

幼児集団の鬼遊び(2)

鈴木重夫

Infant Groups and their Game “Tag” [2]

Shigeo SUZUKI

はじめに

「鬼遊び」(鬼ごっこ)は古くから子どもの中で盛んに行われて来た「伝承遊び」のひとつである。それを証明するものとして、半澤敏郎は、その著書「童遊文化史 I」の中で、1772年(安永元年)に刊行された『物類称呼』に各地で行われている鬼遊びの名称を紹介している部分のあることを挙げている。それは次のような内容のものである。(半澤の著書の中から紹介する。)

「江戸にて、鬼わたし と云、京にて、つかまへぼ と云、大阪にて、むかへぼ といふ。東国及出羽邊又肥の長崎にて、鬼ごと と云、奥の仙臺にて、鬼々 と云、津輕にて、おくりごと と云、常陸にて、鬼のさら と云」

また、「鬼遊び」はひとり我が国の子どもだけの遊びではなく、広く世界の子どもの間でも行われている遊びであることは興味深いことである。「鬼遊び」を言葉の上でどのように表現しているか、辞書からの引用に過ぎないが極く一部の国の言葉で挙げてみる。

英語	tag	この単語のみで「鬼ごっこ」と訳されている。これが動詞としての訳は「つかまえる」となっている。
ドイツ語	Fangspiel	Fang は「捕える、捕獲法」等となっており、spiel は「遊び、遊戯、競技」等である。
フランス語	jeu de barres	熟語的扱いで「人取り遊び」となっている。 jeu は「遊び」である。
中国語	蒙老瞎	「蒙」はどうやら幼きものを表し、「瞎」は目かくしをすることを表しているようである。「老」の意味(ここでの用い方)は不明。熟語として示している。(「中日大辞典」愛知大学中日大辞典編纂処編) 岩波書店の日中辞典には「捉迷藏・藏猫八」とも表している。

国によっては、単語或いは熟語として表現し、しかも言葉の上からもある程度内容が理解されるものもあるが、果たして、日本語の「鬼遊び・鬼ごっこ」は諸外国から見た時、どう解釈

されるであろうか。ともあれ、「鬼」は日本の古典文学や昔話(噺)に出てくる想像上の動物である。人をおどし、物を奪い、人を食う等、およそ人間にとっては恐ろしい存在になっている場合が多い。宗教的な行事の中で取り扱われる時には、神をも恐れぬ振舞いから神にこらしめられたり、追い払われたりする内容のものが多い。このような鬼に対する扱いがいつの間にか子どもの世界に遊びとして取り入れられていることは誠に興味深いことである。或いは「子どもは遊びの天才である」といわれていることの明確な証拠であろうか。

子ども達がする「鬼遊び」は、「鬼(つかまえる側)」と「子(鬼がつかまえる相手)」の二種類の役割がある至極簡単なきまりによってなされる遊びである。しかし、その種類は実に多い。ルール(きまり)を変えることにより大いに発展し興味の増す楽しい遊びである。このように「鬼遊び」は魅力のある遊びであるが、その魅力はどこにあるのだろうか。「鬼遊び」の最大の魅力は何と云っても常にスリルを味わうことのできる場所にあると言える。第2に魅力とは言えないが導入しやすい条件として考えると、遊びに際しては用具等は一切不要な「鬼遊び」が多いことが挙げられる。第3に場所や人数及び時間的な制約を受けないこと、がある。「鬼遊び」は保育室内でも路地でも広場でも林の中でも可能であり、人数的には必要最少限の人数から可成りの人数まで可能である。時間としては短く(早く終わる)することも、繰り返して行うこと・ルールを新しく導入することにより遊びを発展させ、かなり長時間実施することも可能である。

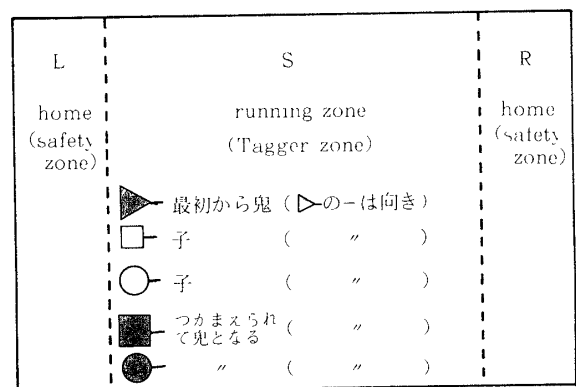
「鬼遊び」(子どもがする遊び全般と考えてもよい)は上述のような魅力があるばかりでなく、物理的知識や論理—数学的知識を幼児なりに獲得し構成している。物理的知識とは例えば、速さ・距離、速さと距離の関係、時刻・時間、時間的見通し等である。論理—数学的知識については、数の多少、変化への対応、広さの感覚、距離と時間等があげられる。

