

# 幼児のあそび

あそびは、幼児にとって生活そのものであり、そのあそびをとおして、身体発育や運動機能の発達（分化）は促進される。また、情緒、知能、そして、社会性の発達（模倣され、学習される）にも、影響を受けている。

幼児のあそびを観察し、その中で自然発生の言語について調査すると、幼児の思考状態も把握できると考えられる。幼児の思考と、言語についての研究では、先ず、Piagetのいわゆる、自己中心性言語及び、社会性言語があげられるが、また「幼児には、思考と、言語の交わる時点がある」という仮説を立てたヴィゴツキーの見解もあげられる。即ち、「思考と言語の系統的発生において、知能発達における、前言語的段階と、言語発達における、前知能的段階を確認できる」（ヴィゴツキー）という時点が明らかにされれば、非常に興味深いことでもある。彼の調査の結果では、幼児期、即ち、二歳から六歳までの間に、その変革期のある

野村晶子



ことは認められるが、その時点には、個人差が大であり、明確に「何歳において変革期をみるとは言い難い」と述べている。要するに「二歳で起こるのかも、六歳になって、ようやく起こるのかも知れない」という結論である。また、当然、その変革期の時点にも、社会、経済的影響のあることも予測されよう。

——ケース(1)——

数年前の初秋、私の家にお隣の澄子ちゃん（当時四歳）が、「あそびましょう」とやって来た。私は、澄子ちゃんのために、アンデルセンの童話を、芝生の庭にイスを持ち出して話し始めた。「人魚姫」、「みにくいあひるの子」、「イーダちゃんの花」、「雪の女王」……と。澄子ちゃんは、楽しそうに、さも興味深そうに「それから？……それからどうしたの？」と、聞くし、私も、また、それに気をよくして、アイスクリームを食べさせた。り、ケーキ、ジュースと、サービスにいっしょうけんめい。話

し終わった頃は、もう、うす暗くなり始めていた。すると、澄子ちゃんは、「今のお話、全部うそでしょ！」という反応。私はがっかりした。口が疲れる位、熱心に話して上げたのに、この反応とは……。彼女はメルヘンを楽しんではいたが、そのうそ（澄子ちゃん流に表現すると）のお話を、同時に分析していたのだから。すでに、現実を直視している澄子ちゃんがそこにいた。……その澄子ちゃんも現在、小学四年生。今朝も六時頃から、たて笛で「赤トンボ」を吹いている。時たま彼女に出会っても、はにかんで、口の中で小さく「こんにちは」と、つぶやきながら馳けていく。もちろん、もう少女の身体発育状態である。

——ケース(2)——

洋君（当時四歳）が、やって来た。庭の松の木（一メートル位の）の松ボックリが目あてであった。「松ボックリ！ 松ボックリ二個ある。松ボックリ取っていい？」「だめよ。松ボックリは冬になれば上げますから、取らないでね」……。松ボックリいな。松ボックリ取りたいな。松ボックリ……。松ボックリ……。とうとう松ボックリをなめてしまった。しかし、松ボックリを取っていいという許可は与えない。仕方なく、洋君は、庭の隅のサンショウの木をそばへ行く。サンショウには、蝶の幼虫がついていた。「あっ！ 幼虫だ！」洋君の大きな声。（誰かに蝶の幼虫であることを教わっていたのでしょうか）

次の日、やって来た時には、「幼虫の木は？」ということにな

ってしまっていた。（もちろん、彼は、幼虫を取って空ビンに入れて飼っていたようである）……。洋君は、現在、幼稚園の年長組にいる。いっしょにあそぶことも少なくなってしまうが、たまに会うと、身体が大きく発育していて、どこの坊やだか分らない位。「洋君なの？」と聞くと、「うん！ そうだよ」と答えて「幼虫、もう出た？」と聞いてくる。やはり、蝶の幼虫に対する興味、関心は変わっていない。しかし、もう、「幼虫の木」という言葉は聞かれなくなっていた。

