

衣・食・住・遊 あの時代この時代

第4回

遊

さまざまなものが時代とともに移り変わる世の中で、
私たちの生活に必要な衣・食・住も
そのカタチを少しずつ変化させています。
その衣・食・住に遊を加え、
さまざまなモノの移り変わりを追いながら、
私たちのいまの生活様式を見つめ直してみませんか。

移り変わる 子どもの遊びと場

自然にふれあう空間や
原っぱから室内へ

子どものころ皆さんはどんな遊びをしていましたか？かくれんぼ、鬼ごっこ、缶蹴り、ままごと、サッカーや野球、メンコやベーゴマ、木登り、魚釣りなど、それぞれの暮らした地域や世代によっても違いがありそうですが、いま60代以上の方であれば、都市部であれ郊外であれ、自然と接して遊んでいた方が多いのではないのでしょうか。

平成8年（1996年）「環境白書」によると、調査当時40代から60代の男性は、鬼ごっこや缶蹴り、球技のほか、木の枝で刀やゴムパチンコなどを作ること、水辺で砂遊びや石積みや石投げをすることなどが遊びの中心でした。また、女性でもツクシを摘むなどの回答が多く、自然と親しむような遊びが多かったことが分かります。

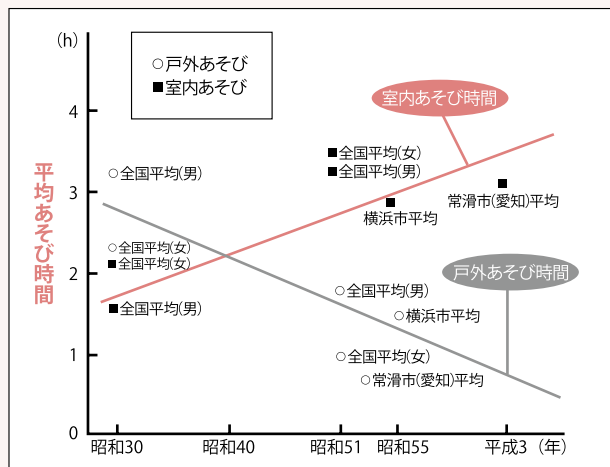
遊び場としては「森や林」、「草むら・原っぱ」などの回答が多く見られました。

こうした遊びの場に少しずつ変化が出てくるのが、高度成長期です。モーターゼーションの進展とともに、道路の整備が進み、住宅街の道路も自動車が行き通るようになり、路地

での遊びが危険になっていきます。また、空き地にビルや住宅が建ち、原っぱが次第に減少していくのもこのころからです。建築家の仙田満氏の調査によると、1955年ごろから1975年ごろまでの20年間で、子どもの遊び空間は大都市では20分の1、地方都市でも10分の1に、自然空間にいたっては全国では約29分の1までに激減したといえます。

一方、テレビの普及とあいまってテレビの視聴時間が増えていったこと、大量生産・大量消費時代に入り、さまざまなおもちゃが発売されたことなども戸外の遊びの減少につながっていると考えられます。仙田満氏は、昭和40年を境に、戸外での遊びと、室内での遊びの時間が逆転したと指摘しています。

■図 あそび時間の変化



出典：仙田満「子どもとあそび」

ゲーム機の登場で変わる遊び

昭和58年に家庭用テレビゲーム機が発売され、平成に入って携帯型ゲーム機が普及するようになると、遊び方はさらに変化します。

学校や近隣でスポーツをしたり活発に過ごす子どもたちと、屋内での少人数の遊びが中心となる子どもたちに、二極化する傾向が生まれています。

さわやか福祉財団が2010年に行った「放課後の遊びについてのアンケート調査」によると、よくする遊びの第一位が「携帯型ゲーム」で41・0%、「テレビゲーム」は17・7%という結果でした。「鬼ごっこ」や「サッカー」などの集団での遊びがそれに続きますが、「読書・漫画」の比率も高くなっています。遊び場所としては、「家の近くの公園」、「自分の家」、「友達の家」が上位で、そのほかは「放課後子ども教室」、「学童保育」、「児童館」、「学校」など、社会的に整備された子どものための施設がほとんどです。また遊ぶのは「同じ学年の友だち」が80・1%で学校内の違う学年の人は20%に達しません。遊ぶ人数も3〜5人が一番多く、「1人」、「2人」という回答もあわせて30%近くあり、大人数で遊ぶというよりは、気の合う仲間と過ごす子どもが多いようです。集団遊びを通して異なる年齢の子どもたちの中で人間関係を培う力が少しずつ弱まっているといえそうです。

遊びを通じて、子どもたちは成長します。

国立青少年教育振興機構の調査（平成22年度青少年の体験活動等と自立に関する実態調査）でも、子どものころの体験が豊富な大人ほど積極性や自立性が高い傾向があるとされています。

そうしたなか、自分たちの創意工夫で五感を使って自由に遊びを創造するための「冒険遊び場」づくりをはじめ、児童館や公民館などで、メンコやベーゴマ、けん玉など、昭和の遊びを子どもたちに伝えようとする取り組みが全国各地で広がっています。

いきいきとした遊び体験を子どもたちに広げていきたいですね。



主な遊びの変遷

明治30年代	紙めんこが考案される
明治末	ゼンマイで動く金属玩具づくりが盛んに ブリキ笛流行 このころからけん玉遊びが行われる
大正中ごろ	忍術ごっこ遊び流行 ゴム製の野球ボール発売、野球が広がり始める
大正末	めんこ、ベーゴマ、ビー玉遊び大流行
昭和元年	セルロイド玩具生産世界一
昭和5年～戦前	紙芝居ブーム
昭和8年	ゴム縄とび盛んにおこなわれる
昭和22年～30年	ブリキ、セルロイド、ゼンマイ玩具など再び人気 紙芝居が再び脚光
昭和30年	「きいちのぬり絵」ベストセラー
昭和20年代～30年代後半	ベーゴマ人気
昭和33年	フラフープ大流行 国産プラモデル玩具登場
昭和34年	皇太子殿下ご成婚 テレビの普及に拍車 少年向け漫画週刊誌創刊
昭和38年	少女雑誌の週刊誌化
昭和39年	アメリカ発の着せ替人形発売 東京オリンピック
昭和41年	怪獣が登場するテレビ番組により第一次怪獣ブーム
昭和42年	日本版の着せ替人形発売
昭和46年	変身ごっこ
昭和50年	テレビゲーム出現
昭和52年	自動販売機によるカプセル玩具の販売開始
昭和53年	インバーダーゲーム機が喫茶店に普及
昭和56年	テレビとタイアップしたキャラクター玩具の成長
昭和58年	家庭用テレビゲーム機発売
昭和63年	アイドルグループの影響でローラースケートブーム
平成元年	携帯型ゲーム機の本格普及
平成9年	携帯型育成ゲーム人気

財団法人日本玩具文化財団「おもちゃの歴史」などをもとに作成

参考資料：環境省「環境白書」、財団法人日本玩具文化財団「おもちゃの歴史」、仙田満「こどものあそび環境」鹿島出版会 2009 ほか