えが頻繁に行われること、遊びの人数が多い場合には活動を中断して話し合い、その結果によってつくり変えるという手続きが遊び仲間間に成立していること、等がわかった。

IV つくり変えによる遊びの変化

1 つくり変えによる遊びの様相変化

つくり変えの結果、54事例の遊びすべてにおいて、遊びの様相に何らかの変化が現れた。そ

の変化は、たとえば、笑い声が増える、やる気を失ってその場に座り込む子が増える、などとさまざまであった。そこで、笑い声が多くなる、活発に走り回るようになる、仲間を応援するようになる、等のように遊びの活性化につながる変化を肯定的変化とカテゴリー化し、喧嘩生じる、活動中座り込むが出る、文句の言い合いが出る、会話がなくなる、離脱者が出る、決まりを破る者が出る、等のように遊びの停滞につながる変化を否定的変化とカテゴリー化する。以下では、この2つのカテゴリーを用いて、遊びのタイプごとに、つくり変えがもたらした遊びの様相変化を分析する。なお、文末の()内の数値は、たとえば(30-20/10)の場合、30がつくり変え回数、20がその内の肯定的変化、10が否定的変化を示すものとする。

技の競い合いでは、34事例の遊び全体で163回のつくり変えがみられた。全163回中、肯定的変化は104回、否定的変化は59回のつくり変えで認められ、肯定的変化が圧倒的に多かった。理由別にみると、①その時々条件(61-44/17)、②面白くする(30-20/10)、③人間関係(17-12/5)、④既存スポーツ(14-3/11)、⑤身勝手(13-3/10)、⑥平等条件(13-11/2)、⑦安全性(7-4/3)、⑧指導者の助言(3-2/1)、⑨その他(5-5/0)、という結果であった。これらの結果から、その時々条件、面白くする、人間関係、平等条件、等の理由によるつくり変えは肯定的変化を生む傾向にあること、反対に、既存スポーツ、身勝手、等では否定的変化を生む傾向にあること、が明らかになった。

否定的変化につながった2つの理由のうち、前者については子どもたちの間から「本当のルールとかわからんけん、難しい」「俺らにそんなルールでできるわけないやん」等の声が出たが、このことが示すように提案者以外の子どもにとっては難しすぎるつくり変えが否定的変化を招いたものと考えられる。後者は、提案者が「俺がしてえけん変えるんじゃ」と強引につくり変えたケースである。このケースでは、最初のうちはルールに従って遊んでいたが、次第に座り込む者や遊びからの離脱者が生じた。子どもたちの間からは、「ちゃんとしたルールとか知らんし、難しいに決まってるやん。やる気ねえ」「あいつ(提案者)が勝手に決めてムカツクし、つまらん」等の声が出た。

逃げる・捕まえるでは、13事例の遊び全体で50回のつくり変えがみられた。50回中肯定的変化は37回、否定的変化は13回と、このタイプでも肯定的変化に結びついたつくり変えのほうが圧倒的に多かった。つくり変えの理由別でみると、①面白くする(17-16/1)、②人間関係(17-15/2)、③指導者の助言(6-3/3)、④休憩(4-1/3)、⑤身勝手(3-0/3)、⑥安全性(2-0/2)、⑦平等条件(2-2/0)、であった。これらの結果から、面白くする、人間関係を理由とするつくり変えは肯定的変化をもたらすこと、反対に、事例数は少ないが、休憩、身勝手、安全性、等を理由とするつくり変えは否定的変化につながるということが明らかになった。休憩、身勝手、安全性は、否定的変化につながったのであるが、観察調査の結果に基づいてその原因を探ってみると、次のことが言えそうである。休憩については、逃げる側は任意のタイミングで休憩できるようにつくり変えたため、捕まえる側にとっては面白みが半減したからであると思われる。身勝手については、自分勝手なつくり変えに対する反感と思われる。また、安全性については逃げる範囲と場所を限定するようにつくり変えたため動きが制限されるようになったからであると思われる。

