

100年史にみる子どもの遊びと玩具

足利市立東小学校教諭 安藤重雄

I はじめに

昭和47年、子どもたちはどのように生活し、どのように遊んでいるのであろうか。

親であるおとな、教師であるおとなたちは、現代の子どもの遊びと玩具の実態をどこまで知っているのであろうか。明治以来100年を経た現在、子どもの遊びと玩具に焦点をあてて、そのあり方をさぐってみることも、あながち意味のないことではないと思う。いや、どうしてもやらねばならないことと強く感じ、この研究を始めた次第である。

昭和40年代、テレビと活字の本質的な相違点を明らかにし、世界的ブームをまき起したマクルーオン。それ以来一部では「二重社会論」が起ころ「二重思考法」が提唱されている。活字メディアで貧しい時代に育った40代以上のおとなと、「豊かな社会」に育ったテレビっ子の考え方の相違を、教師であるわれわれは、どこまで身に沁みて感じ、理解しているのであろうか。

先生方に次のような質問をした。

「現代の子どもたちは、遊びに恵まれていますか。その理由も書いてください。」その解答は大きくわけて二つあった。一つは「恵まれていない。」とする解答であり、この方が高い比率を示している。その理由として、現在の子どもたちは遊ぶ場所もないし、遊びも少ないとしている。

一方、遊びに恵まれている側の解答の理由としては、いろいろな玩具がすぐ入手できうらやましい限りであるとしている。

教育評論家の宮下正美氏は「このころの子どもたちは、とくに都会の子どもたちはほとんど遊びというものを忘れてしまった。」といい、読売新聞文化部長真下孝雄氏は「子どもが子どもであることを忘れてしまった。」とも言っている。

足利市には多くの遊園地がある。そして今なお建設途上にあるものも数多い。しかし、この遊園地はコンクリートのかたまりであり、ペイントで化粧した暖かみのない大人の好みで作られたものでしかない。遊びの本質である楽しさや創造性という価値からみた時、果してこのような遊園地でよいのか。大きな疑問がわいてくるのである。

だが、それはさておいて、本当に現代の子どもは「遊び」を忘れてしまったのだろうか。果して遊ぶ場所がなくなってしまったのだろうか。親や教師はその事実を正しくつかんで、こういつているのであろうか。子どもたちは、どう思っているのであろうか。

子どもたちは、遊びに恵まれていないのだろうか。子どもであることを忘れてしまったのだろうか。私たち教師は、このことをどのように考えたらよいのであろうか。

そこで続けて、先生方に解答をおねがいしてみました。

「このころ子どもたちが遊んでいる遊びを、知っているだけ書いてください。」1月下旬のことである。

その結果、延べにして35種類の遊びが返答された。①なわとび ②石けり ③うまのり・かんけり……の順であった。子どもたちは同じ質問に対し、どう答えたであろうか。1年から6年まで、180名の結果は、遊びの種類は、延べにして128種類におよんでいる。

この事実をどう見たらよいのだろうか。本当に現代の子どもは遊びがないのだろうか。教師が石けりという表現でいった遊びだけでも、子どもは、①東京ケンパ ②あびそめ ③石けり ④ケンパといろいろな遊びをしているのである。もう一つ例をあげてみよう。教師は「鬼ごっこ」という遊び、または「つかまえ鬼」という名で「鬼遊び」を記入している。子どもたちは、この「鬼遊び」を、①どろじん ②たかおに ③つかまえおに ④へびおに ⑤すわりおに ⑥てつおに ⑦いろおに ⑧しゃがみおに ⑨てつなぎおに ⑩おにごっこ ⑪わにおに ⑫かくれおに、などとわけて遊んでいるのである。(鬼遊びの呼び名については、関東地方—鬼ごっこ、大阪付近—おにごご、京都—つかまえば、伊勢—鬼さん、山口地方—鬼さご、仙台—鬼々、青森—おくりごなどよばれている。)

本論にはいる前に、もう一度ここでくりかえしておこう。本当に現代の子どもは遊びがなく、遊ぶ場所がないのであろうか。子どもたちは、遊ぶ場所については次のように答えている。

①近くに遊園地がある。32% ②ひろいところがある。29% ③せまいところがある。36%
④遊ぶ場所がない。4% これを遊園地と広い所を合せてみると、実に61%になるのである。これで遊ぶところがないのであろうか。

