

第57回日本小児保健学会 教育講演

いじめや不登校の子をなくすために

—遊びの役割を見直す—

横山 正幸 (福岡教育大学名誉教授)

要 旨

本稿は、学校現場で長年深刻な問題となっているいじめや不登校について、状況改善の方策を子どもの遊びという視点から論じたものである。内容は6つの部分から構成されている。Iではいじめや不登校の背景に遊び体験の欠損が考えられること、IIでは遊びには「心の能力」などを育む効用があること、IIIでは深刻な遊びの実態について、IVでは遊び体験の欠損が引き起こす問題について、Vでは遊びが衰退した理由について述べ、最後にVIで子どもの遊びを活性化するための具体的な取り組みの必要性を提言している。

I. はじめに

いじめや不登校の問題を解決するために、これまで国や自治体は莫大な費用を計上し、学校へのスクール・カウンセラーの派遣やさまざまな事業を実施してきた。しかし、文部科学省の平成21年度の調査報告では、いじめの認知件数は、前年度よりかなり減っているものの、いじめが背景にあると見られる児童・生徒の自殺は、あいかわらず起きている。また、不登校の児童・生徒数は122,432人で、その割合は全児童・生徒数の1.15%と、この10年大きく変化していない。しかも、暴力行為の発生件数は逆にこれまでの最高となっている。

なぜ、関係者の努力にも関わらず状況は改善しないのだろうか。それは、解決への努力が対症療法的な対応に終始し、ことの本質を十分押さえ、子どもの発達の視点に立った長期的な取り組みが行われていないか

らである。一般に、いじめ、不登校、暴力行為など子どもの問題行動は、それぞれ異なった問題として捉えられている。

しかし、そうした捉え方は正しいのだろうか。筆者は、それらは個別的な問題ではなく、根底には共通した原因があると見ている。いずれも子どもの自主性、人間関係能力、耐性、規範意識、共感性、自尊感情など「心の能力」が年齢相応に発達していないために、一種の「症状」として起こっているのである。規範意識、耐性、共感性、自尊感情などが十分育っているのに級友の心が深く傷つくまでいじめぬくことはまずない。自主性、耐性、人間関係能力、自尊感情などが身につけていて簡単に不登校に陥ることは考えられない。

そうした「心の能力」が発達していないのは、なぜだろうか。それは、発達の過程で当然すべき生活体験が大きく欠けているからである。中でも特に問題なのは、遊び体験の欠損である。子どもは学校での勉強だけで育つのではない。心豊かに、逞しく生きる力は、遊びという体験を通して身につく。その意味では、遊びは子どもの健全な発達に関わる必須の「栄養素」だと言えよう。ところが、それが欠けているとすれば、きっかけしだい問題行動を起こしても何ら不思議ではない。

II. 遊びの効用

遊びは、子どもの心を楽しませるだけではない。遊びには、①子どもなりにもっているストレスを解消し、心を健康にする、②人間関係能力を育む、③自主性、耐性、道徳性、共感性を育む、④自尊感情を高める、

⑤さまざまな体験的知識を身につけさせる、⑥体力、運動能力を育む、といったさまざまな効用がある。

子どもの遊びの意義に関して非常に示唆に富む文章がある。世界103ヶ国の子どもたちの姿を28年間にわたって撮影してきた写真家の田沼武能（1994）の言葉である。彼は、その経験から写真集「地球星の子どもたち」の中で次のように述べている。

「教育は大人からの発信作業だが、子どもは子ども同士で学んでいく。子ども同士による教育が『遊び』だということを、この旅の間に教えられた。親の仕事を助け、大人になるための努力も遊びに含まれている。機械に遊んでもらうのではない。自然の中で体と頭を使うのが、子ども本来の遊びだろう。仲間とたわむれ、そのなかから社会のルールを学ぶ。自分で何かをつくり出す創造心も芽生える。子どもの瞳がキラキラ輝くという状態は、遊びに集中しているときである。木に登り、川で泳ぎ、生き物とたわむれる。そんなときは、みんな生きいきしている。タヒチで、子どもたちが高い木から川へ飛び込んで遊んでいた。そのうち、まだ泳げない子が兄につられて飛び込んでしまった。びっくりしたが、アップアップするうちに、なんとか犬かきで岸へたどりついた。次からは、もう仲間と一緒に水泳ごっこである。ケンカも遊びの一種であり、苛烈になってこちらがハラハラするうちに、仲直りして一緒に走りまわる。ケンカにもルールがあり、自分の痛みは他人の痛みだと、実地で覚えていく。『遊びをせんとや生まれけむ、戯れせんとや生まれけん、遊ぶ子どもの声聞けば、わが身さへこそ動がるれ』『梁塵秘抄』の有名なこの一節を、私はたびたび引用してきた。これも世界共通の真理だと体験から実感するが、目の輝きは途上国の方が鮮明だと、私には見える。」（下線は、筆者による）

