

# 遊びにおける子どもの楽しさを構成する要素に関する探索的研究

千田子々

key words : 子ども, 遊び, 楽しさ, 質的研究

## 要旨

三原市にある A 放課後等児童クラブの児童の遊びにおける子どもの楽しさを構成する要素を探索した。A 児童クラブの小学 2 年生から 6 年生 9 名を対象に、半構造化面接を用いてデータを収集し、質的に分析を行った。その結果、遊びにおける子どもの楽しさの要素として、人と一緒にする、役に立つ、面白い、成果が出る、報酬がある、適度な挑戦である、発展性がある、取り組みやすいという 8 つの要素が明らかとなった。今後は、本研究で明らかとなった楽しさの要素を用いて、子ども自身の感じる楽しさを知り、子ども一人一人がより楽しさを感じられる遊びの提供ができると考える。

## はじめに

遊びは、子どもにとって、楽しさや喜びをともなった自発的（能動的）で自由な活動である<sup>1)</sup>。遊びはいまだ不明瞭な要素が多く明確には定義されていない。文部科学省<sup>2)</sup>は「遊びの本質は、人が周囲の物事や他の人たちと思うがままに多様な仕方で応答し合うことに夢中になり、時が経つのも忘れ、そのかかわり合いそのものを楽しむことにある」と定義している。また、小川<sup>3)</sup>は、「遊びは本来、それが楽しいからやるという自発性に支えられたものである」としている。これらには、共通して楽しさという要素が含まれている。このことから、遊びには楽しさが必要不可欠であることが分かる。

高齢者における楽しさを構成する要素として、身体的健康、思考、人との関わり、熟練、優越、達成感、個性、リラックス（平穏）、フロー状態などが挙げられている<sup>4, 5, 6)</sup>。高齢者と子どもでは人生経験が異なるため、感じる楽しさの要素も異なる可能性がある。しかし、これまでに、子どもの楽しさの要素について研究されたものは見つけられなかった。そこで、本研究の目的は、遊びにおける子どもの楽しさを構成する要素を明らかにすることである。

## 方法

### 1. 対象

三原市に住む小学生を対象とした。楽しさを構成する要素を言語化できるのが小学生以上だと考えられることから対象を小学生とした。研究代表者と関わりがあった A 放課後児童クラブに協力を依頼し、A 放課

後児童クラブの先生が研究目的・方法に合う児童を対象者として選択した。保護者から同意を得られた A 放課後児童クラブの小学 2 年生から 6 年生の児童 9 名を表 1 に記載した。

表1 対象者の情報

	性別	学年	好きな遊び
A	女	6年生	なわとび
B	男	5年生	サッカー
C	女	4年生	大縄
D	女	4年生	王様ゲーム
E	女	4年生	大縄
F	男	3年生	スイッチ
G	女	3年生	大縄、ボルダリング
H	女	3年生	宿題、レゴ
I	女	3年生	ブレイブボード
J	男	2年生	サッカー
K	男	2年生	プラインチマイニングごっこ
L	男	2年生	3DS

### 2. データ収集

対象者に半構造化面接を行った。面接で使用したインタビューガイドを表 2 に記載した。具体的には、「日頃している遊びは何か」、「その中で 1 番楽しい遊びは何か」、「どこでする遊びなのか」など遊びの場面について質問を行い、回答してもらった。さらに、必要に応じて適宜質問を加えた。面接の様子は IC レコーダーに記録した。面接実施時間は平均（標準偏差）で 10.1 (2.9) 分だった。面接は、A 児童クラブの 1 室を借り、プライバシーが保たれた、静穏な環境で行われた。

