

子どもの遊びを考える①

「子どもが好む遊びとそのおもしろさ その1

～レジャー・レクリエーション論受講学生の

レポートから考える～」

増 田 敦

I はじめに

子どもにとって遊びは生活の一部であり、仕事でもある。子どもは遊びを通して多くのことを学び、身につけていく。仙田は、遊びは「創造性」、「社会性」、「感性」、「身体性」をもたらすとしている。また深谷は遊びを「①何人かの子どもが集まり、②屋外で、③体を動かしながら、④自発的に遊ぶ」と定義した上で、その効果を「①体が丈夫になる ②様々な自然の体験や生活体験を積める ③仲間とのつきあい方を覚える ④創造性が育つ ⑤やる気がでてくる精神的に安定する」としている。

ここでは「鬼ごっこ（鬼遊び）」を例にして、これらの効果の内容を考えてみたい。鬼ごっこは、かくれんぼと並んで、昔も今も子どもたちに人気の遊びである。⁴⁾⁷⁾¹²⁾この鬼ごっこの種類は数多くあり、加古は「基本形は約500あり、さらにそれぞれ4～6の異種があるため2000以上」の鬼ごっこがあることを報告している。このような数になるので当然、ルールにも簡単なものから難しいものまで各種ある。しかし、基本的なそれは、追うもの（鬼）と追われるもの（子）に分かれ、追う者は追われるものを捕まえ、追われるものは捕まらないように逃げるといった単純なものである。単純ではあるが、鬼に追われるというスリル、さらにただ逃げるだけでなく、鬼をからかい、自分に鬼を引き寄せながら逃げるという駆け引きなど、鬼との緊張関係が、そのおもしろさ、楽しさを深めている。⁸⁾

では、鬼ごっこの身体への効果について考えてみよう。鬼に捕まらないように逃げるためには、ただまっすぐ走って逃げるのでは捕まってしまう可能性が高くなる。よって「急に方向を転換して逃げる」、「障害物をうまく利用して逃

げる」など様々な逃げ方が必要になってくる。これらの逃げ方をするためには、行動を調節する能力である平衡性、敏捷性、巧緻性が必要である。鬼に捕まらないように逃げるという動作を通して、子どもの行動を調節する能力を鍛える結果となっているのである。特に神経系（行動を調節する能力に関わる機能）の発達の著しい幼少期に必要な遊びである。このように身体機能や体力の向上を図ることができるのである。

次に、創造性、社会性について考えてみる。遊びであっても当然ルールは存在する。鬼ごっこの基本的なルールは「鬼にタッチされたら、タッチされた子どもが鬼になる」というものである。しかしルールは常に同じである必要はなく、状況に応じて子ども同士で話し合い、新たなルールを設けても問題ないし、実際それが遊びをさらに楽しいものに行っていることも少なくない。前述したように鬼ごっこの種類は2000以上ある。ということは単純に考えても2000以上のルールが存在しているということになる。全国各地で、その地域に住む子どもが、鬼ごっこを、より楽しくするために既存のルールを改良したり、新たなルールを考案したりと工夫していることが推察される。この“考え”、“実践”しながら、さらに“考える”という循環が、子どもの創造性を育むのである。

いつまでも他者（子）を捕まえられない子ども（鬼）や、すぐ捕まってしまう子どもに配慮したルールを設けることもある。またルールを設けても、それを守ることができない場合、ケンカになってしまうこともある。しかし大人がいないので、子ども同士でその問題を解決しなければならない。このように、時として①弱者に配慮したルールを設ける ②ルールが守れない子どもの対処をする など状況に応じた対応が求められる。これらの活動を通して他者とのコミュニケーション能力や問題解決能力といった社会性を身につけることができると考えられる。

鬼ごっこを例にその効果を考えてみたが、この効果は鬼ごっこのみならず多くの遊びにおいて期待できるものである。しかし効果が期待できる遊びとして、3つの条件（いわゆる「三間」）が整う必要がある。すなわち「おもいっきり遊べる時間」、「おもいっきり体を動かして遊べる空間」、「一緒に、その遊びをおもいっきり楽しむことができる仲間」である。また、遊びが展開、発展するためにも同様の三間が必要である⁸⁾。しかし近年、①塾や様々な習い事で時間がなくなっている ②都市化や公園の利用制限によって遊ぶ空間がなくなっている ③少子化で遊ぶ仲間がいなくなっている というように3つの条件を整え

