

10歳前後の子どもにかんする社会学的考察

— N・K・デンジンの子どもの社会化論を手がかりにして —

工藤保則

本稿は10歳前後の頃の子どもが直面する課題について、社会学的に考察しようとするものである。

1節では、臨床心理や小学校教育の現場における10歳前後の子どもについての声と筆者の問題意識とをかさね、2節で彼らに対する教育学的アプローチ、心理学的アプローチ、文化人類学的アプローチからの研究を紹介し、それらをまとめることで、彼らが直面している課題は「抽象性」についてのものであることを示している。またその上で、10歳前後の子どもに社会学的に接近する場合には、シンボリック相互作用論的アプローチが最も有効であることを明らかにしている。3節では現代の代表的なシンボリック相互作用論者であるN・K・デンジンの著した *Childhood Socialization* をみることで、デンジンの子どもの社会化論を検討している。デンジンの考察から、10歳前後の子どもが直面する「抽象性」にかんする課題とは、遊びの場面でいうと「ゲームで遊ぶ」段階から「ゲームを遊ぶ」段階への移行と考えられることから、それを確かめるために、つづく4節では「子どもの遊びにかんするアンケート調査」の分析をおこなっている。分析結果の考察と筆者が以前におこなった議論をかさねることで、本稿では次のような結論を得るにいたっている。

10歳前後の頃にあたる4年生は子どもにとって「抽象性」の世界の入り口にたつ時であり、そこで抽象的思考の必要度の高い遊びをすることをおして「ゲームで遊ぶ」段階から「ゲームを遊ぶ」段階に移行しはじめ、「ゲームを遊ぶ」段階である5・6年生にもなると身体的・精神的成熟にともなう新しい「自己」概念が獲得される。

キーワード：社会化、抽象性、N.K.デンジン

1. はじめに

人間の発達のプロセスを考える時、青年期は、子どもからおとなへの過渡期として人々の関心を集める。中でもその入口にあたる、12歳頃から15歳頃にかけてのいわゆる「第2反抗期」は、「他者」とのかかわりをおして、身体的・精神的成熟にともなう新しい「自己」概念を獲得する時期と考えられ注目されることが多い。

では、このようなあらたな「自己」概念の獲得は、12歳頃になって急にはじまるものだろうか。筆者には自らの体験から、そのもう少し前に単なる準備期をこえた意味をもつ時期があるように思われる。また、その思いは、なにも筆者だけのものでもないようだ。

河合隼雄も児童文学を読むことをおして、「小学校4年生の頃は、第2反抗期の前の前哨戦

のような時期である。この年齢の時に、子どもは子どもなりの自我を確立しようとする¹⁾ といひ、4年生の頃を「人間の成長における重要な時期」²⁾ と位置づけている。また、河合は臨床心理の経験からも、4年生に注目している。おとなと同じ神経症の症状になやまされる子どもがでてくるのが4年生の頃であり、それは「4年生の頃にあると思われる、おとなになるための関門でつまづくためにおこるのだ」³⁾ と考えているのである。その他、実際に小学校教育の現場にたずさわっている教師たちにたずねてみても、その多くがそれぞれの経験から、河合と同じような意見をもっていることがわかった。

本稿は、子どもと接することの多い人たちがある程度共通して感じている、この4年生の頃—10歳前後の頃ということができよう—の子どもの直面する課題について、社会学的に考察しようとするものである。

ところで10歳前後の子どもというのは、手をやかされることはあっても手のかかることは少なく、どちらかというともむずかしくない存在と考えられてきた。しかし、彼らもその内面では、彼らなりの課題をかかえているのではなかろうか。本稿はその課題について考察することをとおして、子どもや子どもの社会に近づこうとするものである。

2. 10歳前後の子どもへのアプローチ

10歳前後の頃に子どもにとってのひとつの分岐点があるということは、臨床心理や小学校教育の現場で経験的に語られているようである。では、研究の対象としては彼らはどうあつかわれているのであろう。ここで簡単にみておきたい。