現在(2月4日現在)遊んでいる遊びが128種類、遊ぶ場所があると答えた者が61%。この事実がありながら、なお「今の子どもたちは、遊びに恵まれていない。」とする見方は、どこからきているのであろうか。

このことを考察するにあたって、明治以降その時代 その時代の子どもの遊びや玩具が、どのような背景によって、どのように影響されてきたかを知ることが大切だと考え、明治100年の子どもの遊びと玩具について、現代の子どもと比較してみたのが、次章からのものである。

II 明治期

明治以降の子どもの遊びを、明治以前と大きく変えたものは何といっても、スペンサーの教育学の影響であろう。教育を知育、徳育、体育という三つの部門の調和的發展としてみる考え方によって、体育の重視があげられた。その結果、遊びや玩具の上でも明瞭に、意図的に子どもの身体的諸器官の発達を目的としたものが作られた。たとえば、体育の演技を模したのから「とび馬」「なわとび」触覚練習として「おしゃぶり」、聴覚練習として「笛」「鈴」などがある。また筋覚練習として「マリ」「メンコ」「コマ」、注意力練習として「おはじき」「かるた」、全身運動の遊びとして「木馬」「竹馬」「三輪車」などが作られ、遊ばれている。

これらの遊びの中で、現在なお遊びつがれているものが多いのに驚くのである。その第一は「なわとび」であり、「メンコ」「おはじき」「かるた」「竹馬」である。その内容は現代向に変化はしていても、その遊びのもっている本質的なものは、きちんと引きつがれているのである。子どもたちの現在の遊びの中でも、これらは高い率を示しているのである。

明治20年代に入ると、当時の軍国主義的風潮を反映して、子どもの遊びや玩具にも戦争色が濃くなっていくのである。子どもの服装も着物から洋服に変わるのもこのころである。いきおい遊びもそれに伴い活発になってきた。「戦争ごっこ」が流行し、サーベル、鉄砲なども売り出された。ブリキ製の一つ巻き、二つ巻きのラッパは、いくら作っても間にあわぬ有様だったという。

これらの遊びも現在の子どもの遊びの中に生きつづけているのである。「戦車遊び」「戦争ごっこ」「光線銃SP」などの形で存在している。この遊びの存在原理を考えてみるのもおもしろいが、わき道にそれるので、グルースやクレパレートの遊びの分類の中での「闘争あそび」ローバックやシユテルンのいう「模倣遊び」や「闘争」に類するものであるとだけおぼえておこう。

この軍国主義的な色彩とともに、一方では近代科学の原理を応用した玩具が舶来物として、子どもの好奇心をそそった。たとえば「自転車」「幻燈」である。自転車は速度性において、幻燈は光学性において、それまでの玩具と比較して強く子どもの心をとらえたのであった。幻燈が玩具として製造されたのは明治27～8年で、業者だけでも東京で十数軒あったといわれる。(東京玩具人形問屋協同組合70年史より)

明治も末期の30年頃からは、児童研究が高まり明治31年に児童学会も結成されている。

この時期は西洋音楽が普及し、童謡の発達の影響から遊びがリズム化し、活発化してきたのが目につくのである。西洋人形の輸入もこのころからである。明治32～3年ころにはセルロイドの玩具が、明治37～8年ころには、ゼンマイの玩具が人気の中心であった。具体的にみてみよう。明治43年にドイツの博覧会に、日本の代表玩具として送った77種の品名をみるとたいへん興味深いものがある。そのいくつかをあげてみよう。

双六(東海道五十三次・新版道中双六) 羽根と羽子板 たこ 負け猿 お面 歌かるた(百人一首) まり 春駒 錦絵 人形 あね様 ダルマ きしゃご(貝) 撃劔人形 起き上り小法師、木の笛 とんぼ しょうの笛 豆鉄砲 でんでん太鼓 犬張子 亀の子 ままごと道具 竜吐水 猫と鼠 ……風車 千代紙 きせかえ絵 武者絵など77種である。この中で現在、遊ばれているものは、双六 人形 コマ 竹馬 千代紙 ままごとの道具 お手玉ぐらいであとの70種におよぶものは、現在見ることはあっても遊ばれていない。

このことを例にあげて、現在の子どもは遊びを知らないという人がいたとしたら、その人をどう思うだろう。遊びは、時代とともに変化してきているのである。親や教師の知らない遊びをしている子どもは、本当に遊びを知らないと言い切れるのだろうか。

