

# 遊びと子ども の 発達 ③

加古里子

## (歩行跳躍疾走の遊び)

出生した子どもが、成長を示す大きな行動の一つに、二つの足で立ち上って歩く事がある。それまでベッドにねていたり、はいはいをしたり、時にはつかまり立ちをする事はあっても、二足直立歩行を人間の特長の一つとすれば、まだ人間のワク内に入らない期間だと言う事ができる。「人間は早産である」といわれる一つの誕生であるが、ようやくその充足の時期は、生後10〜15月の間、達成される。しかしその歩行動作も一ぺんに成就されるのではない。

新生児の有する原始反射のうち、他の諸行動と同じく「自動歩行」と呼ばれる、支えられて床に足を就けるように保持してやる

と、二足を交互にふみ出す脳幹部の司る反射行為が基礎となつて、他の情動の髄鞘化進展と共に、やがて自覚し意識された意図にもとづく歩行動動となつてゆく。<sup>1)</sup>

尻もちをつき、つまづきながら、ようやく自らの力で歩行できるようにになったその年内即ち生後十二〜二十四月の間、子どもの歩行は一日千から五千歩を数えるに至る。以来三歳では一万歩をこえ、四歳から五歳までの間二万〜三万歩に達し、概ね人間一生のうち、最大の歩行数に達する。因みに成人主婦は一万二千歩であるにすぎない。<sup>2)</sup>

この激しい歩行動作は何を物語るのだろうか。専門家はこう

した人間特徴としての直立歩行能力を、人生初期の少くとも六歳迄の間にしっかりと確立する為、平衡性や安定した重心移動、それが成しうる為の足の裏における二重アーチ型の保持力、いわゆる土ふまずの形成を完成する為であると指摘する<sup>3)</sup>。

そしてそれは人間の体軀を支える事により、両手を完全に解放し、自由になった手を駆使する事によって道具や労働や工作を遂行し、それを可能とする為に大脳が発達し、発達した大脳が更に器用に巧みに指や手を随意に使い、その刺激が更に知恵をまし、大脳を発達させる源となる。しかも完全な歩行という事は、一方の足を前にふり出す際、残った一方の足で平衡をくずす事なく支える力と、重心の移動を巧みに行なう事を要するのであるから「歩行」は単に「二足直立能力」だけではなく、「一足直立能力」を要する事となる。

片足で立つ力は、三歳頃までは未だ不十分であり、四歳、五歳、六歳で、夫々四、五、六秒間持続されるものである。またスキップができるようになるのは、四歳児にならなければならぬ。これ等の事と前記した歩数と照応する時、こうした直立歩行能力を持つに至るには四―五歳の期間を要している事がわかる。

一方歩行と共に走る能力を子ども達は身につける。しかし疾走と歩行の差は、ある瞬時において、両足が床面を離れているかい

ないかに置くとすれば、疾走能力は、跳躍能力、すなわち、床面を強くけつて上体を高くはねあげ、再び着地した際、平衡をくずす事なく安定した姿勢を保ち、その姿勢が次の跳躍体勢に直ちにつながっている必要がある。

こうして歩行―疾走―跳躍は、二足直立という力をもった人間の、当然負うべき基本的な能力となり、しかもそれは単に足や脚だけではなく全身の筋肉の緊張と柔軟性、鍛錬につながるばかりでなく、大脳神経と手指の巧緻性とかたく結んでいるのであるから、成長する子どもとしては当然完全に獲得しなければならぬ能力となる。

こうした成長要求は、前述のような激しい歩数の示すトレーニングとなるだけでなく、それを誘い、完結させる為、「遊び」の形による展開が、各種各様に行なわれる事となる。

その一つに「鬼ごっこ」が挙げられる。鬼ごっこの遊びは、民俗学的には古代ギリシャのミノタウルの魔神の神事や、日本では「鬼やらい」や「鬼追い」の信仰行事がもととなり、その形態をまねて子ども達の遊びと化し、定着したものとされている。邪鬼を追うにしろ、恐怖の化身である鬼が追いかけるにしろ、何れにしても捕えようとする者がいて、それから逃れるよう走る、追うという最も簡純明快な形をとる。従って幼児に於いてはこの明

快さが遊びとして好適なものとなる。そして前述した如く、多くの歩数を消化する満足が得られる。

だが単にそれだけが鬼あそびであるなら、走力競技か疾走レースと同じであり、脚力の強い子だけの満足と、つかまる迄の短いスリルだけという事となるだろう。脚力の劣る者や充分發揮できない子は常に不満をかこたねばならぬし、逃げたとしても直ちに捕まり、追う立場になればいつまでも交替できぬ事となって「遊び」はそれで終息してしまふ事となる。

一般の体育レースと遊びとしての鬼ごっこの差は、この処理にある。<sup>4)</sup>それは弱小の者が強大な鬼に追われるようになって、出来るだけ両者を対等か同等の力あるような処置や工夫がしてあるという点である。例えばまだ足の弱い幼児と、やや強い小学生が、鬼ごっこをする場合、そして幼児が追われてつかまりそうになった場合、しゃがみこめばもはや鬼の魔手は及ぶ事が出来ず、しゃがんでいる間はずかまえる事ができないという「しゃがみ鬼」というルールが加えられ、それに両者共に対等に追い逃げる遊びを満喫できる事となる。こうしてしゃがんでいる間、呼吸をととのえ、次の新たな方向へまた逃げる力が回復できる事となるが、他の短距離レース等ではこうした方法はとる事が出来ない。

しゃがむばかりでなく、立木にさわれば「立木鬼」手をつなぐ

事によって鬼にハンデを附したり、逃げ手にハンデをつけたりという「手つなぎ鬼」や「つなぎ鬼」或いは「はしご鬼」等という形が工夫される。又あまりに遠距離へ逃げてしまわない様、にげる範囲を図形で制限した「島おに」やその図形を様々に変化させた「田の字鬼」「ミカン鬼」「井の字鬼」など、極めて多種多様な遊びが、こうして次々とうみ出されるようになったのである。<sup>5)</sup>

(この項続く)

#### 参考文献

- 1) T・パウァー「乳児の世界」(一九七九) ミネルヴァ書房
- 2) 阿久津邦男「からだと運動」 幼児の発達百科(一九七三)フ

#### シ綜合研究所

- 3) 香原志勢「人類生物学入門」(一九七五) 中央公論社
- 4) 加古「日本の子どもの遊び」(一九七九) 青木書店
- 5) 加古「子どもと遊び」(一九七五) 大月書店