また、友だちとの接触(つかまえる)、協力する心等、社会性の発達にも大きく寄与する側面がある。

本研究においては、実際の「鬼遊び」における幼児の行動場面を分析し、どのように遊びの中で子ども達が物理的知識、論理—数学的知識、社会性等の獲得・構成をしていくかを考察していきたいと考えている。

調査の方法

名古屋市内W幼稚園児 3歳児 5名、4歳児 8名、5歳児 13名 を対象に「鬼遊び」の実践を観察した。「鬼遊び」の種類は「引越し鬼」で 3歳・4歳が混合チームで1ラウンド(「子」が少なくなり遊びの興味が希薄になった時に終了する時まで)、引越し回数 6回、5歳児のみのチームで2ラウンド。引越し回数 各々6回実施し、観察すると同時に8 m/m 映画に撮影した。(場面を時間的に拡大し幼児の活動を分析するため) 場所は縦約7 m、横約9 mの保育室で行った。これは、幼児の人数を勘案し、同時に幼児の拡散をある程度に押さえるためである。子どもが



第1図 配置図と記号の説明

拡散してしまうことは興味の持続に関係することが事前観察で判明したからである。

遊びの場所は図1のようにになっている。保育室の両側に home (safety zone) を設け、home と home の間は tagger zone, 「子」から言えば running zone である。鬼が立つ位置、向き及び行動範囲、それにつかまえ方については一切制約は持ちこまれなかった。

ゲームの方法：

まず初めに2人の鬼を決める。子どもの中から自発的に出た者の中からジャンケンで選出する。残りは2か所の home に入る。鬼は中央部分の tagger zone に立つ。引越し開始の合図と同時に「子」は反対側の home へ向かって走り駆け込む。その「子」を鬼がつかまえるのである。つかまえられた「子」は鬼に変身する。

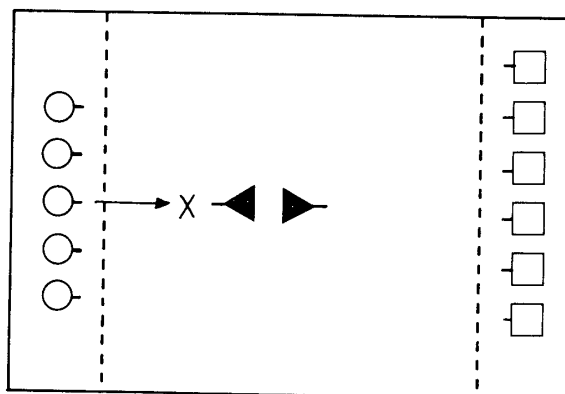
引越し開始の合図であるが、「引越！」と叫ぶと同時に笛を吹く方法もあるが、ここでは中国短期大学・加藤泰彦先生が実施された歌唱を用いることにした。歌唱曲には時期のことも配慮し、また子どもの最も好む「ドングリコロコロ」を採用した。歌の一番を歌い終えた時が引越し開始の合図とした。つかまえられなかった「子」が全員両側の home に駆け込んでしまい、つかまえられた「子」が鬼と決まったら、次に引越し開始の歌を歌う。

これを繰り返し、「子」が2～3人になったら1ラウンドが終わることにした。

結 果

3歳・4歳混合組の経過

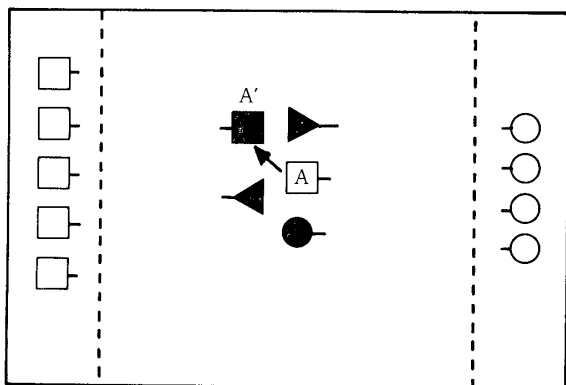
ゲーム開始時の配置図は図2に見られる通りである。鬼2人が決定し「子」がLとRにはほぼ同数入っていた。事前観察の時の先行経験が生かされたのかスムーズに位置について、引越し開始の歌が始まった時、2人の鬼は話合ってから背中合わせ、つまりそれぞれの zone に一人ずつが対応して立つことになった。引越しが開始され喚声をあげて移動し2人の「子」がつかまえられた。つかまえ方の制約がなかったため1人の鬼は「子」の