かけっこ・力の競い合い・その他については、次のとおりであった。かけっこは、3事例の遊びがあり、面白くすると思いつきを理由とするつくり変えがそれぞれ5回と1回であった。力の競い合いは、2事例の遊びがあり、面白くする、既存スポーツ、安全性、を理由とするつ

くり変えがそれぞれ4回、2回、2回であった。その他は、2事例の遊びがあり、面白くする5回、既成スポーツ、人間関係、助言、思いつき、を理由とするつくり変えが各1回であった。これらのつくり変えは、いずれも肯定的変化をもたらした。その原因として、この3つのタイプには身勝手を理由としたつくり変えがなかったことがあるように思われる。それは、「みんなで遊べて楽しかった」という聞き取り調査の結果からも伺われた。また、聞き取り調査の結果のなかには「ルールが簡単で楽しかった」という声があったことから、つくり変えられたルールが子どもたちの力量に対応したものであったことが想像される。

以上から、面白くする、人間関係を理由とするつくり変えは、どのタイプにおいても肯定的変化を、身勝手を理由とするものは否定的変化をもたらすことがわかった。また、サッカーや野球のようなスポーツ的遊びの場合は、その時々々の条件や平等条件を理由とするつくり変えが肯定的変化をもたらすこと、つくり変えられたルールが子どもにとって難しすぎる場合には遊びの停滞を招くこと、等も明らかになった。

2 つくり変えによる人間関係の変化

前項でみたように、ルールのつくり変えは多くの場合、肯定的変化をもたらしたが、その変化のなかには次のようなケースもあった。それは、遊びのなかで生じた喧嘩や文句の言い合いが原因になって仲間割れが起こったけれども、つくり変えによって仲直りができたというケースである。このケースの経緯について、以下に説明を加える。

「人間関係」を理由とするつくり変えの提案によって、遊びが継続したケースは35事例の遊びでみられた。その内の28事例の遊びにおいて、仲間割れした者同士の間関係が修復され、再び仲良くなった。しかし、後の7事例については、喧嘩によって仲間割れした当事者のどちらか一方が遊びから離脱した。そこで、仲間割れから人間関係の修復を果たした子どもたちに「どうして仲直りしたの」と尋ねたところ、「何でか分からんけど、ルール変わって遊びよったら仲良くなった」や「遊んでたら知らない間にもう気にせんくなった」等の答えが返ってきた。これは、人間関係を理由とするつくり変えが功を奏し、肯定的変化をもたらしたことを物語るものである。

子どもたちが、一定の集団を形成して仲良く活動することは、言うまでもなく重要なことである。しかし、こうした喧嘩に起因する仲間割れを克服して再び仲良くなることも人間関係を構築していく上で重要なことである。佐野は、「子どもと子どもの付き合いも、やはり一人一人の人格との付き合いなのです。…中略…お互いに自分の意見を通そうとするために、感情のぶつかり合いを絶えずしているのが子ども同士であり、子ども同士だからできること」⁴⁾と述べているが、遊びにおける喧嘩や仲間割れは佐野のいう人格と人格のぶつかり合いであり、このぶつかり合いをつくり変えによって克服していく経験を繰り返すことで、子どもは人間関係のあり方を学ぶのではなからうか。

今回の調査では、多くの事例で肯定的な変化がもたらされたのであるが、たとえば、身勝手のために理由とするつくり変えの場合は、否定的な変化につながるがあった。しかし、それでも、子ども自身によるつくり変えは大きな意味をもつものと考えられる。

V つくり変えと意識変化

1 遊び終わった後の感想

1 調査日における1つの遊びが終わるたびに、「今日は遊んでどうだった」という聞き方で遊びについての感想を調査した。その結果、324件の回答が得られた。学年別でみると、3年生39件、2年生161件、1年生124件、であった。すべての回答を分析したところ、それらは①楽しかった(面白かった)、②つまらなかった、③難しかった、④その他、の4項目に整理することができた。なお、その他には回答が僅少の項目(悔しかった、疲れた、普通だった、等に類するもの)を含めている。