——ケース(3)——

家の周囲には、子どもたちはおおぜいいて、「ギャングたち」と呼ばれる幼児グループもある。「バカバカ！ チンドンヤ！ お前の母さんデーエベソ！」と、隊を組んで濶歩している明君（四歳）たちに、「チンドンヤって知ってる？」と質問すると、「ウウン、知らない」という返答。「白いはトウフ、トウフは四角、四角はキツネ……」思いつくままに、単語を並べ上げていく……。

——ケース(4)——

「バスに乗っているとママ！ 犬の大きいのが歩いているよ！」というので、窓から見て赤面したの。馬が歩いていたんですもの……。つい、今しがたの出来事のように話すママは、短大助教授。それから、さっそく坊やを動物園につれて行ったそうである。東京という大都会で育てられた坊やも、さぞかし驚いたことだったろう。

表1 遊びの継続時間の対象児数

年齢(歳) 性別	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
男児	6	7	12	17	11	1	5	0	0	1	0	60
女児	4	14	8	14	7	2	0	4	1	0	1	55
Total	10	21	20	31	18	3	5	4	1	1	1	115

表2 遊びの継続時間

年齢(歳) 時間(分)	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
時間	男児	218	217	413	656	349	25	173	/	/	15	/
Total(分)	女児	130	355	168	609	196	65	/	121	20	/	25
$\bar{x}$ (分)	男児	36.3	71.0	34.4	38.6	34.9	25.0	34.6	/	/	15.0	/
	女児	32.2	25.4	21.0	43.5	28.0	32.5	/	30.2	20.0	/	25.0
S.D	男児	1.68	2.00	3.16	3.31	2.79	/	0.20	/	/	/	/
	女児	0.12	1.54	1.64	1.04	2.00	/	/	0.97	/	/	/

表3 遊びの中での言語発生数の対象児数

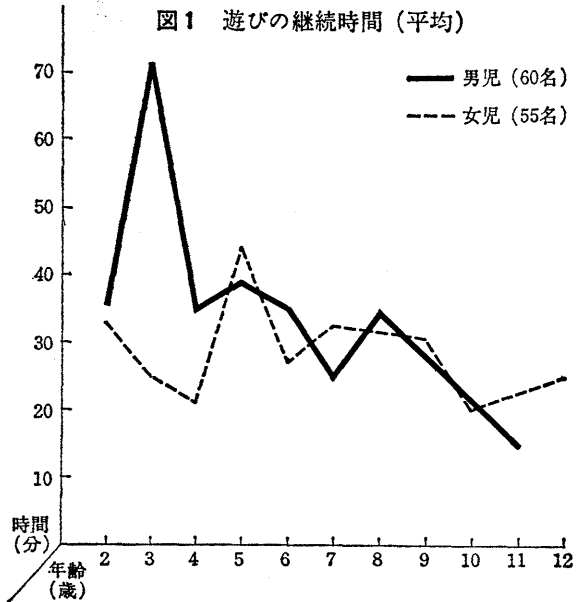
年齢(歳) 性別	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
男児	8	6	12	17	11	1	4	0	0	1	0	60
女児	4	14	8	15	7	3	/	4	1	/	1	57
Total	12	20	20	32	18	4	4	4	1	1	1	117

表4 遊びの中での言語発生数

年齢(歳) 言語発生数	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Total	男児	48	105	320	448	136	4	79	/	/	15	/
	女児	55	199	142	163	115	89	/	33	13	/	1
$\bar{x}$	男児	6.0	17.5	26.7	26.4	13.6	4.0	19.7	/	/	15.0	/
	女児	13.8	14.2	17.8	10.8	16.4	29.7	/	8.2	13.0	/	1.0
S.D	男児	2.45	0.25	3.46	5.38	2.44	/	1.73	/	/	/	/
	女児	1.12	2.82	2.17	2.87	2.00	0.14	/	0.23	/	/	/