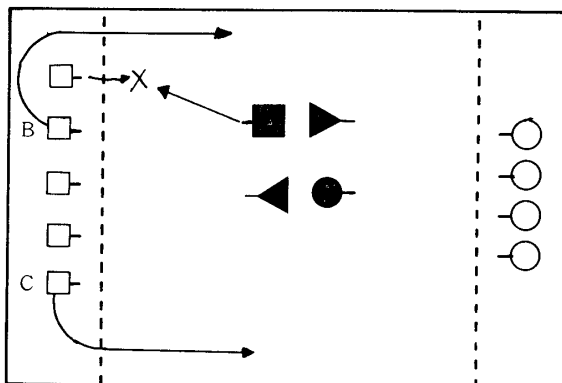
第2図 Xはつかまった印(省略することもある)

胴を両手でしっかり抱きかかえ、もうひとり「子」の右手を両手でしっかり握っていた。

その結果、鬼は4人になり2回目の引越しが開始された。初めのうちは図3に見られるよう



第3図 AはA'の位置へ移動する



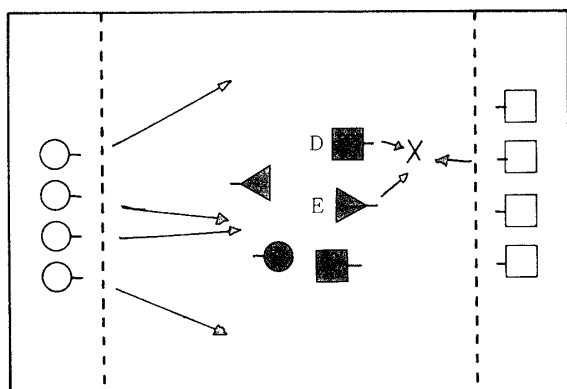
第4図 Bは可能な限り鬼より離れる。Cも同じ

に1人と3人で背中合わせになっていた。「子」の少ない方に多数の鬼が対応していたのである。やがて3人のうちの1人 Aが反対のA'の位置に移った。これは「子」の数に対応して位置を移動したとも考えられる。図4の位置になって引越しは開始された。

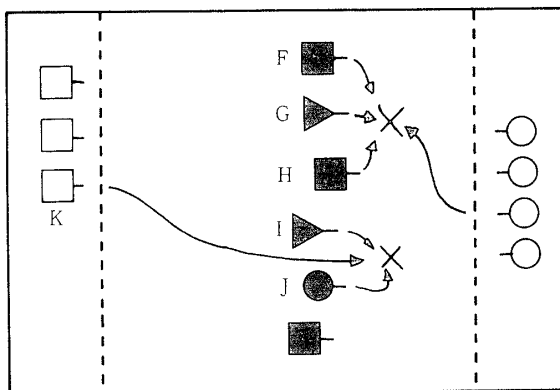
L-zoneのB子は歌が始まると隣の「子」の後ろに隠れるように移動し歌が終わる寸前に鬼から最も遠いコースを逃げ出した。C夫は歌の終わるまでその位置にいたが、やはり鬼から最も遠いコースを敏速に逃げて行った。1人がつかまり3回目の「引越し」の用意に入った。