なった。各要素の定義を表3に示した。

(1) 人と一緒にする

「人と一緒にする」は、真似をする、教え合う、

表3 遊びにおける子どもの楽しさの要素

テーマ	定義
人と一緒にする	真似をする、教え合う、仲間と協力するなど他の人と一緒にやること。
役に立つ	仲間を助けるなど誰かのためになること。
面白い	滑稽な言動を見聞きして、笑いたくなること。
成果が出る	記録をつくる、上達するなど以前より良い結果が出たり、目標が達成されたりすること。
報酬がある	称賛やご褒美など自分にとって価値のあるものが得られること。
適度な挑戦である	難しすぎず、簡単すぎない遊びで、熱中して取り組み、一喜一憂すること。
発展性がある	アレンジしたり、ゲームで次のステージに進むなど遊びが様々な方向に進む可能性があること。
取り組みやすい	馴染みがあり、気軽・手軽にできること。

表2 インタビューガイド

質問内容
1 日頃している遊びは何ですか
2 その中で一番楽しい遊びは何ですか
3 どこでする遊びですか
4 いつからしている遊びですか
5 どうしてその遊びが楽しいですか
6 その遊びをするとどんな気持ちになりますか

仲間と協力するなど他の人と一緒にやることであった。Aちゃんは、学校で縄跳びをするなかで、下級生に技を教えたり、大縄でみんなと遊ぶことで楽しさを感じた場面を次のように語った。

みんなとだど何でも楽しいんですけど・・・みんなが入って飛んだり。短縄で2人で飛んだり。あと、教え合うとか。同級生とか1年生にやったり(教えたりする)・・・みんなで仲良くできるのは嬉しい楽しい。

3. 分析方法

ICレコーダーの記録内容を全て書き起こし、逐語録を作成した。各対象者の逐語録を意味単位で区切り、コードをつけた。同様に全対象者のコードをつけた後、コードを共有し、意味の類似性に従ってサブテーマを作成した。サブテーマを意味の類似性により分類し、テーマを作成し、定義づけを行った。分析は、教員1名、学生3名が議論をしながら行った。

(2) 役に立つ

「役に立つ」は、仲間を助けるなど誰かのためになることであった。Bくんは、学校でサッカーをした時に1番楽しかったことを次のように語った。

自分がシュート入れたり、仲間の役に立てたりしたこと。(具体的には)シュートして入った時とか、ちょうどシュートできる場所にパスしたり。

4. 研究倫理

A児童クラブの先生に研究趣旨、データの取り扱い、個人情報の保護に関する項目を説明し、同意を得た。次に、A放課後児童クラブの先生が研究の目的と方法を対象者の保護者に文書と口頭で説明し、文書で同意を得た。

(3) 面白い

「面白い」は、滑稽な言動を見聞きして、笑いたくなることであった。Dちゃんは、同級生と王様ゲームをしたときに、自分が王様になって命令した場面を次のように語った。

色々な命令を出すけ、そういうのをみんながやるのがおもしろい。あと、しり文字もやってもらったよ!Dがやった(命令した)やつ。(他には)スクラット10回とか壁ドンとか。

(4) 成果が出る

「成果が出る」は、記録をつくる、上達するなど

結果

分析の結果、遊びにおける子どもの楽しさの要素として、人と一緒にする、役に立つ、面白い、成果が出る、報酬がある、適度な挑戦である、発展性がある、取り組みやすいという8つの要素が明らかと

以前より良い結果が出たり、目標が達成されたりすることであった。Gちゃんは、家族でボルダリングの施設に行った際に楽しいと感じた場面について「コツ掴んだりしてできたりしたら達成感がある」と語った。

Eちゃんは、学校で大縄をして記録がつくれた時の楽しさを次のように語った。

大人数でやってから連続でいっぱい入れて、みんなが全然引っかからなくていっぱい続いてよかったかな。10回以上はたぶんいったと思う。なんかワクワクする。みんなでどれぐらい何回跳べるかとワクワクする。

#### (5) 報酬がある

「報酬がある」は、称賛やご褒美など自分にとって価値のあるものが得られることであった。Gちゃんは、ボルダリングの施設に行った際に、施設の人から褒められて楽しさを感じた場面を次のように語った。