以上は、身近にあったケース二、三を取りあげたが、子どもの実際に遊んでいる状態で、しかも、自然発生的なあそびについての観察をあげてみよう。即ち、「我が国では、思考と言語の交わる、いわゆる変革期は、平均的には、どの年齢でみられるのか」という疑問を明らかにしたいと着手を試みた。あそびに関連する研究での、予備調査の段階でのものであるが……。

本調査は、特定の条件を設定せず、(時間的制限、賞罰等は)



際与えていない)自然観察法により記録した。その方法、及び手続きは、(A)対象児……二歳から十二歳までの117名。内、男児60名。女児57名(幼児のあそびを分析する上に、あそび、そのものの年齢的推移及び、その消長を調査したいと、小学校の学童までを調べてみた)(B)調査、観察期間……昭和44年7月から10月までの3カ月間。(C)調査地域……沖縄から北海道まで(全国)。(D)観察項目……(1)あそびの継続時間。

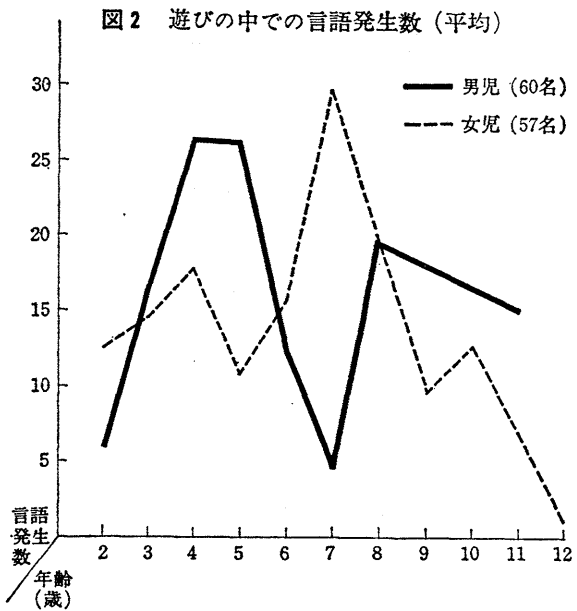


表 5

形態 時間 (分)	グ ル ー プ	1 人
32.6以内	40	28
32.7以上	38	12

$x^2 = 4.9$  で  
危険率  $0.10 < p < 0.25$   
で有意の差は認められな  
い。

表 6

形態 言語 発生数	グ ル ー プ	1 人
16.9以下	56	27
17.0以上	24	13

$x^2 = 0.009$  で  
有意の差はない。

(2) 言語発生数及びその内容。  
(3) 動作出現数及びその内容。  
(4) あそびの形態 (イ) 構造 (一人あそびまたはグループあそび。  
メンバーの数) (ロ) 種類 (内容) (ハ) 使用遊具。以上の外に、対象  
児の環境調査、生育歴の調査を、対象児の母親に面接し回答を得  
た。

(A) 環境調査……(1) 居住地域。(2) 父母の年齢及び職業。学歴。(3)  
兄弟の有無。(4) 両親及び兄弟以外の同居家族の有無。(B) 生育歴の  
調査……(1) 出生時体重及び身長。(2) 出生時の状態。(3) 栄養法 (母  
乳、人工栄養、混合栄養の別)。(4) 離乳完了の時期。(5) 病歴。(6)  
ケガの発生の有無。(7) 偏食の有無 (その食品名)。(8) 体質 (アレ  
ルギー等)。(9) くせの有無。(10) 利き手 (大脳皮質の優位性を知  
るため)。以上、母親に回答を求めたこれらの項目は、対象児の  
あそび分析及び、対象児の思考形態を検討していく上に、直接及  
び、間接に、関連するものである。

本調査では、全、あそびの継続時間は、男女児をこみにして、

(Case A) 1人あそび (ダイヤブロック)