にくくなってきている。さらに一人でも遊べる様々な遊び道具が作りだされることによって、子どもの遊びが大きく変化してきている⁵⁾。現在50～60歳代、あるいはそれ以上の大人と比較すると、遊びの形態は、「体を使った活動的な遊びから休息的な遊びへ」、「屋外から屋内へ」、「異年齢仲間による遊びから同年齢仲間による遊びへ」と変化している⁶⁾のである。このような状況は、子どもの成長の面からみて望ましい状況にはなく、何らかの改善が必要である。

さて、三間を整える働きは子どもには難しい。大人（特に親や教師）の援助や取り組みが必要になってくるとともに、子どもに「遊ぶってこんなに楽しいんだ」と感じさせる働きも求められている。溝口は、保育者養成学生を対象とした伝承遊び調査において、子どもの体験（遊び）を豊かにしていくためには、保育者自身の体験が重要であることを述べている⁷⁾。子どもに「楽しい」と感じさせるためには、まず大人自身が自己の幼少期を振り返り、遊びの楽しさを思い出すことが求められる。そして楽しいと感じた遊びを子どもと一緒に楽しむことが大切である。

そこで本研究では、レジャー・レクリエーション論を受講している大学生を対象として、小学生期に楽しんだ遊びとその思い出から、子どもに好まれる遊びを挙げ、そのおもしろさがどこに起因しているのかを考察することを目的とした。

II 調査方法

本研究では、札幌大学文化学部スポーツ文化コースの応用科目である「レジャー・レクリエーション論」を履修した学生を対象におこなった。詳細は以下の通りである。

- 1 対象：2010年度から2012年度までの3年間、レジャーレクリエーション論を履修した学生のうち、レポートを提出した計52名を対象とした（表1）。

表1 調査対象者数

年度\性別	男	女	計
2010年度	13	8	21
2011年度	12	6	18
2012年度	10	3	13
計	35	17	52

- 2 調査資料：講義の課題として提出を求めたレポート「私の体験した思い出ある遊び」に記載された遊びとその思い出を考察するための資料とした。
- 3 調査時期：レジャー・レクリエーション論は、毎年秋学期（9月～翌年1月）に開講される。最初の講義時に課題の提示をした。学生には、各自課題作成をおこない、10月上旬（毎年）に提出してもらった。
- 4 課題内容：
 - ①課題：「子ども（小学生）時代に体験し、特に印象に残っている遊びについて、以下の3項目に分けてレポートしなさい」
 - ②項目：ア) 遊びの名称、イ) 遊びのルール、ウ) 思い出（楽しかったこと、おもしろかったこと…）

Ⅲ 結果および考察

1 履修学生の思い出に残っている遊び

学生が作成したレポートには、計77（学生1人当たり1～3個）の遊びとその思い出が記載されてあった。同じ遊びを、思い出ある遊びとして選んだ（回答した）場合もあるので、実際に考察の対象となった遊びは48であった（表2）。

回答数が多かった遊びは「ポコペン」、「けいどろ」、「キックベースボール」、「S陣取り」、「陣取り」、「春夏秋冬」であった。最も回答数が多かった「ポコペン」は、かくれんぼと鬼ごっこを併せ持った遊びで、「ポコペンおに」や「ポコペンかくれんぼ」と呼ばれている。ちなみにこの「ポコペン」というかけ言葉は「元値に足りない」という中国語（不穀本）から由来していると言われているが定かではない。上記6種の遊びは、キックベースボールを除くと、すべて鬼ごっこに分類される遊び（以下、鬼ごっこ系遊び）であった。鬼ごっこは、いわゆる伝承遊びであり、江戸時代のいくつかの文献にその名称がみられるなど、古くから子どもたちの遊びの一つであり、過去から現代において、子どもたちに人気のある遊びである¹¹⁾。

その他、回答された遊びの中にも鬼ごっこ系遊びが数多くみられた。高鬼、手つなぎ鬼、助け鬼、子増やし鬼、田んぼ鬼、白樺鬼、円おに、凍り鬼、増やし鬼、影鬼、十字架鬼、富岸公園鬼などである。さらに、「鬼」という名称は使われていないが、鬼ごっこの基本的なルールである、追う者（オニ）と追われる者（子）の関係性で考えると、ダルマさんが転んだ、十字架通せん、缶け