III 大正期

20世紀にはいると、エレン・ケイが「児童の世紀」と呼んだように児童尊重の思想が新教育運動の中心的概念として、広く普及するとともに、遊びの教育的意義が再認識されることとなった。

特に画一的に修身教育によって、児童の自由な活動を抑制してきたことが反省され、子どもの遊びそのものが教育の対象であると考えられるようになっていった。この時代の遊びを代表し、もっともよく時代色を反映しているものにベース・ボールがある。このベース・ボールはすでに明治時代の後期に中学校や高等学校に普及しつつあったが、大正期になるとそれが少年の間にも普及していった。

少年向きのゴムマリを使用して、球をころがして打つ「ゴロベース」である。

「ドッジ、ボール」「フット・ボール」なども最初は体育の球技として普及したものであるが、この時期になると、ルールやスタイルが簡略化されて、遊びとして普及しはじめている。これらは舶来のスポーツが日本の社会にふさわしい形に変形されて遊びとして定着した例である。

これらを現在の子どもの遊びと比較した場合、多くの共通点があるのにおどろくのである。本校の子どもの特徴の一つも、遊びの中に占める「スポーツ的要素の強い遊び」の多いことである。「フット・ベースボール」「野球」「ソフトボール」「ハンドベースボール」「サッカー」「バレーボール」「ドッジボール」「テニス」「バスケットボール」「卓球」「バトミントン」これらは体育の球技を変形し、簡略化して遊びとしているのである。これは、どの学年をとわず男女をとわずの傾向にある。

大正期における玩具については、生活に即したものが尊重されるようになっていった。また、それまでのように精巧な完成品より、むしろ未完成、即ち子どもがそれを使って作り出す素材となるものが重視されてきた。これは玩具の教育的性格に大きな変化をもたらしたものとして、注目に値するものである。これ以後教育玩具には組み立て、解体のきくもの（素材）が多くなってきたのである。

また大正期の特色的なことは、飛行機、電車、自動車のように「動く機械」文明が普及したことを忘れることができない。この動くおもちゃの普及と密接な関係をもつものが、日本の金属玩具の発達である。木製、竹製、紙製が中心であった日本の玩具が日清、日露の戦争の間10年間に金属玩具が長足の進歩をとげたのである。その原因としてプレス機の発達があげられる。

これらの事実をみる時、大正期がいかにも現代に類似しているかに驚くであろう。スポーツ的遊びの高い比率、プラモデルに代表される組立素材との共通点、動くおもちゃの全盛、しかし、よくみると、遊びそのものは変わっていないが、社会が、おとな達が、教師が子どもの遊びをみる目、または態度があまりにも異なるのである。果して、現在のおとなたちの方がより正しいのであろうか。

IV 昭和期

昭和期に入ると、一方では大正期に輸入された舶来のスポーツあそびが次第に変形されながら、普及、定着していくとともに、他方では軍国主義的な傾向が再び強くあらわれてくるのである。いろいろな形での「戦争ごっこ」「軍人将棋」「陣とり」「棒たおし」などがその例である。

玩具の方についてみると、このころから特に金属玩具とセルロイド玩具が驚異的な発達をとげるのである。昭和6年、満州事変によって100種にも余る新しい金属玩具が次々と世に送り出された。「鉄かぶと」「発火装甲車」「戦闘機」「発火機関銃」などである。その他、動く装置の汽車類や、昭和11年になると「自動電話器」、模型的なエンジン玩具、建築遊びの「デルタ」「ビルタ」などが登場するのである。

戦後の遊びとしては、戦後の児童像としての、①自主性が強いこと、②科学性をもっていること、③現実性をもっていること、④画一性をもっていること、などを反映したものが登場してくる。

第一に自主性が強いので、自分が主人となって作り、動かすという指導性をもった玩具を好む傾向がみられる。つまり、おとなから与えられて遊ぶのではなく、プラモデルやパズル、ゲームのように自分の好みにあわせ自分の力で作りあげることによって遊ぶという傾向がある。本校の子どももその例

にもれず、プラモデルやトランプ、ゲームなどを好む子は、他のものを好むものより多いのである。

第二の特色は、子どもの科学的要求に応じた科学的玩具があらわれたことである。これは例をあげるまでもないことであろう。

第三の現実性については、特筆されなければならない。それは現在の子どもを一番特徴づけるものであると考えるからである。その理由は、子どもの遊びに伴う玩具があまりにも現実的になってきたことであり、子どもの世界がおとなの生活に近づいてきたことである。読売新聞の真下氏の言うように「子どもが、子どもであることを忘れてしまった」の観さえするのである。