(1) 教育学的アプローチ・心理学的アプローチ

わが国では、10歳前後の子どもを対象とした研究は、主に教育学と心理学においておこなわれてきた。

教育学におけるそもそもの問題発見は、聴覚障害児教育の現場でなされ、そこでは「9歳のカベ」という言葉が使われている。草薙進郎によると、「9歳のカベ」の議論は1963年の萩原浅五郎の指摘にはじまるとされる⁴⁾。萩原は障害児の学力の停滞を問題にし、「わが国の現状では、アチーブによる評価を基準としてみると、小学4、5年の相応学力が上限のように思われ、約言すると、ろう児の学力水準は普通児なみのスケールでみると9歳レベルの峠で疲労困憊しているというのが現状である」⁵⁾ と述べている。こうした状況は1976年に村井潤一が「最近、聴覚障害児教育方法の改善により、この9歳の壁を突破する子供が増加している」⁶⁾ といったように、教育実践の発展の中で確実にかわってきているが、その後も全体としては聴覚障害児の多くが「9歳のカベ」の前で、いったんは逡巡するようである。

障害をもっていない子どもについても、「4年生のつまずき」という言葉で学力の遅れが問題にされることがある。1982年に国立教育研究所が国語と算数の学力についておこなった調査をまとめると、次のようになる⁷⁾。

- ・学力の遅れている子どもの割合は、国語・算数ともに低学年では小さいが、学年があがるにつれ、とくに4年生から、急に増えはじめる。
- ・国語・算数とも遅れている子どもと、いずれか一方が遅れている子どもをあわせると、その割合は2年生で7.5%であるのに対し、4年生で20%近くに増え、6年生で28.7%に達する。

・6年生で遅れのある子どもの学力のようすをみると、遅れは1年程度ではなく、3～4年生の課程からつまづいている。

このように4年生の頃に学力の面で遅れる子どもが増えるのであるが、その理由のひとつとして、この頃から学科の中に実物的・具体的でないものが含まれてくることが考えられる⁸⁾。モノとモノの関係を理解し、論理的思考が必要とされる中で、それに対応できない子どもが授業についていけなくなるのであろう。

10歳前後でつまづくというのはそもそも聴覚障害児についていわれだしたことであるが、これからもわかるようにそうでない子どもにとっても、10歳前後という時期に、質的にむずかしくなっていく課題があらわれると考えられる。別の見方をすれば、外面的にはつまづいていないように見える子どもにおいても、10歳前後という時期に、内面的な飛躍がおこっていると考えられるのである。

心理学においては、第2反抗期や心理的離乳の研究とも関連して、最近ではその前段階としての10歳前後に注目した研究がなされている。先の河合の例もそのひとつであるが、ここでは高石恭子の研究をとりあげることにする。

高石は思春期女子の自我体験に注目した先行研究から、自我の質的・構造的変化が10歳前後の頃におこるのではないかとの仮説をたて、それを検証するために自我体験尺度からなる質問紙調査を実施している⁹⁾。それによると、自我体験尺度から得られた自我体験得点は、3年生から4年生にかけて増加した後、4年生から5年生にかけて減少し、またその後、中学1年生から高校3年生にかけて暫時増加していく。自我体験得点は体験のつきかさなりの度合いを測定するものであるため、時間の経過にしたがって増加するはずである。けれども、4年生をひとつのピークとしてその後いったん減少することから、この頃に子どもの体験様式が変化していると考えられることができる。高石はこのことを「幼児期から発達した自我は、小4で大きく質的に変化し、小5ではそれらの変化を新しい自我のもとに再構成して意味づけしようと模索しはじめ、この自我の再構成とは、また『青年期のはじまり』といいかえることができる」¹⁰⁾と述べている。

