

## 子どもの遊びの心理学

子どもにとって「遊び」とはどのような意味を持つのでしょうか。大人は子どもに「遊んでばかりいないで勉強しなさい」と叱ることがあります。その一方で「よく学び、よく遊べ」ともいいます。

この章では、子どもの遊びとはなにか、子どもはなぜ遊ぶのか、といった遊びの理論をとおして、保育実践における子どもの遊びと学びについて考えていきたいと思ひます。

### 1. 子どもの遊びと発達

#### (1) 子どもの遊びの種類

かくれんぼ、おにごっこ、花いちもんめ、かごめかごめ、缶けり、お手玉、あやとり、メンコ遊び……みなさんは子どものころにこのような伝承遊びをしたことがあるでしょうか。最近の子どもたちは、昔の子どもたちと比べて、遊ぶ時間が少なくなったり、公園や空き地など安全に遊べる場所や空間が少なくなったり、遊ぶ仲間がいなかったり、いわゆる三間が減ったといわれています。

表13-1 遊びの種類 (ベネッセ次世代育成研究所, 2011を一部修正)

	1995年 (1,692)	2000年 (1,601)	2005年 (2,297)	2010年 (2,918)
公園の遊具(すべりだい、ブランコなど)を使った遊び	66.0	68.4	76.1	78.1
積み木、ブロック	55.0	55.5	63.1	68.0
人形遊び、ままごとなどのごっこ遊び	51.2	53.5	56.9	56.6
砂場などでのどろんご遊び	49.5	52.0	57.6	53.6
絵やマンガを描く	45.0	43.6	57.5	53.5
自転車、一輪車、三輪車などを使った遊び	46.3	51.5	53.9	49.5
ボールを使った遊び(サッカーや野球など)	35.0	33.2	46.8	46.9
ミニカー、プラモデルなど、おもちゃを使った遊び	39.5	43.8	45.5	46.1
マンガや本(絵本)を読む	30.4	28.1	44.9	44.5
石ころや木の枝など自然のものを使った遊び	26.2	33.8	37.6	40.2
ジグソーパズル	21.9	17.9	28.8	32.9
カードゲームやトランプなどを使った遊び	19.4	17.8	26.2	25.6
おにごっこ、缶けりなどの遊び	13.9	13.6	20.9	23.0
なわとび、ゴムとび	14.1	12.6	19.3	21.1
テレビゲーム	24.2	20.2	15.1	17.0
その他	7.2	9.2	13.2	10.1

注) この調査は、ベネッセ次世代育成研究所が、1歳6ヶ月～6歳11ヶ月の乳幼児の生活の様子・保護者の子育てに対する意識や実態を把握することを目的に1995年より5年ごとに実施しています。

仲間集団が異年齢（タテ型）集団から同年齢（ヨコ型）集団へと変化したことも、年長の子どもから年少の子どもへと遊びが伝承されなくなってきた理由の一つになっています。

15年間の乳幼児の遊びを調査した結果（表13-1）では、「公園の遊具を使った遊び」「積み木、ブロック」「人形遊び、ままごと遊び」「どろんこ遊び」「絵やマンガを描く」などがいつも上位を占め、いずれも2010年は50%を超えています（表13-1）。「自転車、一輪車、三輪車などを使った遊び」「ボールを使った遊び」がづぎに多くなっています。それに対して、「おにごっこ、缶けり」「なわとび、ゴムとび」は2割割くらいにとどまっています。「テレビゲーム」は1995年に24.2%でしたが、2010年は17.0%に下がっています。

## （2）子どもの遊びの分類

表13-1の遊びの種類は、「公園の遊具を使った遊び」「どろんこ遊び」「自転車、一輪車、三輪車などを使った遊び」「ボールを使った遊び」などの外遊びと、「積み木、ブロック」「人形遊び、ままごと遊び」「絵やマンガを描く」「テレビゲーム」などの室内遊びとに大きく分類できます。