人生ゲームの人気上昇もその好例であろう。また、子どもの中に出まわる「おとな用品」をみてもその実態が知れるのである。男女の遊びの関係についても大きな変化が見られる。女の子の玩具は、ままごとと道具と人形の時代は去ったのである。「ワタ菓子製造機」「キャンデーマシン」「ポップコーン機」実に「おとなの使うものを子どもが使う」時期になっているのである。

一方、現在の子どもたちは、明治以降からの遊びを变形し現在に生かしているのである。終戦後の焼野原で、子どもたちが生み出した「カンケリ」などを自然に「鬼遊び」などと融合させているのである。

V おわりに

ここで、また最初の問題をあげてみよう。本当に現代の子どもは遊びに恵まれていないのだろうか。本当に現代の子は「遊び」を忘れてしまったのだろうか。果して遊ぶ場所がなくなってしまったのだろうか。親や教師は、子どもの実態をつかんでいっているのだろうか。子どもたちは子どもであることを忘れてしまったのだろうか。私は「否」と答えたい。事實は「否」なのである。

では、なぜ「おとなの感じ」として、現代の子どもは遊びに恵まれていないと感じるのだろうか。子どもたちも「あまり遊べない」と強く感じるのだろうか。

次の調査結果が、その答を提示してくれている。

「あなたは家に帰って、どの位の時間遊びますか」。驚ろいたことに「遊ぶ時間なし」と答えた子どもが、月曜日から日曜日にかけて、20%以上いるのである。学年が高くなればなるほどその比率も高くなるのである。

また「あなたの好きなものはどれですか。本を読む マンガを読む テレビを見る プラモデルを作る 一人で遊ぶ 友だちと遊ぶ」この中で友だちと遊ぶと答えた者はきみにみないのである。他の子どもは、何らかの型で「一人あそび」を好んでいるのである。

この実態をどうみたらよいのだろうか。3年の子どもは、こう書いている。「塾があるので家に帰ると5分か10分しか遊べない。土曜日なんかとくに大変だ」またある子は「友だちと遊びたくも、だれも遊んでくれない、宿題やじゅくがあるんでつまらない。だから一人でテレビをみる。」

子どもは、子どもなのである。子どもであることを忘れさせているのは、親であり教師なのだ。遊ぶ時間がないまでに、子どもを塾に追いやり、学習成績をあげさせようとしている親、遊びに夢中に

なり、宿題を忘れた子を激しく叱責している教師、そんなことが許されてよいのだろうか。

児童指導が非行の防止や補導に終わり、問題児の治療だけに終ってよいのだろうか。もっと積極的な意味（人間性の確保のため）を持つことができないのだろうか。教師は、この構えをすることを忘れていてのではないか。

経済成長のみを、がむしゃらに進めて来た経済大国日本も、ついに人間優先、人間尊重の大切さを感じ、一大政策の転かんとしたのではないか。

教育も、人間性の回復に全力を傾注すべき時がきているのだ。

子どもから遊びをうばいさり、遊ぶ時間をとりあげてしまっている親や教師、そのおとな達が、今こそ、子どもに遊ぶ時間を返してやるべきだ。そうすることによってのみ、子どもの人間性の回復が期待されるのである。幼稚園時代から知能テストの練習をさせ、小学校1年から塾にかよわせ、学校にすれば、宿題や家庭学習、予習で遊ぶ時間をとりあげてしまっているおとなたち。

化学肥料のみによる栽培法の欠陥は百も承知のはず、速効性のみがよいのではない。遅効性でも、有機質肥料による土作りこそたいせつなのである。

明治以降、100年の遊びの変遷をみた時、今こそ、本当の意味の遊びを子どもに与える時期ではないかと考え、教師のひとりとしてその責任を感じるのである。

- 参考資料、「東小学校児童に対する遊びの調査」 東小47年2月
「明治百年史にみる児童観」 平凡社
「子どものおもちゃと遊びの指導」 松村康平 フレーベル館
「内留報告書、遊びと教育」 S.46年 東小・安藤重雄
「若者の心をつかむ」 竹村 健一
「子どもの仕事」 フィリップミナー 平凡社
「遊びの心理学」 ピアジェ 黎明書房