以上ごく簡単な紹介であるが、教育学や心理学においては、10歳前後の子どもは興味ぶかい対象としてとりあげられていることがわかる。では、他の分野ではどうであろう。

(2) その他のアプローチ

文化人類学では、文化とパーソナリティ研究において、10歳前後の子どもをあつかったものがみうけられる。箕浦康子は子どもの異文化体験、中でも文化的帰属感の形成と認知の発達についての研究から「対人間のやりとりの背後に文法の存することを感知するためには、認知の発達があるレベル以上に達していなければならない。可視的な行動の体系に内在している意味の構造を相対的に把握しうるだけの精神的成熟に達しはじめるのが9歳頃である」¹¹⁾と述べている。具体的にいえば、出生時より米国で育ち、日本語がほとんど話せない状態で帰国した場合でも、9歳未満の場合は環境の変化になれてしまえば、それまでの文化体験はいまだパーソナリティの一部にふかくくみこまれていないため、比較的スムーズに日本の子どもの人間関係に適応できるが、滞米が長期にわたり、11歳をこえて帰国した場合は、日本の子どもの人間関係に違和感をもつようである。このことを箕浦は「文化とパーソナリティ研究において観察される『9歳のかべ』」¹²⁾とよんでいるのだが、ここでも、10歳前後の子どもの認知像に質的な変化がおこっていることがうかがえる。

さて、社会学においてであるが、社会学ではとくに10歳前後の子どもを対象とした研究はあまりなされていないようである。小学生を対象とした研究の中で副次的にあつかわれるにすぎないのが現状である。したがって、社会学的パースペクティブから10歳前後の子どもに接近しようとした場合、当然のことながら他の分野における研究成果を活用することが必要となつてこよう。そこで筆者は、教育学、心理学、文化人類学での成果から、それらに共通すると思われる「抽象性」に注目することにしたい。

教育学では、学科の内容の変化から4年生の頃から子どもはモノとモノとの関係を理解し、それを論理的に表現する力がそなわってくるのがわかる。つまり、それは抽象的思考ができることを意味し、その抽象的思考が障害者には大きな課題となることから、「9歳のカベ」となつて彼らの前にちはだかつてくるのだろう。心理学では、4年生を境にして自我体験様式が質的に変化し、またその頃の子どもの自我が社会的な価値をうけいれはじめることから、4年生の頃に具体性だけの世界から抽象性も含んだ世界に移りはじめることがわかる。文化人類学においても、箕浦は子どもの異文化体験をみることで、文化的存在としての日本人は9歳ごろから土台が形成されるとの結論を得るにいたっていることから、文化というきわめて抽象的なものをとらえはじめるのが10歳前後の頃だと理解できる。これらから、10歳前後の子どもが直面する課題は「抽象性」についてのものだと考えられ、以下、これを手がかりにしながら彼らに社会学的にアプローチしていきたい。

社会学的なアプローチという時、この場合それはシンボリック相互作用論的アプローチが最も有効な視点を提供してくれるだろう。なぜなら、「抽象性」の世界とは、シンボリック相互作用論でいうところの「意味」とその「解釈」からなりたつ世界であり、そこで生活するおとなとは、「自己」や「他者」を抽象化することが可能な存在だと考えられるからである。また、「抽象性」はシンボリック相互作用論者が問題とする「社会的自我」、中でもとくに「一般化された他者」にもつうじてくると思われるからである。

3. N・K・デンジンの子どもの社会化論

子どもの日常には、家庭における親子関係・きょうだい関係、学校における先生-生徒関係、遊びの場における友だち関係などといったさまざまな人間関係が存在している。その中でも遊びの場における友だち関係は、ギャングエイジにある10歳前後の子どもにとっては大きな意味をもつと考えられることから、本稿ではとくにそれに焦点をあてたい。

また、社会学的パースペクティブから10歳前後の子どもに接近するために、本稿では、N・K・デンジンに注目する。というのは、デンジンは子どもが他者を抽象化した「一般化された他者」を獲得して社会的自我を形成していくプロセスを、G・H・ミードの社会的自我論を再整理することでよりくわしく説明したシンボリック相互作用論者であるからだ。そこで本節ではデンジンの著した『子どもの社会化』(*Childhood Socialization*)を検討することで、彼の子どもの社会化論に近づいてみたい。

デンジンによると、行動主義や発達主義の子どもについての諸理論には共有されるひとつの特質があるという。それは彼らの理論が相互作用論的意味での人間をみることに失敗していることであり、人間がシンボル操作する有機体として自己意識的活動に関与できるという事実にはほとんど注意をはらわないということである。この指摘とも関連させながらデンジンは、シンボリック

相互作用論における子どもへの関心は、「子ども」と名づけられる対象が自分の自己認識や他者の認知をうみだし、形成する過程へどのように入ってゆくかを理解することにあるという。