表2 私が体験した思い出ある遊び（回答数が多い順）

鬼ごっこ系	遊 び 名	2010年度	2011年度	2012年度	計
○	ボコベン	4	3	2	9
○	けいどろ	2	2	1	5
○	S陣取り		4		4
	キックベースボール	1	2	1	4
○	春夏秋冬		1	2	3
○	陣取り	2	1		3
○	ドロケイ	2			2
○	高鬼	2			2
○	手つなぎ鬼	1		1	2
○	たすけ鬼	1	1		2
○	かたき		2		2
	メンコ		1	1	2
○	ドッチボール		1	1	2
○	Sケン	1			1
○	ダルマさんが転んだ	1			1
○	子増やし鬼	1			1
○	十字架通せん	1			1
○	十字架鬼	1			1
○	富岸公園鬼ごっこ	1			1
○	田んぼ鬼	1			1
○	白樺鬼	1			1
○	円おに	1			1
○	陣つき	1			1
○	ひろみ	1			1
	牛乳キャップめんこ	1			1
○	缶蹴り		1		1
○	凍り鬼		1		1
○	マンホール踏み		1		1
○	だいこん抜き		1		1
○	陣蹴り		1		1
○	犯人を逮捕すれ!		1		1
○	しのぶ		1		1
	しっぽチェス		1		1
	くぐるか跳ぶか		1		1
	ボートボール		1		1
○	バスケドッチボール		1		1
○	ダルマさんの一日			1	1
○	増やし鬼			1	1
○	色鬼			1	1
○	影鬼			1	1
○	ハンカチ落とし			1	1
○	天下			1	1
○	ふっかつボンバー			1	1
	船流し			1	1
	オオバコ相撲（草相撲）			1	1
	風船割り競争			1	1
	絵しりとり			1	1
	そりジャンプ			1	1

り、ケイドロなども鬼ごっこ系遊びである。

このように、思い出ある遊びとして回答された48種の遊びのうち、実に37種(77.1%)が鬼ごっこ系となっている。上述したようにかくれんぼと並んで鬼ごっこは、今も昔も子どもに人気の遊びであると先行研究において報告されているが、本研究でも同様の結果となった。

2 履修学生の思い出に残っている遊びとその特徴

履修学生のレポートにあった、思い出に残っている遊びの多くは鬼ごっこ系遊びであった。そこで、本項では鬼ごっこ系遊びにポイントを絞り、回答のあった37種の鬼ごっこを加古の分類法(表3)に基づいて分類しその特徴を考察した(表4)。

1) A型：人とりおに型

この型は、オニが追いかけて、子が逃げるというルールを基本にした鬼ごっこである。この型は、さらに3種(A1~A3)に区分される。

この区分のうち、履修者の回答が最も多かった鬼ごっこがA3型(17、

表3 鬼ごっこの型とその内容

鬼ごっこの型	内 容	区分 と その内容
A 人とりおに型	子をオニが追いかけて、つかまえることを主軸とするものの	A-1 (おいかけおに) : 追う、逃げる、つかまえることを基本軸とした遊び
		A-2 (ハンデおに) : 集団の体力差、知力差をなくすためハンデを課す遊び
		A-3 (代用おに) : 逃げるかわりに、かくれる遊びの子のかわりに持ち物をかくす遊び
B 道具・場所おに型	子、オニが小物や器具、場所、地形を使用、利用するものの	B-1 (道具おに) : 身近かな小道具、器具、立木などを用いる遊び
		B-2 (場所おに) : 場所、地形の高低起伏配置を使用する遊び
		B-3 (宿おに) : 特別な機能(安全地帯、休息の場)をもたせた図形区画を使用する遊び
C 集団遊戯おに型	子やオニが、数人の組や小集団として行動対応するものの	C-1 (組おに) : 子が数人ずつ組んでする形態行動を基本軸とした遊び
		C-2 (集団おに) : 子が列や陣形を作り集団としての行動を基本軸とした遊び
		C-3 (対抗おに) : 集団でたがいに対抗して競い合い、争う遊び
* オニ：追うもの 子：逃げるもの * 加古の分類を筆者が表化		

表4 鬼ごっこの型別一覧表

型	区分	名称\年度	回 答 数				
			2010年度	2011年度	2012年度	合 計	
A	A1	だいこん抜き		1		1	
		缶蹴り		1		1	
	A2	手つなぎ鬼	1		1	2	
		子増やし鬼	1			1	
		増やし鬼			1	1	
	A3	ポコペン	4	3	2	9	
		たすけ鬼	1	1		2	
		陣つき	1			1	
		ひろみ	1			1	
		マンホール踏み		1		1	
		陣蹴り		1		1	
	B	B1	しのぶ		1		1
			影鬼			1	1
			かたき		2		2
			ドッチボール		1	1	2
ふっかつボンバー					1	1	
B2		天下			1	1	
		バスケットボール		1		1	
		ハンカチ落とし			1	1	
		白樺鬼	1			1	
		S陣取り		4		4	
		春夏秋冬		1	2	3	
		高鬼	2			2	
		富岸公園鬼ごっこ	1			1	
C3		色鬼			1	1	
		円おに	1			1	
	十字架通せん	1			1		
	十字架鬼	1			1		
	田んぼ鬼	1			1		
	Sケン	1			1		
C4	けいどろ	2	2	1	5		
	陣取り	2	1		3		
	ドロケイ	2			2		
	犯人を逮捕すれ!		1		1		
C4	ダルマさんが転んだ	1			1		
	ダルマさんの一日			1	1		
			1		1		