さらに、各項目に分類された回答を詳細に検討すると、①遊びそのものに関するもの、②つくり変えに関するもの、③遊び仲間に関するもの、④自分自身の活動に関するもの、の4つの経験内容に集約することができた。そこで、①は「遊び自体」、②は「つくり変え」、③は「遊び仲間」、④は「自分の活動」とカテゴリー化した。各カテゴリーに分類された経験内容は、①は「野球好きやけん楽しかった」や「野球のルールが難しい」等、②は「球が遅くなってから打てるようになったから面白い」や「ルール変えたら守備ばかりでつまらん」等、③は「あいつ(つくり変え提案者)が勝手に決めてつまらん」等、④は「俺今日いっぱい三振とったけん楽しかった」や「今日は打てんからつまらんかった」等、である。

表4は、学年別にみた感想を整理したものである。表4を一瞥してわかるように、どの学年も「楽し

表4 学年別にみた遊びの感想

数値は件数に対する%

学年	件数	楽しかった	つまらなかった	難しかった	その他
1年生	124	50.8	26.6	14.5	8.1
2年生	161	56.5	28.6	3.7	29.8
3年生	39	53.8	23.1	7.7	15.4
合計	324	54.0	27.2	8.3	19.8

しかった」とする回答が半数以上あった。表4をみる限り、どの学年もほぼ同じ傾向を示しているが、「難しかった」については他学年に比べ1年生の回答数が多かった。これは、前項でみた「野球のルールが難しい」という意見から推察されるように、ルールの理解を巡る感想ではないかと思われる。

表5は、遊び終わった後の感想と経験内容を表すカテゴリーの関係を示したものである。「楽しかった」は、遊び自体52.0%、つくり変え30.3%、「つまらなかった」は遊び仲間53.4%、つくり変え35.2%、「難しかった」はつくり変え51.9%、自分の活動25.9%、遊び自体22.2%、「その他」は遊び自体58.8%、つくり変え26.5%、がそれぞれ多いという結果である。

つくり変えに着目すると、「難しかった」では最も回答が多く半数以上を占めており、「楽しかった」「つまらなかった」および「その他」については2番目に多いという結果である。特に前二者については、30%以上の回答があり、その他でも27%近くの回答がある。これは、遊びを終えた後、その遊びについての感想がつくり変えに相当程度に左右されることを示すものと考えてよからう。遊びを終えた後、その遊びの印象を口にするとき、子どもたちは普通「楽しかった」や「つまらなかった」等と一言で表現するものだが、今みたようにその一言に乗せられ

た経験内容はさまざまなのである。そして、その経験内容はつくり変えに関連する場合の多いことが明らかになった。

表5 遊びの感想とその内容

数値は件数に対する%

感想	件数	遊び自体	つくり変え	遊び仲間	自分の活動
楽しかった	175	52.0	30.3	0.0	17.7
つまらなかった	68	11.4	35.2	53.4	0.0
難しかった	27	22.2	51.9	0.0	25.9
その他	34	58.8	26.5	0.0	14.7
合計	324	39.2	33.0	14.5	13.3

2 遊びの終わりにみるつくり変えの効果

前項では、つくり変えが遊び終了後の子どもの感想のあり方と密接に関係していることを述べたが、この項では遊びの終わりの方からみたつくり変えの効果をみることにする。ここでいう終わりの方とは、遊びを終えてから保育施設への戻り方のことである。観察調査の結果、終わりの方には、①決められた時間が来ても遊びを止めず、遊び続けながら全員で一緒に施設へ戻る、②時間が来るとすぐに遊びを止めて全員が一緒に一斉に走って戻る、③時間が来るとすぐに遊びを止めて個々別々に戻る、④決められた時間が来る前に遊びを止めるか、または自然に消滅する、の4つのタイプがみられた。そこで、①は「なかなか止めない」、②は「すぐに止めて一緒にもどる」、③は「すぐに止めて個々に戻る」、④は早めに止める、とカテゴリー化する。