ボルダリングそんなに本格的なのやったことなかったけど、結構うち初心者だったんじゃないけどまだそんな時、けど結構レベル的には、3年生の女子の中では、まあまあいった方だったって施設の人が言いよったけど、それがよかった。

#### (6) 適度な挑戦である

「適度な挑戦である」は、遊びが難しすぎず、簡単すぎないもので、熱中して取り組み、一喜一憂することであった。Jくんは、学校でサッカーをした時に自分よりも強い相手に勝てた時の楽しさを次のように語った。

同級生だったら大体強さがおんなじになってくるけどゴールを決めれたりしても、あんまりスツキリしたり嬉しいなって感じはでんけど、強い人からボールを取ったりしたらもうすごい嬉しくなる。自分よりも強い人に勝てたりしたら嬉しくなる。

#### (7) 発展性がある

「発展性がある」は、アレンジしたり、ゲームで次のステージに進むなど遊びが様々な方向に進む可能性があることであった。Lくんは、携帯型ゲームの中でステージをクリアして次のステージに進めたり、選択肢が増える楽しさを次のように語った。

マリオパーティーはしたいやつがあったら選んで、もしもスポーツカーを選んで、レースみたいなものして、で勝った人が次のステージに行けるのが楽しい。で、全クリしたら、1番楽しい遊びとか選

んでから遊びができる。

また、Hちゃんはレゴをした際に、説明書を見ずに自分でアレンジして自由に作る楽しさについて「作った時に何も見ずに作るのが楽しい。」と語っていた。

#### (8) 取り組みやすい

「取り組みやすい」は、馴染みがあり、気軽・手軽にできることであった。Bくんは、サッカーをした時に気兼ねなく試合ができる楽しさについて次のように語った。

本格的な試合じゃないから、失敗してもなんか「おい！」とか言われないうし、なんかみんなで楽しくやれる。

Fくんは、携帯型ゲームで馴染みのあるカセットで遊んだ時の楽しさを次のように語った。

初代のマリオブラザーズとほとんど同じで楽しい。(初代のマリオブラザーズで)遊んだこともあるよ。3DSじゃけど。

## 考察

### 1. 子どもと高齢者の楽しさの要素の共通点

A放課後児童クラブの小学生を対象に、遊びにおける楽しさについてインタビューを行った。その結果、人と一緒にする、役に立つ、面白い、成果が出る、報酬がある、適度な挑戦である、発展性がある、取り組みやすいという8つの要素が挙げられた。

本結果を高齢者の楽しさの要素と比較すると、遊びにおける子どもの楽しさの要素は高齢者の楽しさの要素の中に全て含まれており、類似性が見られた。例を挙げると、「人と一緒にする」という要素において、高齢者の楽しさの要素についての研究<sup>5,6)</sup>では、「新たな仲間ができる」「仲間と行えるから楽しい」「人に教えることが楽しい」などの項目がある。また、「適度な挑戦である」という要素において、高齢者では、「ちょうどよい難しさだから楽しい」「よい緊張感があるから楽しい」「勝ち負けを競い合うから楽しい」などの項目がある。この点から、遊びにおける子どもの楽しさの要素には、高齢者の楽しさの要素と多くの共通点があると考えられる。

### 2. 子どもと高齢者の楽しさの要素の相違点

遊びにおける子どもの楽しさの要素は、高齢者の楽しさの要素に含まれていることが分かった。しかし、子どもでは挙げられなかった要素で高齢者のみに挙げられた要素がある。例えば、熟練、個性、リラックス(平穩)、フロー状態などである。

子どもと高齢者の楽しさの要素の相違点についてマズローの欲求5段階説を用いて考察する。欲求5段階説では、①生理的欲求、②安全の欲求、③所属と愛の欲求、④承認の欲求、⑤自己実現の欲求の5つの欲求がある。①から⑤の優先順に並んだ欲求は、低いものから順番に現れ、その欲求がある程度満たされると次の欲求が現れると言われている。