4回目の引越しが開始された時、鬼 DとEは2人して「子」をつかまえた。偶然そうだったと解釈するか、或いは協力してつかまえたと解釈するかは困難なところである。

5回目の移動の時(図6)、何故か鬼全員が R-zoneの方に向けてしまった。この時の鬼達



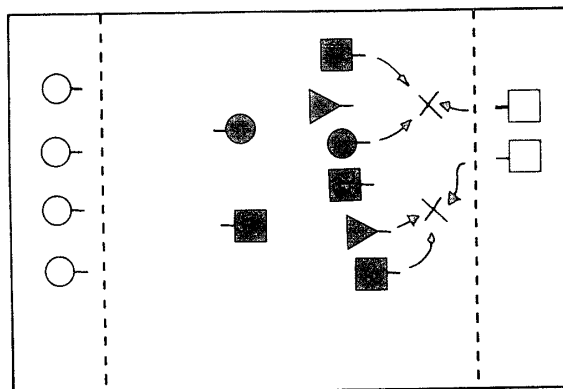
第5図 DとEは同じtargetに向かう



第6図 協力の行動が見られる

の意図の解釈もむずかしい。引越しが開始された時、F・G・H3人で1人の「子」をつかまえ、IとJで2人の間をすり抜けようとしたKをつかまえた。

6回目の引越し合図の歌が始まった時、8人の鬼は図7のように「子」に対応した。6人がR-zoneの「子」を完全に包囲する形になっている。これも偶然であるとのみ解釈するのは困難である。まだ4人の「子」を残しているがゲームは終了した。



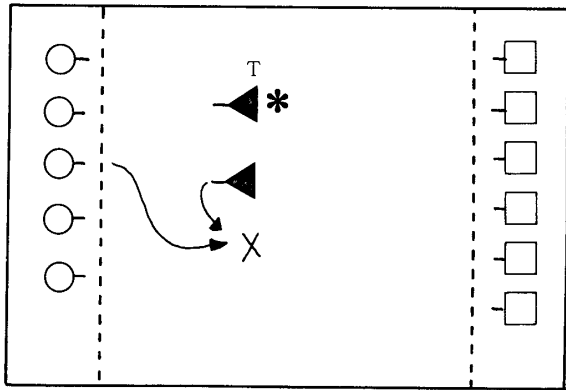
第7図 またも協力的行動が見られる

5歳児のゲームの経過

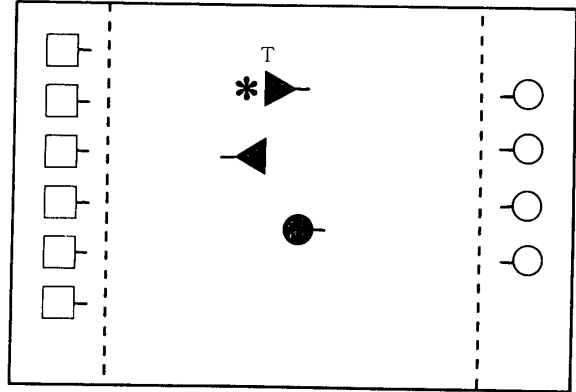
年長組(5歳児)になるとルールを理解も早く、挑戦的でありまた身体活動も一層活発になってくる。しかし、一面、個性が強く現れそれがゲームに影響を与えることもしばしば観察される。それがかえってゲームを盛り上げることもあり、また、ゲームを中断せざるを得ないこともある。

第8図に示した T子は内向的な性格であり発言も少ないが、鬼になることを意志表示し、話し合いの結果、鬼の1人になっている。外見的には内向的に見えても心の中には遊びに対して興味を持っていることを示していると考えられる。ゲームが開始された時、T子は「子」をつかまえようとするのだが、手を出さただけのため逃げられてしまっている。

3回目の引越しが始められようとした時、鬼全員がL-zoneの方を向いてしまった。しかし、Mは後ろ、つまりR-zoneを盛んに気にしていたがその方へ向きを変えようとしなかった。L-