ビューラー（Bühler, Ch., 1928）は、心の働きから、①機能遊び（Funktionsspiele）：感覚や運動の機能それ自体をよるこぶ遊び、②虚構遊び（Fiktionsspiele）：現実を離れた想像による遊び、③受容遊び（Rezeptionsspiele）：絵本を見たり、音楽やお話を聴いたりする遊び、④構成遊び（Konstruktionspiele）：積み木、砂、粘土で何かを作ったり、絵を描いたり

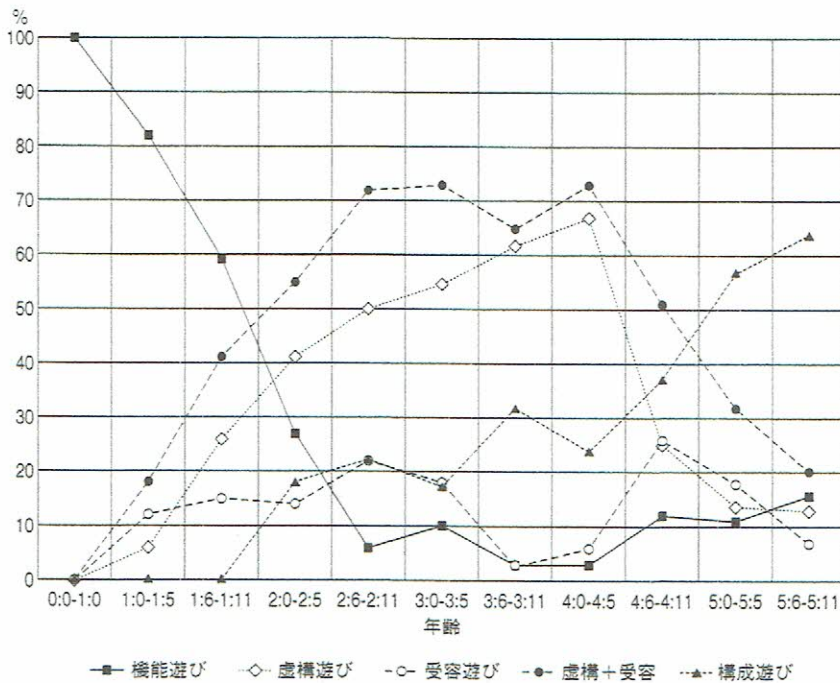


図13-2 遊び方の種類と年齢との関係（Bühler, 1928）

注）一人の子どもが満6歳になるまでに遊んだ遊びの割合を調べたもの

する遊びに分類しています。そして、1歳未満でほとんどを占める機能遊びが年齢とともに減少し、2歳ごろから虚構遊びや受容遊びの割合が増えはじめ、5歳を過ぎると構成遊びがもっとも多くなっています(図13-2)。

ピアジェ(Piaget, J., 1945)は、子どもの認知発達段階に応じた遊びの分類を行いました。①**実践の遊び**(jeux d'exercice):感覚運動期(0~2歳)に見られる感覚や運動の機能を働かせること自体に喜びを見いだすために実践する遊び、②**象徴的遊び**(jeux symboliques):前操作期(2~7歳)に見られるごっこ遊び、空想遊び、模倣遊びなど、何かを何かに見立てたり、自分で演じたりする遊び、③**ルールのある遊び**(jeux de règles):具体的操作期以降(7, 8~11, 12歳)に見られる社会的遊びで、ルールにしたがって遊ぶというものです。同化と調節がたえず均衡化され、同化が優位になったものが遊びで、調節が優位になったものが模倣であると説明しています。

幼稚園や保育所などの子どもの遊びを観察すると、ひとりで遊んだり、仲のよい友達といっしょに遊んだり、もっと大きな集団でまとまって遊んだり、いろいろな姿が見られます。

パーテン(Parten, M. B., 1932)は、社会的参加という観点から、①**何もしていない行動**(unoccupied behavior):じっと立っていたり部屋を見回したり遊んでいない、②**ひとり遊び**(independent play):ほかの子どもと関係なくひとりで違うおもちゃを使って遊ぶ、③**傍観的な行動**(onlooker play):ほかの子どもが遊んでいるのを見て話しかけたり教えたりするが自分から遊びには入らない行動、④**平行遊び**(parallel activity):ほかの子どものそばで同じようなおもちゃで遊ぶ、⑤**連合的な遊び**(associative play):おもちゃの貸し借りや会話が見られ、ほかの子どもといっしょに同じような活動をして遊ぶ、⑥**協同的あるいは組織的な遊び**(cooperative play, organized supplementary play):リーダーや役割分担が生まれ、何かをつくったり劇遊びをしたりゲームをしたりグループで同じ目的のために遊ぶ、という6つの遊