子どもたちの遊びは、今述べたようにさまざまな終わりの方をしたのだが、それぞれの終わりの方について、なぜそのような終わりの方をしたのかを聞き取り調査した結果、全部で131件の回答が得られた。回答を詳細に検討したところ、一つ目は楽しかったから・面白かったから、二つ目は何も感じない・わからない・ただしくなったから・どちらともいえない感じ、三つ目はつまらなかったから・面白くなかったから・ムカつくから、四つ目はそれ以外のもの、にグループ分けができた。そこで、①は「楽しかった」、②は「なんとなく」、③は「つまらない」、④は「その他」、という語に代表させて分析することにする。

表6は、以上の手続きに基づいて得られた終わりの方のタイプとその理由を整理して示したも

表6 遊びの終わりにみるつくり変えの効果

数値は件数に対する%

遊びの終わりの方	事例数	件数	楽しかった	なんとなく	つまらない	その他
なかなか止めない	30	55	83.6	12.7	0.0	3.6
すぐに止めて一緒に戻る	7	22	54.5	31.8	13.6	0.0
すぐに止めて個々に戻る	6	17	11.8	58.8	23.5	5.9
早めに止める	11	37	5.4	21.6	70.3	2.7
合計	54	131	47.3	24.4	25.2	3.1

注)事例数欄の数値は、全54事例の遊びに占める各タイプの遊びの数を示す。

のである。なかなか止めないは、54事例中30事例と圧倒的に多く、その理由も楽しかったが圧倒的に多い、楽しかったに属する意見のなかには、「まだこのルールでしてえし…」や「この

ルールが楽しいけん終わりたくねえ」等があった。これは、つくり変えが肯定的に作用した結果と言ってよいであろう。反対に、早めに止めるでは、つまらないとする意見が圧倒的に多く、子どもの意見のなかにも「オフサイドとかいらん」や「ルールが変わって守備ばかりでつまらん」等があった。

表6で示した比率は、つくり変えがもたらした肯定的作用の度合いを示唆するものと考えられる。この立場からみると、表6には肯定的作用の度合いと終わり方の関係が端的に示されており興味深い。つまり、なかなか止めないは、楽しかったが84%と最も高い比率を示しているが、これはつくり変えによって遊びが楽しくなったからこそその結果であろう。すぐに止めて一緒に戻るは、なんとなくが32%とかなり多いものの、楽しかったが55%と高率を示している。これは、つくり変えによって楽しくなったが、戻る時間が来たため遊びは止めるが、仲間と一緒に戻りながら遊びの余韻を楽しむ、という心情を示すものではなからうか。

この二つとは反対に、すぐに止めて個々に戻るは、楽しかったが12%と低率であり、なんとなくとつまらないがそれぞれ59%、24%と高率を示している。この結果は、つくり変えが効果的に作用しなかったこと、それゆえ遊びが仲間と余韻を楽しむ程のものではなかったこと、等を示唆しているように思われる。早めに止めるは、つまらないが70%と圧倒的な高率を示し、楽しかったに至っては僅か5%である。これはつくり変えが否定的に作用した結果を物語るものであろう。

以上から、つくり変えのあり方によって、子どもは楽しさや仲間との連帯感を感じることも、反対の場合もあるということがわかる。また、楽しさや仲間とも連帯感のような感情は、遊びの終わり方に端的な形で現れることが明らかになった。

VI まとめ

以上、学童保育Sクラブの子どもの遊びを対象とする調査研究の結果、明らかになった要点を整理すると、次のようになる。

第一に、子どもの遊びはルールをつくってはつくり変えるという営みとして存在することである。本稿では、つくり変えの総体を遊びづくりと概念化した。子どもの遊びは、正に遊びづくりとして存在することが実証的に明らかになった。