73.9%)である(表5)。この区分の鬼ごっこは「逃げる代わりに、かくれる鬼遊び。また、子のかわりに持ち物やはき物をかくす鬼遊び」である。回答にあったA3型の鬼ごっこ(以下、ポコペン系)は、ポコペン、たすけ鬼、陣つ

表5 A型(区分)の回答数および%

型(区分)	A1	A2	A3	A型合計
回答数	2	4	17	23
%	8.7	17.4	73.9	100.0

き、ひろみ、マンホール踏み、陣蹴り、しのぶ、影鬼の8種であった。これら8種のうち、たすけ鬼と影鬼を除く6種は、名称およびルールが若干異なるが、すべて「かくれる鬼遊び」であった。なお、全国にポコペンの名称は、ペコボン、ピカボン、ペコタンポコタンなど、相当数の呼び名がある⁹⁾。

全回答(A~C型)においてもA3型の鬼ごっこが最も多い回答であった。また、今回の分類では缶けりをA1としているが、地域によってポコペンと缶けりを合わせて遊んでいることも少なくない。よって缶けりもポコペンに類する鬼ごっこと考えられる。

ポコペン系の遊びの特徴は、鬼は自分の陣地(木、マンホール、缶など)や捕虜(鬼に捕まった子)を逃がさないように守りながら、他の子を見つけるという2つのことを同時におこなわなければならない。一方、子は逃げるだけではなく、鬼の陣地を攻略(鬼より早く踏む、触る)したり、捕虜を開放するために鬼に見つからないように場所を移動するのである。このようにポコペン系の遊びは、鬼は捕まえる、子は逃げるだけではなく、それぞれに2つの違う役割があるところに特徴がある。そしてこのことがスリルと緊張感を持たせポコペン系の遊びのおもしろさにつながっていると考えられる。

なお、この遊びはどこでも出来るわけではなく、隠れる場所が必要である。ちなみに筆者が小学生の頃は神社の境内や農家の友人の家という隠れるポイントが多くある場所でおこなっていた。

2) B型: 道具・場所おに型

この型は「遊びを多角化し、興味を増すため、道具や器具類を使用したり、場所の起伏、地形の特徴を利用する類である⁹⁾」。A型と同様にさらに3種(B1~B3)に区分される。

表6 B型(区分)の回答数および%

型(区分)	B1	B2	B3	B型合計
回答数	9	16	0	25
%	36.0	64.0	0.0	100.0

この区分のうち、履修者の回答が最も多かった鬼ごっこがB2型（16、64.0%）である（表6）。この区分の鬼ごっこは「道具・器具や物品、器材利用の延長として、遊ぶ場所の地形や、起伏高低を利用活用する」遊びである⁹⁾。回答にあったB2型の鬼ごっこは、S陣取り、春夏秋冬、高鬼、富岸公園鬼ごっこ、色鬼、円おに、十字架通せん、十字架鬼、田んぼ鬼、Sケンの10種であった。これら10種のうち「十字架鬼、春夏秋冬、十字架通せん、田んぼ鬼（以下＝十字架鬼系）」は名称およびルールが若干異なるが同種の遊びである。「S陣取り、Sケン（以下＝Sケン系）」も同様である。十字架鬼系は、地面に描いた正方形の中に十字架を描く、あるいは地面に田の字を描いて遊ぶ場所を限定し、その中でオニと子が「追う一追われるの関係性」で鬼ごっこを楽しむのである。

この系は、ポコペン系、ケイドロ系に次いで3番目に回答の多かった鬼ごっこである。

十字架鬼系の遊びの特徴は、限定された場所で遊ぶため、鬼に捕まらないための素早い動きと鬼の動きを予測し、その裏をかけた動きにある。またそれを瞬時に判断しなければならない。さらに、一見個人プレーの遊びのようであるが、子が連携して鬼の動きをコントロールすることもできるのである。このように十字架鬼系は、知力と体力勝負の遊びであるところに、その特徴がある。ちなみに図1のコートが描くことができれば、どこでもできる遊びである。

次に、Sケン系の鬼ごっこであるが、上述までの鬼ごっことは異なり、地面に描いたSの字を陣地（図2）とし、参加者全員が均等に2チームに分かれ、自陣地から敵陣地に入り込み、相手の妨害