#### 同化と調節

ピアジェは、環境との相互作用について、環境に働きかけ、自分に合うように変形し取り込む働きが同化で、環境を同化しやすいように自分自身の方を変化させていく働きが調節としている。

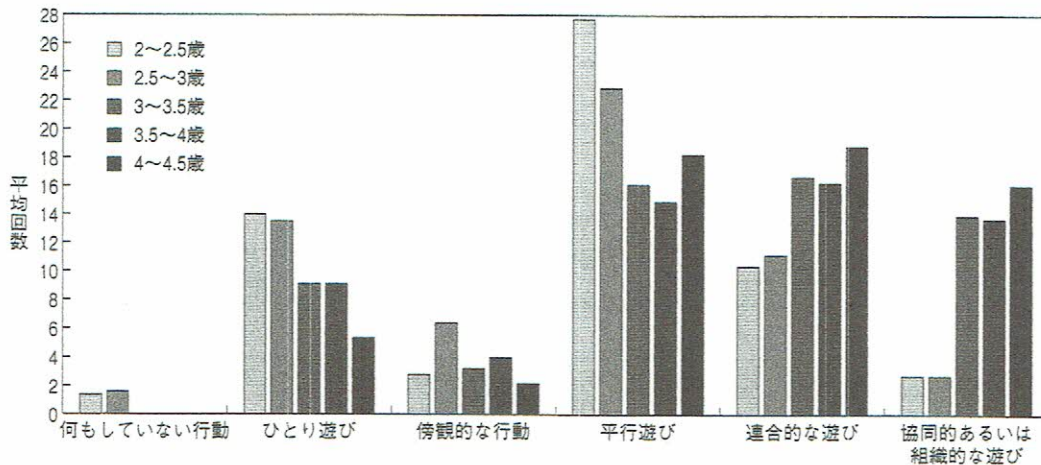


図13-3 社会的参加と年齢との関係 (Parten, 1932)

注) 各年齢の6人の子ども、それぞれ60回の観察における平均回数

びに分類しました。そして、2・3歳児ではひとり遊びが多く、連合的な遊びや協同的・組織的な遊びが年齢とともに増えていくことを見いだしています(図13-2)。

幼稚園や保育所などでは、一人ひとりの発達過程に応じて保育することは当然のことであり、そのため発達段階に合わせた環境の工夫がなされています。例えば、乳児期には手足を動かしたり物に触ったり音を聞いたり繰り返して遊べるように安全な手作りのおもちゃを与えます。想像的・創造的な遊びを促すような環境を用意したり、集まりにはゆったりとお話を聞いたり絵本を見たりする時間を設けたりしています。

保育所保育指針第2章の発達過程には、各区分における遊びの特徴が述べられています(表10-2)。例えば、「おおむね3歳」では平行遊びが多いとありますが、「おおむね4歳」になると、仲間とのつながりが強くなる中で、けんかも増え、相手の思いに気づくようになります。しかし、友達といっしょに遊ばないからといって、ひとり遊びや平行遊びを社会的に未熟な遊びだととらえたり、無理に集団遊びに引き込んだりしないよう注意する必要があります。大人の目には、友達の遊びをただ見ているだけのように見えても、その子自身の心の中では遊びに参加しているつもりになっていることもあるのです。

## 2. 子どもにとって遊びとはなにか

### (1) 遊びとはなにか

遊びとは辞書では「①あそぶこと、②猟や音楽のなぐさみ、③遊興、④あそびめ、⑤仕事や勉強の合い間、⑥人生から遊離した美の世界を求めること、⑦気持のゆとり、⑧機械の部分と部分とが密着せず、その間にある程度動きうる余裕のあること(『広辞苑第六版』)」とその意味は幅広いことがわかります。

