

鬼遊びにおける子どもと「ゲーム」との出会い(1)

-----動態分析のための2つの視座

○ 戸田雅美(鶴見大学) 河邊貴子(練馬区立光が丘むらさき幼稚園)

1. はじめに

鬼遊びの中で子どもはどのように「ゲーム」と出会うのだろうか。本研究の目的は、(1)では一人一人の子どもの「ゲーム」との出会い方を分析するための方法的視座を明らかにし、(2)ではその視座から具体的な事例を分析することである。

鬼遊びとして分類される遊びの中には、構造的には、他の鬼遊びと異なり、「ゲーム」としての特性をもつものがある。開戦ドンはそうした遊びの一つである。ここでは、すでに数種類の鬼遊びを経験してきた子どもが開戦ドンという、構造的には「ゲーム」である遊びに参加する時に、どのような新たな課題をもち、さらに、どのような魅力をその遊びの中に見出すかを明らかにする。

2. 構造分析的視座

私達は、すでに、第40回大会において、構造分析が、一回性の具体的な現象を分節化して観察する、すなわち、動態分析のための視座としての方法的意義をもつことを、さらに、第36回大会においては、鬼遊びが、ごっこ遊びと「ゲーム」との中間的な構造をもつことを明らかにした。そこで、まず動態分析をするための視座として、開戦ドンの構造分析を試みたい。

(1)開戦ドンの構造分析

鬼遊びの構造を構造分析すると、次の表のようになる(第36回大会紀要参照)。

	ごっこ遊び	鬼遊び	ゲーム
相互了解	あり 「ごっこ性」	あり 「ごっこ性」/「ゲーム性」	あり 「ゲーム性」
基本的な行動のパターン	なし (典型的な行動としてみられる場合もある)	あり 「追う-逃げる」 「かくれる-みつめる」 「かくず-みつめる」	あり (「もし~ならば~する」という枠組みの中で行動のパターンが決定されている)
勝敗	なし	あり (交代はあるが、基本的には勝敗はない)	あり (勝敗が決まる)

この表の中の「ごっこ性」「ゲーム性」は、両者ともその遊びに参加しているメンバー同士の相互了解のされ方の特性であり、次のように考えられる。

「ごっこ性」

①遊び外状況との間に「有縁性」を認めるか否かによって相互了解がなされる。②相互了解は遊びの進行に従って随時なされ、同じ形で再現されない。

「ゲーム性」

①「もし~ならば~する」という命題の形で相互了解される。②相互了解はゲーム開始以前にすでになされている。そして常に同じ形で再現可能である。

この表では、鬼遊びの相互了解のあり方が「ごっこ性」/「ゲーム性」となっている。これは、最初のうちは、オオカミは恐しいという気持ちから、コヤギはオオカミから逃げるといった行動であっても、同じ遊びをくり返していくうちに、「追う-逃げる」という行動そのもののもつ意味、子どもたちにとっては面白さ、が大きくなる。すると、オオカミ、コヤギという役の名称は、「追う-逃げる」という行動を決めるための単なる符号のようにならざるを得ない。言い換えると、オオカミ、コヤギといった役割の名称はあっても、「もし、オオカミならばコヤギを追う」というように、命題の形をとることになる。つまり、遊びにおける相互了解のあり方は「ゲーム性」が高くなる可能性をもっているのである。

では、開戦ドンの構造はどのように考えることができるだろうか。私達が観察対象とした開戦ドンの遊び方は次のようなものである。

・メンバーは2チームに分かれる。・「開戦ドン」の合図で自陣から出て行き相手チームの一人と「ドン」をしてジャンケンする。・勝った方が負けた方を追いかける。・負けた方は、つかまらずに自陣まで逃げ帰れば、再び自陣から出て相手とジャンケンできる。・勝った方は、追いかけている途中でも、別の相手に「ドン」されたら追いかけるのを中止して新しい相手とジャンケンしなければならない。・相手チームを全員つかまえた方が勝ち。

以上のような遊び方から考えると、まず、相互了解の特性としては「ゲーム性」であり、ドロボウ、ケイサツ、といった役割が決っていないため、「ごっこ性」のある相互了解ができなくなっている。さらに、終結について、開戦ドンは他の鬼遊びと違って勝敗がある点が大きな特徴になっている。基本的な行動のパターンについては、開戦ドンも、他の鬼遊びと同じように

「追う－逃げる」という行動である。しかし、他の鬼遊びは、一応の終結である交代時まで、追う子ども（チーム）が変わらないのに対して、開戦ドンではジャンケンの勝ち負けによって、そのたびに決るという点に違いがある。