被験者……四歳, 男児 継続時間……76分。言語発生数……121語。出現動作……36。

Time	発 語	動 作
10:39	すごいでしょ。英ちゃんは。 でっかいノ でっかいノ 飛行機。 ヒューン、ヒューン。 ビューン、ボン。 キューン お姉ちゃんの戦車も来いよ。 飛行機隊も行くからノ ラララ……ララ……ララ…… (進めジャイアンツロボの節で) ポポ、ボン、ボン ひらいてノ ひらいてノ すいかれなんて (無意味言語) すいかれなんて、すいかれなんて	ダイヤブロックで作り始 める。 ダイヤブロックを持って 飛ばすまねをする。 1つ2つと落とし始める。 ブロックを置く。 いっしょうけんめい作り 始める。

10:45

ラララ……。  
あらっ！ いっぱいあります。  
いっぱいありますか？  
羽根、いっぱいでしょう。  
ブンブン、ブーン。  
戦闘隊、爆弾落とすぞ。  
怪獣をやっつけろ！  
ドカン！  
もっといいの作ろう。  
フフ……（笑い）  
爆弾状の飛行機。

爆弾 バンとぶっつけろ！  
飛行機に。  
空は飛べない、飛べない……。  
これは遠くに、遠くに……。  
ほら！ ひとつ飛んで行ったよ。

ガチャン！ ガチャン！  
なおっちゃうの。  
すごいでしょ、お姉ちゃん。  
ほら！ 自動車になっちゃった。  
お姉ちゃん、ほら！  
ポボン、ボン、バカン。  
ババ……戦車作ろうと！  
水上スキー みたいだ！  
セーラーマン、でっかい、でっかい……。

10:54

腰、痛くなってきた。  
へへ……（笑い出す）  
下があいてる。戦車出来上り。  
よく走るように あけましょう。  
デカデカデカマン。セーラーマン。  
ポバイ ザ セーラーマン。  
ポバイ ザ セーラーマンだぞ。  
ポバイ ザ セーラーマン。（大声を出す）  
セーラーマン。セーラーマン……。  
バカッ ビキッ ポーウ……。  
消防隊で、消防隊で……。  
飛んで行く、サイレン鳴らして。  
飛んで行け！

作った飛行機を振り廻す

ブロックをぶつつける。  
全部こわす。

ブロックをかき廻しながら作る。

ブロックを離したりついたりする。

上にあげて見せる。

ブロックをかき廻わす。

体を伸ばして遠くの方を見ている。  
疲れたようす。

上にあげる。

フンフフフン……（はな歌）  
もぐらだ……。  
バリバリビーン。バリバリビーン。  
ビーボッポー、ビーボッポー。  
もぐらだ、ダダダ……ガシャン。  
フンフフフ……（はな歌）  
でかい、セーラーマン、セーラーマン。  
ブーブー。  
ポバイ ザ セーラーマン。  
さあ 爆弾 作らなくちゃ。  
ナーンダ。へんなのノ  
パババ……パバ。  
のどがかわいちゃった。  
のどかわいたの——。  
のどかわいちゃった。  
ラララララ（歌）  
もうう……。  
お姉ちゃん 鉄砲動かすよ。  
こっちの方が すごいでしょ。  
ひらえもまんだ。（無意味語）  
電気、キラキラ光ってきれいだろう。  
お姉ちゃん。  
ほらノ ひっくり返っても、何でもないよ。  
ほらノこの戦車は。  
すごいでしょ。この戦車。  
ぶくっと とれちゃうよ。  
ふた、あけたらバカッととれる。バカッバカッ。  
ほら、取れちゃった。  
ゼロゼロエイトみたくなっちゃった。  
ゼロゼロエイトみたくなるんだよ、これ。  
ひらえもまんだ。（無意味語）  
ガリガリガリ……。  
  