ホイジンガ(Huizinga, J., 1938)は、『ホモ・ルーデンス』の中で、つぎのように遊びを定義しています。

- ①きまった時間・空間で行なわれること
- ②自発的な行為もしくは活動であること
- ③きちんとした規則にしたがっていること
- ④遊びの目的は行為そのもののなかにあること
- ⑤緊張とよるこびの感情をとまなうこと
- ⑥「日常生活」とは「別のもの」という意識を伴うこと

カイヨワ(Caillois, R., 1958)は、ホイジンガの遊びの理論を発展させて、つぎのようにまとめています。

- ①自由な活動：強制されないこと

### 遊ぶ

辞書には「日常的な生活から心身を解放し、別天地に身をゆだねる意。神事に端を発し、それに伴う音楽・舞踊や遊樂などを含む」とあり、①かぐらをする、②楽しいと思うことをして心を慰める、③狩をする、④子供や魚鳥などが無心に動きまわる、⑤他の土地に行き風景などを楽しむ。また、学問などのために他郷に行く、⑥生業を持たずにぶらぶら暮らす。仕事がなくひまでいる、⑦金・土地・道具などが利用されないでいる、⑧酒色やばくちにふける。また、料亭などで遊興する、⑨(他動詞的に用いて)もてあそぶなどの意味がある(『広辞苑第六版』)。

### ホモ・ルーデンス

ホイジンガは、ホモ・サピエンス(知恵ある人)やホモ・ファール(作る人)とならんで、ホモ・ルーデンス(遊ぶ人)と呼び、文化は遊びの中で生まれ発展したと主張した。

### カイヨワの遊びの分類

カイヨワは次のような遊びの分類をしている。それぞれはパイディア (Paidia: 遊び) → ルドゥス (Ludus: ゲーム、スポーツ) に向かうとしている。

- ① 競争 (agon): かけっこ→ボクシング→ビリヤード→チェス→スポーツ競技全般など
- ② 偶然 (alea): ジャンけん→ルーレット→宝くじなど
- ③ 模倣 (mimicry): まねっこ→人形遊び→仮面、変装→演劇など
- ④ めまい (linx): くるくる回り→回転木馬→ブランコ→スキー→登山、綱渡りなど

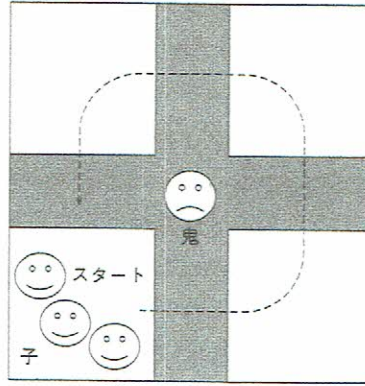


図13-1 十字鬼

- ① 地面に「田」の字を書きます。「十」は鬼の道です。
- ② 子は鬼の道を飛び越えながらスタート地点から決めた数 (例えば3周) だけ回ります。
- ③ 「田」の外は決めた数 (例えば3歩) だけケンケンできます。
- ④ 子は鬼にタッチされたり、ケンケンできなかったり鬼の道に入ったりしたらアウト。
- ⑤ 子の一人が決めた数を回るか、全員が鬼につかまったら終わり。

- ② 分離した活動: 時間・空間がきままっていること
- ③ 不確定の活動: なりゆきや結果がわかっていないこと
- ④ 非生産的な活動: 財産も富もつくり出さないこと
- ⑤ ルールのある活動: ルールや約束にしたがっていること
- ⑥ 虚構的活動: 第二の現実あるいは全くの非現実という意識をとまなうこと

これらの遊びの定義によると、遊びは自由で自発的な活動であるという前提があります。強制されるとたちまち遊びでなくなってしまいます。例えば、「〇〇あそび」と称して行う活動が子どもにとって仕方なくやらされていると感じれば、「先生、これ終わったら外で遊んでもいい？」と正直に言うでしょう。