また、シンボリック相互作用論では人間の特徴を自分自身の行為を組織化できることにあるとしているが、デンジンもこの視点をひきつぎ、子どもも他者や状況という外的世界との関係性を形成し、それと自己意識的に交渉できる存在と考え、そのうえで遊びとの関係で子どもの社会化についての考察をおこなっている。

その際にデンジンが大きくよったのが、ミードのプレイとゲームについての考察である。よく知られているように、ミードは子どもの発達にかんして、遊びの中にふたつの段階があるとしている。第1の段階は、ままごとなどのごっこ遊びをおこなう「プレイ段階」であり、第2の段階は、野球などのゲーム遊びをおこなう段階である。この「ゲーム段階」において子どもは複数の他者を抽象化した「一般化された他者」の概念を獲得し、ここにおいて初めて「自己」の発達が十全な形でなしとげられる、とミードはいつている。

デンジンは、このミードの考察を発展させ、プレイとゲームを次のように再整理してみせた¹³⁾。

- ・プレイで遊ぶ (playing at play) ルールは不明確で、場所や時間も定まっておらず、その瞬間ごとにかかわるあらゆることで遊ぶ段階。
- ・ゲームで遊ぶ (playing at game) ルールや相手、自分の役割について理解してはいるが、まだ洗練されたゲームができるまでにはなっていない、「ゲームらしい活動をする」段階。
- ・ゲームを遊ぶ (playing a game) 技量のある遊び手がルール範囲内で、自分の技量や才能、作戦や偶然性をたよりに相手ときそいあうことができる、「ゲームを十分にできる」段階。

子どもは「プレイで遊ぶ」ことからはじめ、相互作用経験が増すと「ゲームで遊ぶ」段階へ移行する。ここで子どもは「場」を構成する諸要素を把握しはじめ、また「自己」と「他者」についても理解しはじめる。けれどもまだ「ゲームを遊ぶ」ことはできず、「ゲームらしい活動をする」にとどまっている。さらに相互作用経験が増すと、子どもは技量のあるプレイヤーになり、「ゲームを遊ぶ」ことが可能になる。この段階で子どもはミードのいう「一般化された他者」の概念へと前進したことになる。というのは、ここではじめて「他者」を抽象化し、その集団的態度を喚起できるようになるからである。

デンジンのプレイとゲームの再整理は以上のようなものであるが、ごく簡単にいうと、ミードのいうゲーム段階をさらにふたつに分け、ゲームとゲームらしい活動とを厳然と区別したのである。一見、なんでもないような区別であるが、本稿で問題とする10歳前後の子どもにとっては、この区別は少なからぬ意味をもってくる。なぜなら、前述した10歳前後の子どもをみつかった研究の成果、およびその社会学的アプローチの方法と、デンジンのプレイとゲームの再整理をかきねあわせると、次のようなことがいえるからである。

ミードのいう「プレイ段階」から「ゲーム段階」への移行とは、「他者」という観点からみれば、「具体性」の他者世界から「抽象性」の他者世界への移行ともいえるが、その「抽象性」もデンジン文脈でとらえると一様でなく、質的に違ってくると思われる。つまり「ゲームで遊ぶ」ことから「ゲームを遊ぶ」ことへの移行により「抽象性」における質的な転換がおこなわれ、そのことによって子どもの「社会的自我」も一気に伸張する。そして、それがおこなわれる時期が、10歳前後の頃だと考えられるのである。

4. 「子どもの遊びにかんするアンケート調査」から

(1) 遊びにおける抽象的思考

プレイとゲームを再整理したデンジンであるが、彼自身はそれを実際に検討するまでにはいたっておらず、彼も今後の遊び研究の方向としてはプレイやゲームの整理だけでなく、実際のプレイやゲームを分析する研究のつみかさねの必要性を強調している。そこで筆者は、デンジンの考察を深化させるために、また、10歳前後の子どもにおこる変化を具体的にとらえるために、「子どもの遊びにかんするアンケート調査」をおこなった。

調査は兵庫県神戸市の住宅地に位置する公立小学校3校の協力を得て、その3校の3年生、4年生、5年生、6年生の児童を対象として1994年10月初旬におこなった。対象者のうちわけは表1に示す。調査の方法は各教室での担任教諭の指導のもとでの集合調査である。