おっととと……おっとおれましたね。  
こわれました。  
ポカッよいしょ、あっノとれました、とれました。  
タターッ タターッ、タタータッ。  
お姉ちゃん、英ちゃんのどがかわいちゃった。  
ぶつつけても、なんでもないよ。もぐらだもん。  
もぐらだと、ここ取れちゃってしょうがないんだよ。  
意地悪は、楽しいな。イヒヒヒ……。

戦車を作っている。  
戦車を動かしている。  
箱にぶつつけている。

戦車を動かしてまわりの  
ものを押しながら進む。

ジュースを持って来る。

	<p>イーガリガリー、ボンビーボン。  それ行けガリガリボクボク。  ガリガリポリ。  もう1つ黄色いの取ってえノ ブロック。  どうも。  あれノ 赤いのもあった。赤いの返すから。  お姉ちゃん、ブロックいっぱいってえ。  これ3つ、これひとつ、これふたつ、投げてよ。  ボンとぶつつけるから。  お姉ちゃん、白いの3つ。もうひとつ。  ガリガリ……イーボキ。  戦車の大砲折れちゃった。かわいそうに。  ヨーシ、できた。ほらノ  トンネルとおって行こうっと。  短いところもおって。  ガチガチ。  扇風機かけよう。  戦車をさましてやろうっと。  冷たいよ。  扇風機、動けえノ</p>	<p>鼻をかく。  受けとる。</p>
11:15	<p>(10分間沈黙)  もう1つ食べようっと。  お姉ちゃん、このタンクこわれちゃった。  修理しましょうっと。</p>	<p>ねてしまう。  足で何かやり出す。  ゴロっとねてしまう。</p>
11:30	<p>どれがいいかな。みんな小さいな。  あっノ これだ。  ストライク。とれたノ とれたノ  あっノ これが、つながってるんだノ  お母ちゃん、取れたよー。  これは大物だ。  みがけ、みがけ。  ガタガタガタガタなんだから</p>	<p>扇風機をいじる。  スイカを食べる。</p> <p>ドライバーを持って来る。  大きいのを出す。  オモチャのネジを1つ取る。  バラバラにする。</p> <p>やすりでこすり始める。  やすりでこすっている。</p>
11:55		<p>——あそび終了——</p>



375分で、平均<sup>32.6</sup>分であった。(表1、表2を参照のこと) 即ち、二歳から、十二歳までの子どもの、あそびの継続時間は、平均<sup>32.6</sup>分ということになる。

次に、本調査での全言語発生数は、1965語で平均言語発生数は、

16.7語であった。―表3、表4―

また、あそびの継続時間を男、女児別に、年齢別にみると、図1―あそびの継続時間は、男児では三歳の時点で、そのピークがみられ、以後は下降の傾向がみられる。女児では各年齢において、20分から30分間に分散しているが、特に、五歳において、ピークが示されている。三歳、四歳、五歳の時点において、あそびの継続時間は長いようである。

次に、あそびの中の言語発生数は、―図2―男児では、

四歳、五歳にそのピークがみられる。女児でのピークは、七歳の時点でみられ、以後は、減少の傾向がみられる。この図2に示されたカーブの変動は、いわゆる「変革期」の時点を示す「手がかり」であるかも知れないという期待が持たれるので、今後、各年齢毎に(殊に幼児期)、綿密な調査、実験、分析を試みてゆきたいと計画中である。いずれにしても、男児と女児とのあそびの内容には、かなりの違いがあることが、あそびの継続時間及びあそびの中での言語発生数からも明らかにされた。思春期前あたりでの、女児の身体発育の加速現象に対し、男児のあそびに対する集中性は、かなり早期においてもみられるが、また、八歳、九歳、

十歳、のいわゆる小学中学年の児童の、あそびへの関連性は、平均して低くなる傾向がみられた。これらは、知的側面に關するもの(殊に思考傾向)と関連することが予測される。

次に、グループあそびと、一人あそびについて、継続時間について調べてみると、またあそびの中での言語発生数について、グループあそびと、一人あそびについてその差を検討すると、有意の差はみられなかった。(表5)