Ⅲ. 遊びを奪われた子どもたち

筆者は、かつて繰り返しトルコの各地を訪れ、子どもたちの生活を観察、あるいはインタビューによって調査してきた（横山正幸他、2003）。トルコに興味をもったのは、社会心理学者中里至正ら（1997）が米国、中国など7ヶ国の中・高生を対象に行った道徳意識や思いやりなどについての調査で、トルコが最も好ましい傾向にあったからである。

トルコの子どもたちは笑顔が輝いている。瞳が生き生きしている。学校が大好きだという。

いじめや不登校はほとんどない。そのためか日本の子どもたちの陰湿ないじめや不登校の話をして、なかなかわかってもらえない。想像できないのである。なぜトルコの子どもたちは明るく、生き生きしているのだろうか。なぜ優しいのだろうか。

調査の結果、わかったことは、手伝いや勉強もするが、暇があれば大勢の友だちと外でよく遊んでいるという事実であった。友だち関係がとても豊かなのだ。日本のように学校の同級生や同じ年齢の友だちだけではない。隣り近所の友だち、異年齢の友だち、男の子の友だち、女の子の友だちもいっぱいいる。そして、本当に仲がいい。学校でも、家に帰ってからも友だちと群れをなして一緒に遊んだり、おしゃべりしたり、働いたりしている。ひとりポツンとしている子を見ることはめったにない。子どもたちによると、喧嘩は時々あるそうだ。でも、いじめられたり、悪口を言われたり、意地悪をされた体験はどの子もないという。皆仲のよい友だちだという。親や先生方にもインタビュー調査をしたが、答えは同じだった。

翻って、日本ではどうだろうか。昔は、子どもは「よく学び、よく遊べ」と言われていた。無論、そうは言っても人々の生活は概して貧しく、特に戦前は学校から帰ると、子どもも子守りや家事などいろいろな手伝いをしなければならなかった。荒金（1975）が述べているように「子どもの遊びは親、教師から、温かい目で見られてきたわけではない。」それでも子どもたちはちょっとした隙間について仲間との遊びに熱中していた。

ところが、こうした子どもたちの遊びの世界は、社会環境の変化に伴って1961、2年頃を境に徐々に衰退していった。今では「よく学べ」とは言っても「よく遊べ」という言葉を耳にすることはない。街から子どもたちの元気に遊ぶ声が消えてしまった。友だちと遊ぶという、子どもの当り前の生活が完全に抜け落ちてしまったのである。10年以上前、青少年文化研究会（1996）が小学5年生に行った調査によると、「昨日、友だちと外で遊んだか」という質問に男子の57.7%、女子の73.5%が「ほとんどしなかった」と答えている。そうした子どもたちは、放課後どこで、何をしているのだろうか。福岡県（2002）の調査によると、小学5・6年生で「自分の家の中」で過ごしている子が73.1%（複数回答）で、していることは、6年生の場合、テレビ・ビデオ視聴が62.1%（同）、テレビ・ゲームが

61.3%(同)であった。なお、福岡の子どもとメディア研究会(2003)が小学2~5年生計2,605名を対象に行った調査では、帰宅後3時間以上テレビを見ている子が52%,ゲームで1時間以上遊ぶ子が46%もいた。しかも、その多くは一人でしている。福岡県(2002)の調査では、その割合は6年生で49.3%であった。そうした子どもたちは、今や「巣ごもり」する子と呼ばれている。

さらに深刻なのは子どもたちの異年齢による遊びがなくなったために、遊び方が継承されていないという問題である。そのため今では時間と仲間と場所を保障しても、子どもたちは何をしてもよいかかわらず、自分たちで楽しく遊ぶことができない。こうした実態は、日頃子どもとよく関わっている者なら誰もが知る事実である。因みに、民俗学研究家の遠藤ケイ(1991)は、昭和30年(1955年~)代、自分が子どもだった頃の遊びを「こども遊び大全」という本にまとめ、詳しく解説している。収録されている遊びはベーゴマ、カン蹴り、忍者ごっこ、石けり、ゴム跳び、馬乗りなど実に400を超えている。しかし、それらの多くは、今ではほとんど見ることがない。

IV. 遊び体験の欠損がもたらす問題

このように活動的な遊びがなければ、心地よい疲労感はない。動かなければ食欲も低下する。しかも長時間メディア漬けになっていては、眠るべき時も目が冴え、眠れなくなる。就寝が遅ければ、十分な睡眠はとれない。そうなれば、自立起床はできず、起きても頭がすっきりしない。食欲もない。登校意欲も低下する。遊びという発散がないのだからイライラし、時には無性に暴れたい気持ちになっても無理はない。遊びという活動の欠落は、子どもの生活に「負の連鎖」を引き起こすことになる。