子どもの楽しさの要素の多くは、マズローの欲求5段階の③所属と愛の欲求や④承認欲求に当てはまる。これは、他者と関わったり、集団に属したいという欲求や自分を認めたい、他者から価値を認められたいという欲求の表れであると考えられる。

高齢者の楽しさの要素にも、人との関わり、熟練、優越といった要素のように、マズローの欲求5段階の③所属と愛の欲求や④承認欲求に当てはまるものがある。一方で、個性、リラックス（平穩）、フロー状態といった要素は、マズローの欲求5段階の自己実現の欲求に当てはまり、高齢者の楽しさの要素に多く含まれている。これは、より一層自分らしく生きたい、至高体験を経験したいという欲求の表れであると考えられる。

このことから、高齢者は、より高い段階の欲求を求めることがあるため、楽しさを構成する要素は子どもよりも多様であると考ええる。

### 3. 作業療法への応用

遊びを測定する尺度には Children's Playfulness Scale<sup>7)</sup>、遊び能力尺度<sup>8)</sup> などがある。しかし、これらの評価法は、遊びを評価するものであり、遊びの楽しさについては評価することができない。また、保育者の観察によるものがほとんどで、子どもが主観的に評価できるものが少ない。そこで、本結果を活用して、遊びにおける子どもの楽しさを子ども自身が主観的に評価できる評価法を作成したいと考える。そうすることで、子どもがどのようなことに楽しさを感じているのかを把握し、楽しさがより感じられる遊びを提供することができるかもしれない。また、課題や作業に苦手や難しさを感じている子どもに対して評価法を用いて、楽しさの要素を取り入れることで、子どもが課題や作業に取り組みやすくなったり、苦手意識を軽減することができるかもしれない。

今後は、子どもの楽しさ評価法を作成し、評価法を用いることで、子ども自身の感じる楽しさを知り、子ども一人一人がより楽しさを感じられる遊びの提供をしていきたいと考える。

## 今後の課題と展開

本研究の対象者は、三原市に住むA放課後児童クラブの小学2年生から6年生の児童であった。在住の地域、年齢、遊びが異なる対象者では、遊びにおける楽しさの要素が異なる可能性がある。また、今回、対象人数が9名と少ない。今後は、対象の地域を広げ、さらにより多くの対象者に同様の調査を行うことで、より一般化できる結果を得たい。また、今回挙げられた8つの楽しさの要素が、今回の対象者以外の子どもにも当てはまるのか、年齢によって楽しさの要素の違いがあるのかについても調査したいと考える。

## 謝辞

インタビューに快く協力いただきました皆様に、心より感謝いたします。また、本研究を進めるにあたり、協力いただきました田中帆乃香氏、安原みのり氏、そして、丁寧にご指導いただきました高木雅之先生に深く感謝いたします。

## 文献

- 1) 原子純：子どもの遊び創造—遊び環境を視点として—。尚美学園大学総合政策論集 19：77-89, 2014
- 2) 文部科学省：幼稚園教育要領解説 ([http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/new-cs/youryou/1304415.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/1304415.htm)), 2015
- 3) 小川博久：子どもの遊びと環境の変化—変わりゆく「子どもの遊び」の意味と環境の変化—。環境情報 27：20-25, 1998
- 4) 矢嶋昌英, 浅川康吉, 山口晴保：地域在住高齢者における「楽しさ」の因子構造について。理学療法科学 26(1)：95-99, 2011
- 5) 本家寿洋, 山田孝, 石井良和, 他：高齢者版・余暇活動の楽しさ評価法の開発。作業行動研究 17(1)：1-9, 2013
- 6) 本家寿洋, 山田孝, 石井良和, 他：「高齢者版・余暇活動の楽しさ評価法」の表面的・内容的妥当性の検討。作業行動研究 17：163-173, 2013
- 7) Barnett, L. A：The playful child—Measurement of a disposition to play—。Play & Culture 4：51-74, 1991
- 8) 森楸, 植田ひとみ, 福井敏雄：幼児の遊び能力形成要因の多変量分析。教育社会学研究 37：95-105, 1982