子どもが日頃、放課後や休み時間に友だちとよくする遊びを学年別に示したのが表2である。これは複数回答（設問では「3つえらんで」としている）の結果であるので、そのパーセンテージは回答数を基準にしたものとなっている。表2をみると「テレビゲーム」で遊ぶというこたえはどの学年においても最も多く、「おしゃべりをする」も学年に関係なく高い値がでていいる。また、「野球やキャッチボール」よりも「サッカー」の方が値が高くなっていたり、遊びとして「ドッジボール」をよくする子どもはかなり少ないといったことから、今の子どもの特徴をみてとることができる。これらは本調査より先におこなわれた子どもの遊びについての調査とほぼ

表1. 対象者のうちわけ

	男子	女子	計
	人		%
3年生	109 (52.2)	100 (47.8)	209 (100.0)
4年生	127 (53.6)	110 (46.4)	237 (100.0)
5年生	89 (50.9)	86 (49.1)	175 (100.0)
6年生	101 (54.3)	85 (45.7)	186 (100.0)
	426 (52.8)	381 (47.2)	807 (100.0)

表2. よくする遊び

	サッカー	野球やキャッチボール	トランプやゲーム	人形であそぶ	自転車にのる	テレビゲーム	ドッジボール
	人	%					
3年生	55 (9.1)	30 (4.9)	44 (7.3)	33 (5.4)	81 (13.4)	113 (18.7)	20 (3.3)
4年生	83 (11.9)	46 (6.6)	70 (10.0)	8 (1.1)	66 (9.5)	127 (12.8)	35 (5.0)
5年生	48 (9.4)	40 (7.8)	59 (11.5)	4 (0.7)	40 (7.8)	89 (17.4)	14 (2.7)
6年生	67 (12.8)	40 (7.6)	52 (9.9)	0 (0)	28 (5.3)	98 (18.7)	5 (0.9)

	バレーボール	テレビやビデオをみる	CDやカセットをきく	おしゃべり	かくれんぼおにごっこ	なわとびやゴムとび	その他
3年生	1 (0.1)	38 (6.3)	15 (2.4)	64 (10.6)	48 (7.9)	22 (3.6)	38 (6.3)
4年生	12 (1.5)	43 (5.9)	24 (3.4)	72 (10.3)	58 (8.3)	10 (1.4)	40 (5.7)
5年生	7 (1.3)	41 (8.0)	26 (5.1)	71 (13.9)	32 (6.2)	19 (3.7)	19 (3.7)
6年生	19 (2.4)	36 (6.8)	35 (6.7)	77 (14.7)	24 (4.5)	6 (1.1)	35 (6.7)

同じ結果であり、今回の調査でもごく一般的なこたえがかえってきていることが理解できる。

しかし表2をみただけでは、4年生の遊びと他の学年のそれとの違いはみえてこない。また、デンジンのいう「ゲームで遊ぶ」と「ゲームを遊ぶ」ことの違いを実際にとらえることもできない。そこで、この一般的なこたえを、遊びにおける抽象的思考の必要度という観点からとらえなおしてみることにする。この遊びにおける抽象的思考の必要度とは、一般化された他者を必要とする度合いといいかえることもできるだろう。

ところで、抽象的思考の必要度・一般化された他者の必要度をとらえるにもさまざまなレベルがあろうが、ここでは集団性・ルール性からそれをとらえることにする。とすると、まず、集団性・ルール性が高い「サッカー」「野球やキャッチボール」「ドッジボール」「バレーボール」のグループができる。次に集団性・ルール性が低い「人形であそぶ」「テレビやビデオをみる」「CDやカセットをきく」「自転車にのる」のグループができる。そしてこの中間にあると考えられる「トランプやゲーム」「おしゃべりをする」「テレビゲーム」「かくれんぼやおにごっこ」「なわとびやゴムとび」のグループができる。この分類は試論的な本稿における仮のものであるが、集団性・ルール性の高低にあわせて、それぞれに3、1、2とウエイトづけすることができるだろう。