問題は、それだけではない。子どもたちが学校に引きつけられる最大の要因は、勉強ではなく、そこに遊びをとおしてできる友だちがいるからである。例えば、福岡県の宗像市教育委員会(1999)の調査では、学校に行くのが楽しいと答えている6年生の90.4%が「友だちがいるから」と答えている。「勉強がおもしろいから」は2.7%に過ぎない。また、法務省人権擁護局(1995)の調査では、学校に行きたくないと思ったことのある中学生の59.4%がクラスに親しい友だちがいないと答えている。友だちは机を並べて一緒に勉強

していればできるものではない。特に小学生では、一緒に遊ぶなかでできるものである。その遊びが十分でないとすれば、心を許す友だちはできず、学校は当然魅力に乏しいものとなる。授業も楽しくない。図1は、中学生と高校生を対象に友だちの人数と学校に対する好感度の関係をみた独立法人国立青少年教育機構(2010)の調査の結果である。これを見ると、遊び友だちが少ない子ほど学校への気持ちが遠のいていることがわかる。

また、従来いじめっ子や不登校の子は自尊感情の低いことが指摘されている(例えば、古荘純一, 2009)。そして、それは遊び体験が少ない子ほど低くなる傾向にある。図2は福岡県(2010)による調査の結果である。同様のことは、他の面でも言える。遊び体験の欠損は、人間関係能力、自主性、耐性、共感性など「心の能力」の発達を阻害する。規範意識も育たない。

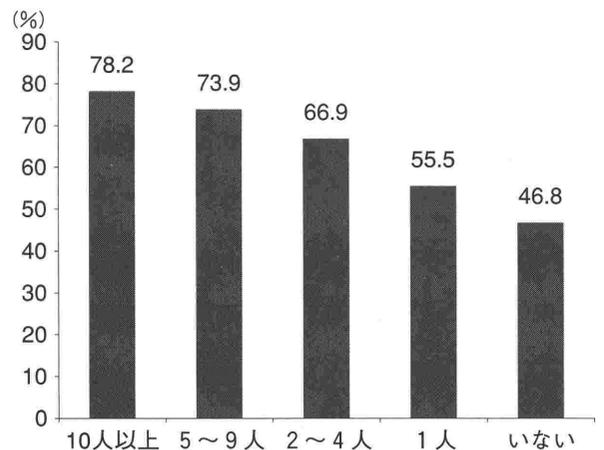


図1 「いつも遊んでいる友人の人数」と「学校が好きだ」という子の割合の関係(独立行政法人国立青少年教育振興機構, 2010)

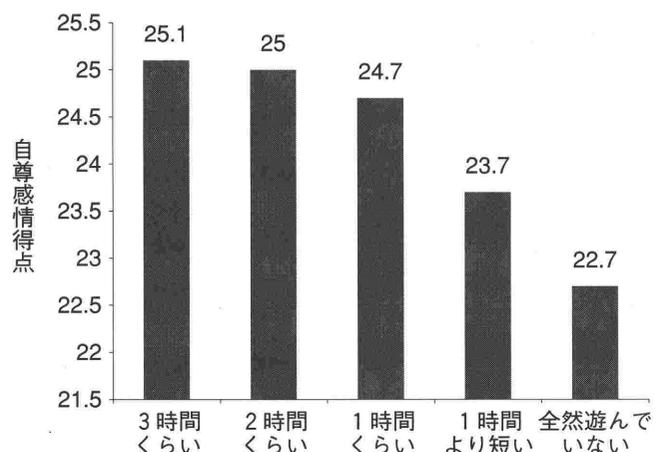


図2 小学生の外で遊ぶ時間と自尊感情得点の関係(福岡県, 2010)

これでは、何となくムカつくというだけで級友を執拗にいじめたり、ちょっとの挫折で不登校になったり、思うようにならないとすぐ暴力行為に訴えたりする子の問題が、関係者の努力にもかかわらず、いつまでも続くのは当然であろう。

V. 子どもの遊びが消えた原因

最大の原因は子どもの遊びに対する大人の無理解と、子どもの生活に対する過度の保護と干渉である。子どもが目を輝かせて遊ぶには、そのための「自由」が必要である。ところが、幼い時から「泥遊びはダメ」、「イタズラはダメ」、「喧嘩はダメ」、「あの子と遊んだらダメ」、「塾・お稽古ごとに行きなさい」と保護や干渉や管理が強過ぎるのである。それは、いわば子どもたちが見えない「おり」の中に入れられたような状態である。これでは、仲間と遊ぶことができなくなるだけでなく、遊びに対する意欲すら失ってしまう。

