

# ガンダムごっこに関する研究(その2)

— ガンダムごっこについての関いの構造 —

○ 安藤 純子 加藤 いづみ (横浜学園付属元町幼稚園)

## 《研究のねらい》

子どもたちは、日常保育のさまざまな場面でテレビの登場人物に扮した「ごっこ遊び」を展開している。なかでも格闘シーンを主とするテレビ番組の登場人物に扮して遊ぶ活動は、子どもが好んで展開する活動の一つである。この活動は相手を必要とし、相手との身体を使ったやりとりを中心に展開するもので、例えば「追いつ追われつ」活動(注)、あるいは鬼ごっこなどのゲーム遊びとも共通点をもっているように思われる。そこで本研究では、「機動戦士ガンダム」の登場人物に扮して遊んでいる「ガンダムごっこ」に注目し、次のうちの観点からこの遊びの構造上の特徴、および構造の発展的变化を明らかにしていきたい。

1. ガンダムごっこにおける基地、および闘う場所の設定はどのようにになっているか。
2. ガンダムごっこにおける役割のとり方はどのようにになっているか。
3. ガンダムごっこにおける関いのやりとりはどのようにになっているか。

## 《研究方法》

・実践記録ノートから5つのガンダムごっこ(4才児2, 5才児3)をとりあげ、分析することにした。

## 《結果》

### 1. 領域の設定

5つの記録とも、陣地としての固有領域が設定されている。固有領域の作り方には、発展的傾向が見られ、4才児では、互いの動きが確認しやすい対置した場所に設定されており、5才児では、互いの領域のとり方が相手に確認できにくいように設定されている。例えば、「背中あわせ」や「かぎの手」にするなど。また、格闘の場所は、共有領域として両陣地の中間部に設定されている場合が多い。

### 2. 役割のとり方

5つの記録とも、良者(いいもん)、悪者(わるもん)に役割が分化している。ただし4才児では、良者・悪者の役割をとり続けたり、良者の役割を重ねてとる場合、相手の了解を待たないで一方的に役割をとる場合が多い。これに対し5才児では、良者・悪者の役割をとり替わり、その役割を分化・転換される場合、遊びに参加しているメンバー全員の了解がとられている。またNo.5の

記録では、修理工の役割が上記の2つの役割に加えて、参加メンバー全員の了解のもとに、出現している。

### 3. やりとりの構造

ガンダムごっこでは、「攻撃→闘う→やられる→基地へもどる」という基本的なパターンが見られ、発達によりこの基本パターンにいくつかの修整が加えられている。4才児では、基本パターンを中心に活動を展開するが、相互にやりとりの行きちがいがおこり、助言・説明が介入しやすい。一方5才児では、次のような特色が見られる。①解説をしながら闘う行動をとる(B-I)。②一方の説明(B-I)に対して、相手は了解(K)を表示し役割の変動に柔軟に対応している。③基本パターンを何度か繰り返すと、小休止(G)と明らかにとらえられるような活動が入り、その間に味方同志で動きのやりとりを練習したり、武器を修理したりなど個々に固有領域内活動を展開する。④修理工など、メンバーに共通理解された双方に役立つ第3の役割が登場する。⑤「ニセモノガンタンク」など役割関係も意図的に操作して、(現実の役割関係)+(推定の役割関係)の複雑なやりとりとする。

## 《考察》

・テレビアニメ「機動戦士ガンダム」が、敵を倒し、傷つけあうことを目的としているのに対し、保育室で見られる「ガンダムごっこ」は、役割を遂行することを楽しみ、相手とのぶつかりあいの中で、自分の身体をコントロールし傷つけあわない活動であり、参加メンバーの信頼関係が重要な意味をもつことがわかった。・関いのやりとりにおいて、参加メンバーの役割の共有が一方的な場合は、不成立になったり、消滅することが多いのに対し、共有が双方になされている場合は、やりとりが長く継続し、より複雑にすることから、メンバーの役割の共有度の密度により、遊びの展開が左右されるように思われる。

(注) 安藤純子・他「追いつ追われつ活動の構造に関する一分析」

第34回 日本保育学会論文集 1981

安藤純子・他「保育における交互作用の研究—その3—追いつ追われつ活動の交互性」

第35回 日本保育学会論文集 1982

— 453 —