つづいて、児童それぞれが複数回答で選んだ3つの遊びのウエイトづけ後の値を合計した新変数をつくった。その新変数の学年別の平均は、3年生5.59、4年生6.15、5年生5.62、6年生5.58、となっており¹⁴⁾、3年生から4年生にかけて値は上昇し、その後、5年生、6年生へと学年があがるにつれて値は下降する。ここでの変化の幅、とくに3年生から4年生への上昇の幅と4年生から5年生への下降の幅は小さくはなく、こと抽象的思考の必要度が高い遊びを日常的におこなうという点では、4年生はひとつのピークであるということができよう。

4年生が、抽象的思考の必要度の高い遊びをよくおこなうということを、先のデンジンの考察にむすびつけると、次のようなことがいえるのではないか。4年生はデンジンがいうところの「ゲームで遊ぶ」ことの最終段階、あるいは「ゲームで遊ぶ」ことから「ゲームを遊ぶ」ことへの移行段階ととらえられ、ここで頻繁に抽象的思考の高い遊びをすることで「ゲームを遊ぶこと」の段階の準備をしている。つまり、4年生ではまだ完全には「ゲームを遊ぶこと」はできないのだが、「一般化された他者」を必要とする抽象度の高い遊びをすることで、相互作用経験をつんでいると思われるのだ。

5年生、そして6年生にもなると、技量のあるプレイヤーとして、作戦や偶然性をたよりに「ゲームを遊ぶ」ことができるようになり、ここで子どもは「一般化された他者」の概念をとらえるまでに進んだということになるのである。この段階が4年生の時ほど抽象的思考の高い遊びをおこなわないのは、ここではゲームを質的に十分楽しめるようになっているので、もう4年生の時のように量的には必要とはしなくなるからとも考えられよう。

(2) 遊びの場での「自己-他者」関係

「子どもの遊びにかんするアンケート調査」では、遊びの場での「自己-他者」関係もたずねている。そのくわしい分析は工藤(1998)でおこなっているが、ここでその一部を要約して示したい。

調査結果の分析から、子どもの発達には「自立」と「自律」のふたつの流れがあることがとらえられ、その「自立」と「自律」をとおして子どもをみると、過渡的状态をはさんで3年生と6

年生とではその様相は大きく変化することが理解できた。3年生では「自立」も「自律」もままならないのだが、6年生ではその両者が可能になると考えられたのだ。

その際、「自立」を自己の外にある基準と意志をもってむかいあえることとすると、それは「他者」との関係で自らを獲得することともいえる。とすれば「自立」の可能となる6年生では「他者」の概念が獲得されていると思われる。そこでは目の前の具体的な他者はもちろん、複数の他者を抽象化した「一般化された他者」も認識できると考えられる。一方、「自律」には文字どおり律するための確たる「自己」が要求されるが、「自律」が可能となる6年生ではその「自己」概念も獲得されているのだろう。そうであるなら、「自立」と「自律」が可能となる6年生とは「自己」と「他者」の概念がどちらもそろって獲得された時期だといえる。それと対称的な3年生は、「自己」と「他者」がまだあいまいな時期といえるだろう。そしてその両者の間に「自己」と「他者」の概念の獲得からいえば過渡的状态にあたる10歳前後の子どもがいると考えられるのである。

この「自己－他者」関係についての考察は、先に述べた遊びにおける抽象的思考についての考察を傍証する材料ともなるだろう。そこで、これらの考察をかさね、より社会学的な文脈で読むと次のようになってくる。

3年生までは、子どもは主として、目の前にある実物だけで構成された「具体性」の世界に住んでいる。そこではまだ「自己」や「他者」の概念はあいまいであり、ましてや「一般化された他者」の概念からは遠い。

10歳とかさなってくる4年生で子どもはその「具体性」の世界からはなれだし、「抽象性」も含んだ世界—それは「意味」とその「解釈」からなる世界でもあろう—の入口にたつ。生活全般にわたって抽象性の世界でくらすためのトレーニングがおこなわれ、遊びにおいても、この頃に抽象的思考の必要度の高い遊びを頻繁にすることで同様のトレーニングをおこなっている。これらはすべて「自己」と「他者」の概念をきたえることにつうじることから、4年生は次の世界での生活の準備をする時期と考えられる。ここでの課題に苦しむ子どものさまが、教育学や心理学などにおいて、今までに問題となったものであろう。