このように構造を分析していくと、開戦ドンは「追う－逃げる」という基本的な行動のパターンが鬼遊びと同じであるというだけで、一般には鬼遊びとして分類されているにもかかわらず、構造的には「ゲーム」としての特性をもっていると考えることができる。

(2) 助け鬼と開戦ドンとの違い

開戦ドンは、一般に鬼遊び、特に助け鬼の一つとして考えられていることが多い^{*1}。そこで、助け鬼と開戦ドンについて、両者の構造の違いから予想される、子どもにとっての難しさや、魅力の違いについて整理しておきたい。特に、構造上の違いが大きいと考えられる「終結」を例に考察する。

開戦ドンも助け鬼も、一方のチームが全員つかまえると「終結」になる。しかし、助け鬼の場合は、全員をつかまえて「終結」にする可能性があるのは、追う側のチームだけである。逃げる側のチームにとって「終結」は、常に劣勢な展開をした時の本意な結果でしかない。逃げる側のチームが優勢の時は、なかなか捕まらないか捕まった仲間をうまく助け続ける場合を意味するので、その時の助け鬼は「終結」することはない。逆にエンドレスに続くことになる。従って、助け鬼の「終結」は活動の区切りとして、追う側、逃げる側の交代のきっかけにはなっても、勝敗が決まる瞬間ということにはなりえない。これに対し、開戦ドンにおける「終結」は、必ずどちらか一方のチームが勝つ瞬間である。勝ち負けのチャンスは、どちらのチームにも構造的に平等に与えられているのである。

こうした構造的な違いから、その2つの遊びの中で子どもがもつ課題や楽しさの質的な違いを仮説としてもつことができる。たとえば、一方のチーム（ドロケイにおいてはドロボウのチーム）がどんどん捕まってしまう、一人しか陣地にいなくなった時、その一人は自陣から出ることが難しくなる。参加しているメンバーが活動の停滞という状況を「終結」へと結びつけようとする気持ちは、勝敗が決まる開戦ドンのほうが強いと予想される。従って、子どもは、この活動の停滞という状況的課題を何とか乗り越えて、勝つ、あるいは、その時の負けを回避して勝つチャンスをねらうという楽しさを追求するようになると考えられる。

保育者がドロケイをやった後で開戦ドンの指導をし

ようとする時には、開戦ドンは高度なものだからという理由づけが安易になされてしまいがちである。しかし、すでに見たように、ドロケイのような助け鬼と開戦ドンとの間には、構造的な違いがある。従って、助け鬼をやっていた子どもが開戦ドンに参加するということは、単なる難易度の問題ではなく、そこには「ゲーム」という質的に異なるものとの出会いがあるといえる。言いかえれば、子どもはそこで一見同じもののように見えても質的に違う課題をもつことになったり、新しく、質の違う面白さに気づいていく可能性をもっているということである。そして、その違いは、活動そのものが、構造的にもっていることを押さえておく必要があるだろう。

3. 機能分析的視座

次に、一人一人の子どもの「ゲーム」との出会い方、すなわち、子どもの具体的な活動への参加の様態を見るための視座を提示しておきたい。

構造分析的視座は、子どもの動きを変える可能性をもつ遊びそのものの枠組を、視座として観察者に与えるものである。それによって、観察者は、子ども一人一人活動への参加の仕方が違うことを分節化して見ることができる。しかし、構造分析的な視座だけでは、その違いのあり様を分節化して見ための視座とはなりにくい。そこで、構造分析的視座をふまえて、さらにその具体的な様相、すなわち機能を分析するための視座が必要になってくる。

佐藤臣彦氏は、スポーツは従来捉えてきたような単なる身体現象として存在しているのではなく、もっと豊かで複合的な様相を示すものだとしている。その上で、その複合性を、知的契機、身体的契機、感性的契機という三契機を分析視座とすることで見ていくことを提案している^{*2}。具体的にいえば、ルールや客観的に得点化されるような勝敗といった知的契機、運動様式そのものとしての身体的契機、そのスポーツの文化的背景やそこから導かれる良し悪しの基準としての感性的契機の三つの視座から見るのが、スポーツのもつ複合性を見るために有効だとしているのである。

この三契機は、私達の行おうとしている動態分析にも有効であると考えることができる。

注1、高杉自子他編、『鬼遊び・リズムミカルな集団遊び』、チャイルド本社、1977、p74～75

注2、佐藤臣彦、「スポーツ概念への多元的アプローチ——概括的提案」、日本体育学会第39回大会体育原理専門分科会シンポジウム研究発表