第二に、1回1回のつくり変えは、そのきっかけになる不都合の発生・活動の中断・提案・同意・再開の5つの契機で構成されることである。そして、5つの契機を貫いているのは、遊びをいかに楽しいものにするか、その時々条件に見合うものにするか、仲間が安全に仲良く活動できるものにするか、の知恵であることが明らかになった。

第三に、面白くする・その時々条件・人間関係等を理由とするつくり変えは、遊びの様相に肯定的変化をもたらしたが、身勝手を理由とする場合は反対に否定的変化をもたらすことが明らかになった。

そして第四に、今述べた遊びの肯定的・否定的変化は、遊びの終わり方に端的に現れることが明らかになった。

かこさとしは、「子どもたちは楽しさにひかれ、面白さを追い、興味性をもとめるまま、いつしかすばらしい力をやしない、すこやかな文化をつくりあげ、すぐれた教育を自らかりとっていった」⁹⁾と述べたが、今回の調査対象である子どもたちもその時々条件で、みんなで楽し

むことを追い求めて、ルールをつくっては・つくり変えるという作業を行っているのである。それによって、子どもたちは「すぐれた教育を自らかりとっていくのである」と言っても過言ではないであろう。

おわりに

本稿は共同研究の成果をまとめたものであるが、子どもの遊びの実態に関するデータは川内敬介氏が大分大学教育学研究科在籍中、修士論文⁶⁾作成のための資料として、4ヶ月間にわたる調査によって収集したものである。また、本稿の主要な論点は同氏の修士論文に依拠している。したがって、本稿が子どもの遊びに関して何らかの新しい知見を示すことができるとすれば、それは同君の長期間にわたる努力の成果であることを稿をとじるにあたり明記しておく。

注

- 1)Sクラブは大分市立S小学校内に設置されている。遊び時間は、平日の場合では放課後の約30～60分間である。休暇中は、1回あたり約60分の遊び時間が午前1回と午後2回の合計3回設定されている。なお、遊び時間はクラブ担当教師の指示によって予め決定されている。
- 2)類型化は、日本体育協会日本スポーツ少年団編、あそび百科—子供の身体遊戯、ぎょうせい、1979. で採用している分類基準を参考にした。

文献

- 1)青木一・他編著、現代教育学事典、労働旬報社、1988.10、p.72.
- 2)矢野喜夫・他、発達心理学—上—、ナカニシヤ出版、1989、p.111.
- 3)日本体育協会日本スポーツ少年団編、あそび百科—子供の身体遊戯、ぎょうせい、1979.
- 4)佐野豪、子どもの遊びと大人の役割、泰流社、1988.
- 5)かこさとし、子どもと遊び、大月書店、1975.8、p.132
- 6)川内敬介、子どもの遊び活動の研究—遊びづくりの課程を中心として—、大分大学教育学研究科修士論文、2007、3.

A Study of the Play in an After-School Care for Children's Club

—With Special Reference to Exercise and/or Games—

KOJOU, Ken-ichi and KAWAUCHI, Keisuke

Abstract

We carried out the society survey targeting at the play of the schoolchildren in the lower grades in the after-school care for children's club of Oita Municipal "S" Elementary School. As a result, we collected a total of 54 games such as sports play and blindman's buff. We analyzed all of these games and made several findings. All the games include the several changes of the rule. Each and every change of the rule is triggered by any inconvenience they come across in their playing. The rule change is carried out to make the play more interesting. The rule change brings about an affirmative change to play.

On the basis of the above-mentioned findings, we made it clear that the schoolchildren in the lower grades enjoy their play and make most of the several changes of its rule and that such a rule change is done for the pursuit of the fun they have while playing.

【Key words】 Structure of a rule change, Making a play