4年生の頃の成果もあり、5年生で新たな発達が行進する。そして、6年生でそれが大きく発展する。この新たな発達において「ゲームを遊ぶこと」が可能となる。ここでは、「自己」や「他者」の概念も明確になり、「一般化された他者」の概念も獲得されている。以上のことから、子どもの世界は4年生を境にして、それ以前と以後とでは質的に大きく変化していると社会学的にも考えられるのである。

(3) 「社会的所産」としての10歳前後の子ども

ところで、教育学や心理学において10歳前後の子どもが研究対象としてあらわれてくるのは、筆者のみどころ1970年代後半から80年代にかけてからであり、それはとりもなおさず、70年代後半において10歳前後の子どもが発見されたということになる。そういう意味でも、70年代後半からの社会的背景も考慮に入れて、「社会的所産」¹⁵⁾としての10歳前後の子どもを考える必要もあると思われる。

子どもが児童期をすごす6年間は、等しくあつかわれているわけではない。小学校低学年は義務教育に入ったばかりでもあるため、親や教師をはじめとするおとなは、子どもに対して十分すぎるほどの関心をはらう。また、高学年も進学などの理由から高い関心を集めている。その

結果、中間にあたる中学年期は、忘れさられたかのような状態になり、時には、最も問題の少ない、手のかからない時期とさえ思われてきた。中学年期は他の時期の中にうもれてしまい、問題とされてこなかったのである。ところが、70年代後半において、突然、中学年期にあたる10歳前後の子どもが発見されたのである。

70年代後半からというのは、高度経済成長が一段落し、安定成長に入った時期である。それまでの喧噪の中では聞きとれなかった10歳前後の子どもの発する小さな声も、社会環境の変化から耳にとどくようになったのかもしれない。このことについては、本稿ではくわしく検討することはできず問題提起にとどまるが、この70年代後半からの社会の様相、および、そこでの子どもの姿は、別の機会に論じたいと思う。

5. おわりに

本稿は、今まで社会的にあつかわれることはほとんどなかった10歳前後の子どもに注目し、彼らの姿を社会的パースペクティブからとらえようとしたものである。デンジンの考察を手がかりとし、それに筆者のおこなったアンケート調査の結果をかさねることにより、10歳前後の頃というのは、子どもにとって「自己」と「他者」の概念をきたえる時であり、その時期を通過することで子どもは「一般化された他者」の概念を獲得しその「社会的自我」を伸張させる、と考えることができた。

今回の調査は今までによくおこなわれてきた類の調査であり、また、ごく簡単な調査である。しかし、それに新たな視点をくわえることで、今までみえていなかった子どもの姿があらわれてきた。この成果をいかしながら今後も、子どもの「社会的自我」についての考察をすすめていきたい。

最後に、残された課題としてとくにふたつのことを指摘しておく。本稿での考察は、まだ試論の段階である。したがって、この考察を発展させるために、まず最初に調査の充実が求められよう。「子どもの遊びにかんするアンケート調査」のよりくわしい分析にくわえ、インタビューや参与観察といった質的調査も実施したいと思う。もうひとつは、4の(3)において問題提起した、1970年代後半に10歳前後の子どもが発見されたということについてである。この「社会的所産」としての10歳前後の子どもについて考えることは、現代社会を、その背景も含めて、子どもを手がかりに読みとくことになってくるだろう。

今後はこれらの課題の解決をはかりながら、子どもを対象とした社会学的研究をつみかさね、子どもという存在への理解をふかめていきたいと考える。

注

- 1) 河合 1990 : 159
- 2) 前掲書 : 159
- 3) 前掲書 : 201
- 4) 井原・草薙 1974 : 134
- 5) 萩原 1964 : 3
- 6) 村井 1976 : 204
- 7) 調査は「小学校、中学校期間中における言語・数学能力の発達度にかんする調査研究」として、国