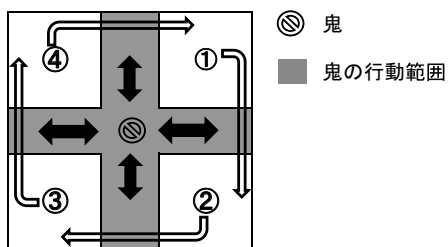


図1 十字架鬼の遊び場



図2 Sケンの遊び場（東京少年少女センターHPより引用）

(コート外に出される、倒されるなど)をかわしながら、敵陣地の宝を踏むという対戦的要素をもった鬼ごっこである。

全国にSケン系の名称は、Sどん、Sたから、たからとり、Sケンケンなど、相当数の呼び名がある。ちなみに筆者(福岡県出身)が小学生の頃は「宝踏み」と呼んでいた。陣地もSの字ではなく正方形であった(図3)。

Sケン系の遊びの特徴は、チームで作戦を立てることも重要であるが、体力勝負の要素が強い。体をぶつけ合って突進したり、妨害しながら、対戦するところにある。よって女子よりも男子に好まれた遊びとも言える。

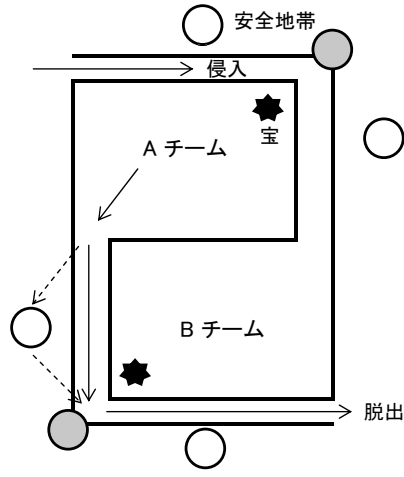


図3 宝踏みの遊び場

3) C型：集団遊戯おに型

この型は「オニと子の対抗形が、単独同士ではなく、数人の組みや集団として行動するもので、さらにその発展分化の結果、たがいに対抗、戦闘の形態を帯びていくものと、遊戯、舞踊、問答、演劇的色彩に仕上げられてゆくものを包含する」型である。この型は、さらに4種類(C1~C4)に区分される。

この区分のうち、履修者の回答が最も多かった鬼ごっこがC3型(11、78.6%)である(表7)。この区分の鬼ごっこは「集団でたがいに対抗して競い合い、争う」遊びである。回答にあったC3型の鬼ごっこは、けいどろ、ケイドロ、犯人を逮捕すれであった。これらは、名称は違うが警察と泥棒に分かれて対戦する同種の鬼ごっこである(以下けいどろ系)。

けいどろ系の遊びの特徴は、遊ぶ場所の広さや鬼と子の役割の違う2グループに分かれて競い合う点などポコペン系の鬼ごっこと同じ特徴を持っている。

表7 C型(区分)の回答数および%

型(区分)	C1	C2	C3	C4	C型合計
回答数	0	0	11	3	14
%	0.0	0.0	78.6	21.4	100.0

ちなみに、けいどろ系は、ポコペンに次いで2番目に回答が多かった鬼ごっこであった。

表8 鬼ごっこ系遊びに対する全回答数に占める型の%

割合\型	A	B	C
%	37.1	40.3	22.6

3 鬼ごっこのおもしろさ～学生の思い出文から考える～

上記では、履修学生の思い出に残っている遊びとその特徴を考察した。本項では、履修学生が10年以上も前に体験した遊びを、今も楽しい思い出として心に残っていることに着目し、ポコペン系 (P)、十字架鬼系 (J)、Sケン系 (S)、ケイドロ系 (K) の遊びのおもしろさが、どこにあるのか、その遊びの思い出文 (感想) をもとに考察した。

1) ワクワク、ハラハラ、ドキドキ感がある

学生回答

「新しい作戦を考えた。作戦を考える時間もワクワクしていたのを覚えている (P)」

「隠れている側の時は、鬼に見つからないように陣に近づいていくというスリル感からドキドキして遊んでいたことを思い出します (P)」

「私は隠れているときによく緊張していました (P)」

「ハラハラドキドキのゲームだった (P)」

「警察と警察の間をすり抜けて、仲間を救出に向かうスリル感もおもしろかった (K)」

学生の思い出文の中に「ワクワク」、「ハラハラ」、「ドキドキ」などのワードが書かれてあった。「おもしろい」ということを考えるとき、これらのワードはとても重要である。松田は「面白い＝ワクワクすることをやっていることが遊びの本質であり、そのことに夢中になればなるほど、『肉体的、性格、知性の教育』が付加価値として豊かにもたらされる」と述べている¹³⁾。このことから、ワクワクやハラハラ、あるいはドキドキとを感じる遊びは、おもしろい遊びであると言えるのではないだろうか。