しかし、遊びは自由であるといいながら、空間や時間が限定的で規則やルールにしたがっているともいっています。このことを「十字鬼」にあてはめて考えてみます (図13-1)。鬼と子という架空の世界が「田」の空間の中だけで展開されます。もし「口」から外に出たり鬼の道「十」をふんだりしてしまったら、子はアウトになります。時間はスタートから全員鬼につかまるまで、あるいは子のだれかが鬼につかまらずに3周回りきるまでと始めと終わりがはっきりしています。

### (2) 遊びで育つもの

「十字鬼」は身体をいっばいに動かし、友達といっしょに遊ぶので、運動能力や社会性などが身につくと考えられます。またこの遊びは、鬼が立ちはだかつて道をふさいでいる時、仲間が (時には犠牲になって) 鬼にタッチされる、そのほんの一瞬のすきをかいくりながら進んでいくというスリルがあります。そうした判断力や俊敏性、あるいは仲間を助けるという思いやりやずる賢さなどが求められるのです。

子どもは、遊ぶ人の数、遊ぶ時間や場所などに応じて臨機応変に遊び方を変えたり、小さい子は一番先につかまっても鬼にならないという思いやりのルールを決めたりする力を持っています。このように人として生きるための「知恵」のようなものを学ぶことも遊びの重要な側面です。

このように子どもは遊ぶことによって、いろいろなことを経験し、工夫し、知恵を出しながら、知的能力、運動能力、社会性、道徳性、創造性など発達に必要な様々な能力を身につけていきます。遊びをとおして、そのうちのどれかの能力だけが伸びるものではなく、それらが総合的に発達していきます。保育所保育指針にも明記されているように、遊びによる学習は総合的な学習であるという第一の特徴を持っています。

さらに遊びは目に見えない学習であるという第二の特徴があります。一日中、十字鬼をして遊んだからといって、子どもの運動能力が何ポイント上昇したとか、ペーパーテストの点数のようにははっきりと数値で表すことはむずかしいのです。このように健康、人間関係、環境、言葉、表現の5つの領域のねらいに示されているのは、心情、意欲、態度です。これらは子どもの内面にあるものです。目に見えないからといって、目に見える結果や作品だけを期待して見ばえとか出来ばえとかを求めるのではなく、見えないからこそ遊びの過程や遊ぶ子どもの内面に寄り添っていくことを大事にする必要があります。

### 3. 子どもはなぜ遊ぶのか

#### (1) 遊びモードか仕事モードか

ホイジンガやカイヨワによると、遊びは自発的な活動であって、しかも緊張とよるこびの感情を伴う活動であるといえます。何かの目的のために遊ぶのではなく、それ自体が楽しいから遊ぶのです。遊びは人の動機と深く関わっているといえます。

みなさんは、どんな時に「遊びたい!」と思いますか。例えば遊びでカラオケに行くのはなぜでしょうか。歌が好きだからでしょうか。それともストレス発散のためでしょうか。あるいは保育者にとってピアノを弾く場面は多いですが、みなさんにとってピアノを弾くことは遊びでしょうか、それとも仕事や勉強でしょうか。ピアノを弾くことが得意だったり苦手だったりすることとも関係があるでしょうか。趣味でピアノを弾いている時は遊びで、それ以外の時は仕事というように時と場合によるという人もいるかもしれません。

しかし、遊びと仕事を区別しているものは为什么呢。料理をすることを職業としている人もいれば、趣味が料理だという人もいます。野球やサッカーなどについても同じことがいえます。要するに外側から眺めているだけでは、その人が真に遊んでいるのかどうかはわからないのです。それは子どもの遊びについても同じことだといえるのではないのでしょうか。いまその人が遊びモードなのか仕事モードなのかは実際に本人に聞いてみないとわからないことかも

#### 遊びによる学習

保育所保育指針  
(第1章総則 3保育の原理 (2) 保育の方法 オ)には「子どもが自発的、意欲的に関われるような環境を構成し、子どもの主体的な活動や子ども相互の関わりを大切にすること。特に、乳幼児期にふさわしい体験が得られるように、生活や遊びを通して総合的に保育すること」と記されている。

# やさしく学ぶ 保育の心理学 I・II

浜崎隆司・田村隆宏・湯地宏樹 編著

Takashi Hamazaki, Takahiro Tamura, & Hiroki Yuji

ナカニシヤ出版