しかも都会では過密な住宅と車のために遊ぶ場所もなくなってしまった。また、最近では子どもが被害者となる事件が頻発し、子どもの外での遊びを親が止めざるを得ないという事情もある。そして、問題をさらに深刻にしているのは親自身がすでに子ども時代にあまり遊んでいない世代だということである。そのため子どもの外での集団遊びが発達的にどんなに大切か、子どもの遊びとは本来どのようなものなのか、子どもを遊ばせるにはどうしたらよいのか、イメージできない。子どもが外で友だちと遊んでいなくても、室内で一人でテレビやゲームに没頭していても、それはかつての自分の生活と基本的には同じであり、疑問を抱くことはない。子どもの生活とはそういうものだと思っている。

VI. 私たちがすべきこと

いじめや不登校ではなく、笑顔の輝く、心豊かな子を育むには、私たち大人がいつのまにか忘れてしまった子どもの遊びの大切さを再認識し、その復活に向けて真剣に取り組む必要がある。それには、まず個々の親が学習塾やお稽古ごと通いを見直すと同時に、強い意志をもって子どものメディア接触の時間を短くし、遊ぶ時間を保障することである。しかし、それだけでは十分ではない。遊びには、仲間と場所が不可欠だからである。それらを保障し、遊びの活性化を図るには、地域に子どもの居場所をつくるのが有効である。その

例として、福岡県が10年前から県民運動として進めている「アンビシャス広場」の活動が参考になる。それは「巣ごもり」している子を家から出し、本来の子どもの生活を取り戻そうという試みである。時間を忘れ、大勢の友だちと夢中になって遊ぶようにさせるための方法である。放課後や休日、そこに行けば大きい子も、小さい子もおり、遊びやさまざまな活動がある、そして、子どもたちの遊びや活動を暖かく見守り、応援してくれるボランティアのおじちゃんやおばちゃんがいる、そんな地域のなかの子どもの居場所が「アンビシャス広場」である。もちろん、こうした取り組みは、親だけでなく地域の人々の理解と協力がなくてはできない。福岡県（2009）の調査によると、アンビシャス広場の活動に参加している子どもたちは、参加していない子どもたちより自尊感情が高い傾向にあることが明らかにされている。

子どもの遊びを活性化する方法としては、学校の昼休みの時間を活用するやり方もある（横山正幸、2000）。かつて筆者が助言・指導した福岡県宗像市のある小学校では、昼休みの時間を若干長くした。そして、近くの大学の学生ボランティア数名が毎日校庭に来て、少人数で遊んでいる子どもたちの中に入り、積極的に遊ぶようにした。その際、学生は子どもに遊びを「指導」するのではなく、遊びを活性化するいわば「触媒」的な役割に徹した。その結果、教室など校内で何となく過ごしていた子どもたちも外に出てくるようになり、遊びの内容と仲間関係が驚くほど豊かになった。授業中の集中力も高まり、学校生活が楽しいという子が顕著に増えた。遊びは、子どもたちが心豊かに育つための、まさに必須の「栄養素」なのである。

文 献

- 1) 荒金 学. 消えた竹とんぼ. 西日本新聞社, 1975.
- 2) 遠藤ケイ. 子ども遊び大全. 新宿書房, 1991.
- 3) 子どもとメディア研究会. 子どもとメディアの新しい関係を求めて. 2003.
- 4) 青少年文化研究会. 子どもたちの生活世界. 伊藤忠記念財団調査研究報告書30, 1996.
- 5) 田沼武能. 地球星の子どもたち. 朝日新聞社, 1994.
- 6) 中里至正, 松井 洋 (編著). 異質な日本の若者たち. ブレーン出版, 1997.
- 7) 福岡県. 子ども遊び意識調査報告書. 2002.
- 8) 福岡県. 平成20年度自尊感情調査結果 (報道発表資

- 料). 2009.
- 9) 福岡県. 子どもの自尊感情と生活のあり方との関係についての研究. 2010.
 - 10) 古荘純一. 日本の子どもの自尊感情はなぜ低いのか. 光文社, 2009.
 - 11) 法務省人権擁護局. 中学生の生活に関するアンケート調査結果報告書. 1995.
 - 12) 独立行政法人国立青少年教育振興機構. 子どもの体
 - 験活動の実態に関する調査研究. 2010.
 - 13) 宗像市教育委員会. 宗像市の小学生の生活と意識の実態. 1999.
 - 14) 横山正幸. 学校生活を楽しくする校庭遊びのすすめ. 青少年問題 2000 ; 47 (5) : 10-16.
 - 15) 横山正幸, 横山あづま. 学校大好き! 笑顔輝くトルコの子どもたち. 清流出版, 2003.