グループあそびと、一人あそびについて、男女児別にみると、有意の差はみられなかった(表6)が、男児では、一人あそびが多く(低年齢で)、女児には、年齢に關係なく、グループあそびが多いという傾向がみられた。また、一人あそびは、継続時間も、全平均時間(32.6分)より長い時間を示し、言語発生数も、平均<sup>16.7</sup>語より多い発生数をみるという傾向がみられ、今後検討してゆきたい問題である。あそびの中での言語発生の内容分析及び、幼児の思考形態を検討する段階にまでは至らなかったが、興味ある問題の提示されたことは、大きな収穫である。

次に、グループあそびと、一人あそびについて、それぞれケース(A)(50P)と53P参照)及び、(B)(省略)をとり上げる。ケース(B)のグループあそびには、リーグシップをとる者が出現し、年少の幼児は、年長児に対し、依存的態度が示された。

最近では、幼児に1・0を高めようとする試行や学習を強要する傾向がみられるし、いわゆる才能教育と称するおけいこことは盛

んに行なわれている。そのためか、幼児を持つママたちまで、音楽熱の異常に高いことには驚くばかりである。幼児たちは、そのために、相当な時間とエネルギーをさいている。その内、何パーセントの幼児たちが、将来、そのおけいこごとで身を立てられるのであろうか。仮りにそこまでを望んでいなくても、もうすでに、情操教育などという段階は通りすぎているようである。「可能性を試している」というママたちもいる。しかし、幼児の発育、発達の段階を認識し、その上で、幼児の知的側面や、情緒面そして社会性の発達についても、よりよく促進されるように強い関心を持つことが望まれる。

すでに、コンピュータは広く活躍を始めた。しかし、コンピュータの機能がいいからとはいえず、それ自体は、創造的な思考をし、判断を下すまでには至っていない。要するに、プログラミングされた、その指示により記憶し、多くの選択枝からある回答を選出し、反応するだけである。チェッカーの名人と、コンピュータとのゲームにも、やはり、コンピュータの方が降参している。ある対象を記憶し、総合し、判断を下し、そして創造する能力は、人間のみにできる。

Sammon の発達曲線にもみられるように、神経系の最も発達する（分化する）三歳、四歳、五歳の幼児の時点において、その知的側面の促進できるように方向づけたいものである。即ち、知識社会に適応できる科学的思考力、判断力、総合力を身につけた

人間像を想定して、育児の方針を立てることを望みたい。もちろん成熟した *Personality*、社会性を身につけさせることは当然であるし、身体面では、感染に対する抵抗力を養い、運動機能の発達も促進させたい。

また、幼児のあそびの中にも、古くから受けついで日本の文化のユニークなものも継承できるはずである。遊具としての、てまりや、鳩笛、羽子板なども、その部類には入るのであろう。――梅雨のある朝、通勤の電車の中で、ダウン症の男児が、補聴器をつけて私の前に立ち止まった。驚いてみると、その幼児は、笑いかけた。手には、みずみずしいさき舟が乗っていた。すると、車内の床の水たまり（雨傘のしづくで出来た）に、さっそく、さき舟を浮べて遊び始めた。――このような詩情は、精薄の子どもの世界にのみ存在しつづけるのであろうか。いずれにしても、感覚のみの幼児教育や、総合力、思考力を問わない判断の速さを要求する反応時間や、活発な子どもをいい子とみなすのみに依存する幼児教育であってはならないし、幼児には、殊に、人間としての最も基本的なモラルの存在しない教育も、また、あっていいはずはないであろう。そして幼児期は、数概念や語彙形成期でもあるので、幼児のあそびの中にも興味や関心を育成する、教育の場としての価値を認め、方向づけのなされることは望まれるし、あそびの中にも、私的側面の発達を促進するような指導も必要である。またそれでこそ、就学前教育の意味も存在すると考えられる。