2) 夢中になれる

学生回答

「夢中になってしまい、時間があっという間にきた。『また明日も遊びたい』という気持ちになるほど楽しんでた遊び (P)」

「毎日、飽きることなくポコペンで遊んでいた (P)」

「小学校の頃は、放課後友人たちと毎日のように行っていた (P)」

「本気の勝負みたいに、みんなで白熱した戦いになっていました (P)」

「高学年同士で行くと、みんな本気になり、めちゃめちゃ熱くなった (P)」

「『S 陣取り』をみんなでやってみて、みんなその楽しさに魅了されて、すっかり虜になってしまいました (S)」

「天気の良い日やグランドの調子が悪い日以外、毎日のように遊んでいた記憶があります (S)」

「小学生の頃とはとにかく、『体を動かす事』と『またやりたい』と思う遊びが私は好きで、警泥は、それに合っている遊びだったと思います (K)」

「優勝を狙ってクラスのヒーローになれるチャンスがみんなにあったのでやる気が違いました (K)」

この思い出文から、時間の経つのも忘れて夢中になって遊んでいる姿を想像することができる。時間を忘れるくらい夢中になれるということは、相当集中して遊んでいると言える。ミハイ・チクセントミハイは「フロー」という概念を用いて、この夢中になることを説明している。「フローとはほかのすべての思考や感情が消失するほど、自分の行為に完全に没入しているときの意識状態である。言い換えるなら、フローは集中にかかわりがある」としている。さらに「フローは単なる集中以上に、それを体験した人に何か特別なことが起こったと感じさせる、心と体が自然に作用し合う調和のとれた経験なのである」と述べている。このことから、フロー体験をするくらい夢中になって遊ぶとき、楽しさ、おもしろさを感じることができるのである。よって回答にあった4つの系の遊びは子どもたちを夢中にさせる何らかの要素を持っていると考えられる。

ちなみに、筆者の出身地である福岡県では「ポコペン」という名称は聞いたことがなく、「缶けり」が一般的であった。小学校高学年の頃によく遊んでいた鬼ごっこである。鬼に見つからないように隠れることよりも、鬼のスキをつ

いて缶を蹴りに飛び出すタイミングを図ることに最もおもしろさ、スリルを感じていた。さらに飛び出す瞬間の緊張状態は相当なものであった。そのような状況なので、缶を蹴ることができた時、その喜びはとても強烈であったことを覚えている。

同様にSケン（福岡県では宝踏み）も好んで遊んでいた鬼ごっこである。この鬼ごっこは相手を「タッチする」というレベルではなく、体全体を使って、相手を押す・引っ張る・倒すなど戦闘的な遊びであった。擦り傷、切り傷は当たり前、時には服も破れるなど激しい遊びであったが、特に男子に人気の遊びで時間も忘れるくらい熱中していた。

3) 自分たちでルールを考え、そのルールに従って活動できる

学生回答

「この遊びは制限がないので、みんなで考えながらルールを追加して遊んでいた（P）」

「場所は室内でも外でもでき、遊ぶ人数によって鬼の人数をみんなで相談して決めていました（P）」

「鬼を増やしてやると難易度が高まり、盛り上がりも出た（J）」

「人数が多い場合は、『田』の字を大きくしたり、鬼の人数を増やしたりと工夫したりし、反対に少なければ『田』の字を小さくするなどの工夫をして、鬼と逃げる人のどちらかが有利になったり、不利になったりしないようにして遊んだ（J）」

「さらに面白くするために、自分たちでいろいろなバリエーションを考えました（J）」

「ただ単純に逃げ回るのではなく、逃げ回る側にも勝つ要素があるところがおもしろかったのだと思う（K）」

「警泥の面白いところは、走って逃げるだけでなく、身を隠しても問題ないという点で『鬼ごっこ+かくれんぼ』といった構成と、一度捕まっても逃げる望みが残っているという点であると思います（K）」

上記から、このルールを作り出すという作業を通して、遊びのおもしろさを追求していっていることがわかる。また、より困難な状況をつくり、それに挑むことに楽しさ、おもしろさを感じているように考えられる。このことから誰

にも強制されず自分たちで考え、自分たちで自分たちを規制し、それを自分たちで実践していく過程が遊びのおもしろさなのかもしれない。逆に言えば、強制されるようになったら、たとえ鬼ごっこという遊びをやっている、それはもはや遊びではなくなってしまうのではないだろうか。そういった意味において、子どもに与えられている自由度が大きければ、大きいほどおもしろさが増していくのではないかと考えられる。