語と算数の能力について東京周辺の100万都市の公立小学校において1年生から6年生まで約5,000人を対象として実施したものである。

- 8) 具体的に4年生の頃の学科の内容をみると、興味ぶかい子どもの姿がみえてくる。以下の例は、調査に協力いただいた東瀬戸譲（当時、神戸市立本山第一小学校）からうかがったものである。国語、とくに作文にかんしては、単文だけでなく複文も使いたし、ある程度、複雑な文体が使えるようになるので、その結果、テーマを設定したうえで起承転結のある文章が書けるようになる。また、この時期は、本格的な手紙が書けるようになる時期でもある。身近にいない相手に対して、必要事項や自分の意志を書くことができるようになるのである。これらは考えて書くということであり、論理的思考が働いているということになろう。算数では、関係概念としての分数や三段論法が理解できるようになるのがこの頃である。ここからも10歳前後が論理的思考の出発点であるということができよう。理科、社会、体育、図工など他の学科においても、それぞれの内容に即して、モノとモノの関係を理解し論理的思考をはじめるのが10歳前後の頃のようなのである。
- 9) 高石の自我体験尺度は・孤独性・独自性および自律性・自然体験・自我意識・変化の意識・空想嗜好の6つの下位尺度からなっている。それぞれの下位尺度を構成する質問項目に対して「ある」の回答に得点をあたえ、その合計を「自我体験得点」として分析の対象としている。なお調査は1984年に、京都市内N小学校と大阪府枚方市内M小学校の3年生以上の児童全員にたいして授業時間を使っておこなっている。
- 10) 高石 1983 : 96-97
- 11) 箕浦 1982 : 22
- 12) 前掲書 : 22
- 13) Denzin 1977 : 150-159
- 14) 標準偏差は3年生1.42, 4年生1.46, 5年生1.59, 6年生2.02となっている。
- 15) デンジンは、「子どもは、政治的、社会的、文化的、経済的、科学的所産である」としている(Denzin 1977 : 15-22)が、科学的所産以外のものは社会的所産をひろく解釈すればその中に入ってくるだろう。

参考文献

- Denzin, N.K : *Childhood Socialization*, Jossey-bass, 1977
- 萩原浅五郎 : 「今月の言葉」『ろう教育』19(7), 1964
- 井原栄二・草薙進郎 : 『聴覚障害児教育の方法』明治図書, 1974
- 工藤保則 : 「子どもの関係性の変化にかんする一考察—10歳前後の遊びを手がかりにして」『ソシオロジ』, 1998
- 河合隼雄 : 『くさぎ穴からの発信』マガジンハウス, 1990
- Mead, G.H : *Mind, Self and Society*, The University of Chicago Press, 1934 (稲葉三千男他訳, 『精神・自我・社会』青木書店, 1973)
- 箕浦康子 : 「いくつになったら日本人になるのか」『発達』8, 1982
- 高石恭子 : 「自我発達における小学校中学年の位置づけ」(修士論文) 京都大学大学院教育研究科, 1983

A Sociological Study on Children at the Age of around Ten

Yasunori Kudo

This paper investigates the socialization process of children around age ten. The first section discusses why this topic is significant, and how clinical psychologists and teachers who have close contacts with children view this process. The second section reviews related literature in the field of education, psychology, and anthropology. The literature review shows that various socialization processes around this age are strongly affected by the cognitive development of capabilities for "abstraction." It also indicates that the symbolic interaction approach is most effective for an analysis of a socialization process of children of this age group. The third section examines how N.K.Denzin, who is one of the leading symbolic interaction theorists, conceptualizes the socialization process for children. Based on his analysis, I hypothesize that the development of cognitive capability for "abstraction" which occurs around age ten would be reflected in a change in the types of "play" children engage in around that age. Around that age, children's play changes from one type to the other-from the "playing-at-game" stage to the "playing-a-game" stage. In the last section, this hypothesis is tested with the survey data (the Child's Play Survey). From the results of the data analysis, supplemented with the argument I formally made in another paper, the following conclusion is reached. The fourth grade (around age ten) is the time when the cognitive capability for "abstraction" develops rapidly. Around that time, with such development of cognitive capabilities, the nature of children's play changes from one stage to the other (from the "playing-at-game" stage to the "playing-a-game" stage). By the time children reach the fifth/sixth grade, such transformation is completed, and they attain the new concept of "self" which is suitable for their newly achieved physical and psychological maturity.

Key words : socialization, abstraction, N.K.Denzin