

## 特集

## 子どもの発達保障と遊び

## 子どもの発達保障と遊び

服部 敬子

**要旨** すべての子どもの生活において遊びが重要であることは、1959年の国連・子どもの権利宣言以来国際社会において認められてきたが、現在の日本社会は子どもに必要な遊びを保障できず発達への影響が危惧されている。遊びの独自性として「脱様式」と「対等性」に着目し、「対立を楽しむ」遊びへの参加過程について発達の検討を行った。最後に安心して楽しく遊ぶ権利を保障するための制度上の課題を提起した。

**キーワード** 遊びの権利、発達保障、対立を楽しむ、遊び心

ヒトは他の動物と比べて生物学的に子ども時代が長く、道具を獲得し生活文化を豊かにしてきた進化の過程で子どもの遊びの内容やその意味も変化してきた。どのような遊びを選びとって伝承していくのか、その価値判断は、家庭や保育・教育の場で大人が行うものも多いが、提起された遊びを選びとり、新たな遊びに価値を見出す自由は子ども自身にある。一見、遊んでいるように見えても、子どもがそのことを「しかたなく」「それしかなく」やっているとすれば、障害の有無にかかわらず、遊びを楽しむ選択肢を広げ、発展させるような意図的な働きかけが必要である。

本稿では、子どもたちに権利として保障すべき遊びについて発達の視点から検討し、遊びの権利を保障するための制度上の課題を提起する。

## 1 子どもの権利としての「遊び」

すべての子どもの生活において遊びが重要であることは、1959年の国連・子どもの権利宣言において「遊びとレクリエーション」の権利を公的

に保障する努力責任が記され、1989年に「子どもの権利条約」第31条で「締約国は、子どもが、休息しかつ余暇をもつ権利、その年齢にふさわしい遊びとレクリエーション的活動を行う権利、ならびに文化的・生活および芸術に自由に参加する権利を認める」と明記されるなど国際社会によって認められてきた。子どもたちの遊びは「子ども時代の文化」を生み出し、遊びとレクリエーションに参加することは、「純粋にそこから得られる楽しみと喜び」の点で、子どもにとって「本質的価値」を有する。個人の能力を多面的に促進し、創造性、想像力、自信を高めるだけでなく、他者と交渉してもめごとを解決し、物事を決める能力や、他者の文化に関する理解にとっても重要であると考えられている(CRC, 2013)。

しかしながら、こうした遊びの意義と諸権利、基本的重要性に対する各国の認識は「不十分かつ過小評価されて」おり、条件整備への出資が行われず、保護のための法制も充分ではない。あらゆる形態の「暴力」が世界中で増加し、遊びの条件整備が商業化されていること、そのために、児童労働や家事労働を担わされている子どもや障害がある子ども、先住民の子どものほか、マイノリティに属する子どもたちはとくにこれらの権利が享

受できない困難な条件にさらされていることが懸念されている(CRC, 2013)。

## 2 遊びの権利保障をめぐる危機と子どもの発達への影響

国連・子どもの権利委員会は1998年以来、日本政府に対し「極度に競争的な教育制度によるストレスのため、子どもが発達上の障害にさらされ」、余暇や休息が欠如していると指摘し、改善勧告を繰り返してきた。さらに、2011年3月11日に発生した東日本大震災・放射能災害による環境汚染は子どもたちから自然の遊び場を剥奪してしまった。このとき保育者らは、子どもの身体的健康を守りながら子どもたちの発達可能性をどう実現していくのか、確かな情報もない状態で、保護者とともに模索と決断を迫られることとなった。

この非常事態下で子どもたちが独自に追求する遊びが困難になり、保育者によって設定された環境内で可能な活動に懸命に取り組む傾向が強くなった。「活動が同質的」になり、見た目の成果は同じようでも満足感や充実感は小さくなったと報告されている<sup>1)</sup>。このことは、被災児らの4歳児クラス期末における発達データの「多様性が失われつつある」ことを示す結果との関連が示唆され<sup>2)</sup>、「生後第3の新しい発達の原動力」(田中昌人, 1987)の発生期にある子どもたちには「自由な遊び」の制約が他の年齢群以上に敏感に作用したとも考えられる。また、2年間屋外遊びができなくなった年長児は、ようやく1時間外に出られるようになった時に「どうしていいかわからない」様子で保育者は驚かされたという。外遊びの経験を積みなかったことの影響の大きさを、「子どもが環境に適応してしまうすごさと恐ろしさ」として感じ、外遊びを楽しむにも、「子どもと環境を繋ぐ保育者の工夫が必要」であることがあらためて認識された(関口ほか, 2017, 120-122)。

現代社会の諸矛盾が顕在化したこの事故のみならず、日本社会における子どもの遊びの危機的状況は1960年代から始まっていた。産業優先、大

人都合による遊び空間の破壊、幼少期からの受験用競争的教育と生活管理の強化などが子どもたちから遊ぶ空間と時間、遊び仲間を奪い、遊べない／遊ばない子どもたちを多くみ出している<sup>3)</sup>。

遊びの商業主義化による人工ファンタジー商品やアクセス容易な電子ゲーム類の氾濫も加わって、子どもたちは自分自身で「現実世界と格闘して喜びを見出していく」ことをしなくなり、その過程で「それぞれの内的な感性、知性を創り上げていく」という経験から遠ざけられている(河崎, 2022, 146)。それはまさに自己形成上の重大な危機であり、2018年の国際疾病分類改訂(ICD-11)で新たに位置づけられた「Gaming Disorder(ゲーム障害)」は、子どもにとって「遊び」と認識される活動が、本来の意義を失って発達上の障害となりうる現状を如実に示すものである。

## 3 すべての子どもと親に遊びの楽しさと仲間を——大津市で始まった挑戦

1973年に大津市では全国に先駆けて、「障害の有無にかかわらず、どの子も発達する権利をもって、それを社会が実現していかなければならない」という発達保障の理念に基づいて「希望するすべての障害児の保育園への入園」をめざした障害児保育制度がスタートした(白石恵理子, 2001)。その前提となったのは、①障害の早期発見と早期治療、②1, 2歳からの早期療育と両親教育、③3歳以前から3年間の一貫した保育、療育、の3つが受けられることをめざして1958年から実施されていた乳幼児健診と、障害児を育てる父母らの長年の願いと粘り強い運動であり、1, 2歳障害児療育では、「母子ともに友だちに接し、共同の活動の楽しさと重要性を学び、本格的な集団生活への準備をする」(田中杉恵, 1990, 164)ことが具体的な目標の一つとされた。

この時期に公立幼稚園に入園した5歳のY児は当初、「身の周りのことがほとんどできず」、「要求が満たされないと、誰彼かまわず人をひっかいたり手を引っ張ったりつねったり」していた