ちなみに、筆者が体験した十字架鬼系の遊びでは、子は自分の靴の一方を鬼に渡し、4つのマスを周りながら鬼に捕まらないように靴を取り戻す、鬼は靴を取られないようにしながら子を捕まえるというルールであった。ただ逃げただけではなく、自分の靴を取り返すという攻撃も加わるので、そのおもしろさも高まったように思っている。おもしろさを高めるために、様々なルールを作り、試すことを繰り返す、その作業過程がおもしろさの一要因と考えられる。

4) 作戦の立案・工夫とそれを実行することができる

学生回答

「ゲームを心底楽しむために様々な作戦が考えられ、実行された (P)」

「この遊びの醍醐味は、やはり鬼との駆け引きであって、どうやって鬼に見つからないようにするか、どうやって捕虜を助けるか、作戦を立て戦略的に遊んでいた (P)」

「作戦を立てて、みんなで本気でやっていた遊び (P)」

「どのようにして鬼に見つからずに缶を蹴れるかの賭けが楽しかった (P)」

「鬼との競争や捕まっている者を救出するというミッション的な要素も楽しめる要因ではないかと思う (P)」

「自分が逃げる側だったら、作戦が成功した時。逆にオニの時は逃げる側の作戦を阻止して勝ったとき、とても楽しかったです (P)」

「チーム対抗戦にしてやった。その方がチームで工夫して作戦を立てたりでき楽しかった (J)」

「各スペースの人数の兼ね合いを見ながら、なるべく人数の少ないスペースに逃げる作戦をとりました (J)」

「皆で作戦会議を念入りにしたりと、勝つために必死だった (S)」

「体の大きい子が宝物を守ったり、相手を倒して体の小さい子がすばやく宝物をとりに行く戦略を立てた (S)」

「攻撃と守備の作戦を立てて頭を使いながら遊ぶのがおもしろかったです (S)」

「皆で協力し合って遊んだのがとても楽しかった (S)」

「このゲームは、警察役は警察役同士、泥棒役は泥棒役同士のチーム力や助け合い精神、思いやりなどが必要となる (K)」

「泥棒になったら、どうやって捕まらないかとか、仲間をどう助けようとか工夫するのが楽しかった (K)」

「警察と泥棒で作戦会議をしたりするのも楽しみの一つでした (K)」

この作戦の立案と実行に関する思い出文を読むと、いかに相手（主として鬼）をやっつけるために作戦や活動の工夫をしていることがわかる。また、その作戦も個人プレーよりもチームで協力しておこない、成功した時におもしろさや喜びを感じている。このことから子どもたちは、頭と体の両方を使う要素と仲間と一緒に工夫や協力をする要素がある遊びに、よりおもしろさを感じているのではないかと考えられる。

5) 誰でもできる、誰とでもできる

学生回答

「学年関係なく、みんなでポコペンをおこなった (P)」

「男女関係なく遊べる (P)」

「男女関係なく、時間ギリギリまで遊んだ (P)」

「普段はあまり接していなかった人とも接することができた (P)」

「知らない人とも、このゲームを通して仲良くなれたのが本当に思い出だ (P)」

「普段あまり遊んだり、話さない人とかも関係なく、たくさんの人に呼びかけて、毎日色々な人と遊んでいました (P)」

「簡単に体を使って遊べるゲームでした (J)」

「男女関係なく平等に遊べた (J)」

「足が速いとか、運動神経がいいとか関係なく、どんな人でもできて楽しかった (J)」

「簡単なゲームなので、どんな子でもできるため、近所の子もたちと一緒に楽しんだ (J)」

「みんなで楽しむことが出来た鬼ごっこでした (J)」

「大勢でもできるし、クラス対抗戦みたいな形でおこなえたので、闘争心をもって全力で遊んでいたのを覚えています (K)」

「この遊びのお蔭で、学年の違う人同士集まって遊ぶという楽しさも覚えて、いろいろな遊びを多人数でやる楽しさへと発展していった (K)」

「男女関係なくできる遊びなので小学生のころは、いつもけいどろをして遊びました (K)」

「クラスの中だけではなく、他のクラスとも合同でやり、大人数でやるとさらに盛り上がりました (K)」

「私の小学校の学区は、大きなマンションが多く、マンションごとに子どももたくさんいたため、マンション対抗のような、まるで試合のような感覚でおこなわれることもあった (K)」

以上の文章から、①学年男女関係なく誰とでも遊べる ②手軽に遊べる ③みんなで遊べる という要素を持った遊びに、そのおもしろさを感じているのではないかと考えられる。遊びを通して親しくなっていくことを考えれば、遊び自体のおもしろさもさることながら、友達の輪が広がっていくことにもおもしろさを感じているのではないかと考える。

以上、ポコベン系 (P)、十字架鬼系 (J)、Sケン系 (S)、ケイドロ系 (K) の遊びのおもしろさについて、思い出文をもとに考察した。その結果、①ワクワク、ハラハラ、ドキドキ感がある ②夢中になれる ③自分たちでルールを考え、そのルールに従って活動できる ④作戦の立案・工夫とそれを実行することができる ⑤誰でもできる、誰とでもできる の5要素が子どもに、その遊びのおもしろさを感じさせる重要な要素であると考えられる。

IV まとめ

本研究では、レジャー・レクリエーション論を受講している大学生を対象として、小学生期に楽しんだ遊びとその思い出から、子どもに好まれる遊びの種類とそのおもしろさを考察することを目的とした。その結果を以下に箇条書きしまとめとする。

- 1) 回答から得られた遊びは48種であった。そのうち37種 (77.1%) が鬼ごっこ系の遊びであった。先行研究でも、かくれんぼと鬼ごっこは子どもたちに人気の遊びであったが、本研究においても同様の結果となった。

- 2) 鬼ごっこ系の遊びの中でも特に好まれた遊びは、ポコペン系（8種）、十字架鬼系（4種）、Sケン系（2種）、ケイドロ系（3種）の鬼ごっこであった。
- 3) 上記2) で好まれた遊びのおもしろさは、①ワクワク、ハラハラ、ドキドキ感がある ②夢中になれる ③自分たちでルールを考え、そのルールに従って活動できる ④作戦の立案・工夫とそれを実行することができる ⑤誰でもできる、誰とでもできる の5要素にある。それらを感じることができる遊びを、子どもたちは好んで遊んでいると考えられる。

V 参考・引用文献

- 1) 仙田満：「こどもにとって楽しい学校環境を」体育科教育2002年3月号 p32
- 2) 深谷昌志：「子どもは遊びを通しておとなになる」体育科教育1999年12月号 p11
- 3) 鶴山博之、橋爪和夫、中野綾：「子どもの遊びの実態に関する研究」富山大学 国際教養学部紀要 VOL.4 2008年3月
- 4) 森博文、岸本肇、栗原武志他：「幼児・学童期における遊び体験に関する研究－幼児教育専攻学生に対する調査から－」九州女子大学紀要第39巻1号
- 5) 馬場桂一郎：「今、子どもたちの遊びは」体育科教育 1999年12月号 p17
- 6) 杉森伸吉：「遊び集団を通じた子どもの社会性の成長」野外文化研究第5号 p46 2005年10月
- 7) 溝口武史：「保育者養成学生における伝承遊びについての認識について」小田原女子短期大学研究紀要第42号 p50
- 8) 小川博久：「日本の野外伝承遊び－鬼遊びと遊びうた（rhymes）のかかわりをめぐって－」野外文化研究第1号 p20 2001年11月
- 9) 加古里子：「伝承遊び考3 鬼遊び考」小峰出版 2008年
- 10) 澤本和子：「『伝承遊び』授業化の問題とその視点－子どもの『自立』に培う『総合学習－生活科』実践のために－」山梨大学教育学部研究紀要第42号 1991年度
- 11) 日本レクリエーション協会監修：「遊びの大辞典」東京書籍 1989年

- 12) 森田勇造：「子どもの野外伝承遊びの変遷」体育の科学38（8） 1988年 8月 p596
- 13) 松田恵示：「遊びと体育の接点を求めて」体育科教育2012年 8月号 p14
- 14) スーザン・A・ジャクソン、ミハイ・チクセントミハイ：「スポーツを楽しむ フロー理論からのアプローチ」世界思想社 2005年 9月
- 15) ロジェ・カイヨワ：「遊びと人間」講談社学術文庫 1990年 4月 p40
- 16) 穂丸武臣：「伝承遊び『Sケン』と『馬乗り』について」子どもと発達発育 Vol. 7 No. 4 p260
- 17) 橋本孝明：「われらが楽しんだ伝承遊び」愛知工科大学紀要第5巻 2008年 3月
- 18) 森田勇造：「野外伝承遊びの意義と重要性」野外文化教育第1号 2001年 11月
- 19) 小川清実：「子どもに伝えたい伝承あそび 起源・魅力とその遊び方」萌文書林 2001年 6月
- 20) 水谷京司：「ふるさとの遊び 春・夏編」日本教育新聞社 1988年 2月
- 21) 小川純生：「遊び概念－面白さの根拠－」経営研究所論集第26号 2003年 2月
- 22) 池田裕恵：「鬼ごっこ」子どもと発達発育 Vol. 2 No. 2 p125