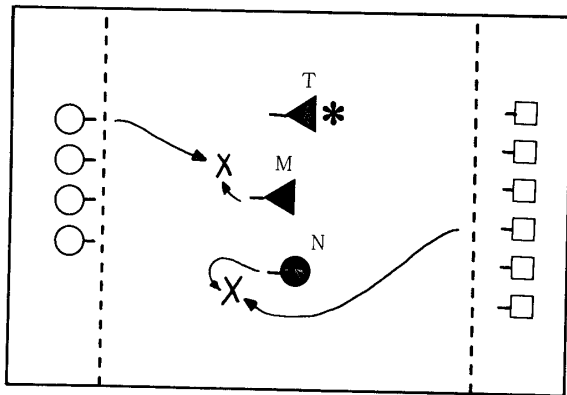
第8図 内向的なT子



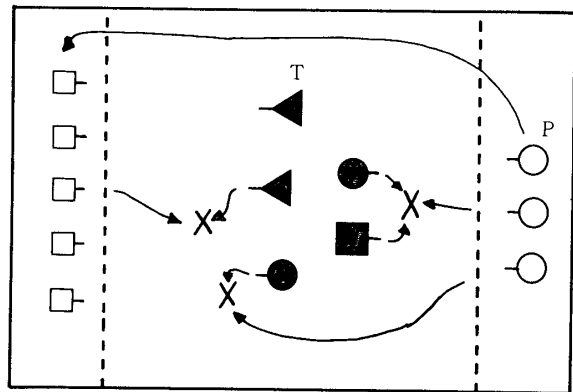
第9図 誰もつかまらない

zoneにMの Target がいるのかも知れない。そのかわりNが後ろから来た「子」をつかまえている。

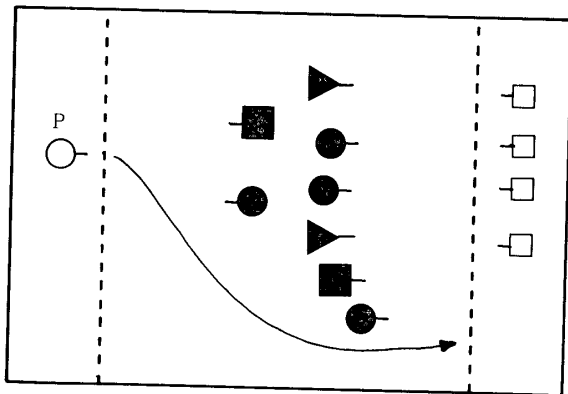
4回目の引越しの時、「子」の数に対する鬼の数が比例的に対応している。そして2人で「子」をつかまえる様子が見られた。この回以後、「子」に対する鬼の数が比例的に対応している。第11図以降に現れているPは大変敏捷に行動しよく鬼をかわし状況判断の適切さもあって最後まで残った。



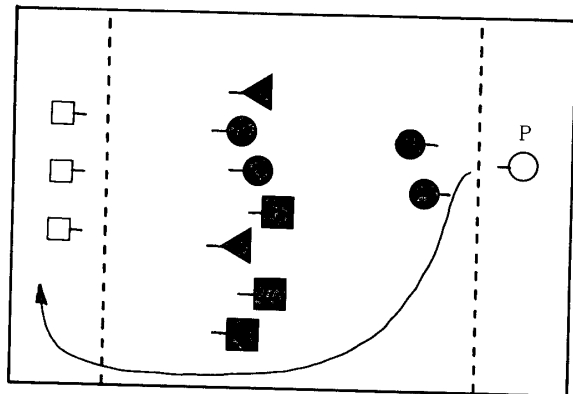
第10図 Mは後ろをさかんに気にしている
Nは後ろから来たのをつかまえる



第11図 数への対応と協力行動が見られる



第12図 数への対応が見られる



第13図 targetをしぼる。しかし速さに勝てない
最後までPをつかまえることはできなかった

6回目の引越しが済んだところで第1ラウンドは終了し、しばらくの休息の後、第2ラウンドが開始されたが同じようなパターンのため割愛する。

考 察

前回(名女大「紀要」第31号 記載)は年齢の発達段階と、鬼遊びに対する ルールの理解、行動、状況判断、数概念等の視点との関係について概括的におさえてみた。そこで今回は、幼児の行動を場面的にとらえ、鬼遊びの持つ意義について考察を加えることにする。そこで先ず「引越し鬼(鬼遊び)」の特徴について考えてみることにする。

「引越し鬼」の特徴的なことは、「人数的に弾力性がある、殆ど用意するものがない、場所の制約を受けない等」といった鬼遊びの特徴のほかに(1)ルールが非常に簡単であって、しかも興味性と挑戦性を持つことができる。(2)終始全員が参加、活動しており、従って運動量が多い、等があげられる。

そのような特徴を持つこの「引越し鬼」は更に幼児のいろいろの面の発達を促していることが明らかとなった。その意義を次のようにまとめてみた。

1. 話し合いや協力することの意味を知る。(社会性の発達)

図2で鬼の2人が話し合い背中合わせに「子」に対応した。「この話し合い」は幼児期にも大切な行動様式である。それがたとえ、少ない言葉の交換にすぎないにしても、その経験は大きな意味を持つものである。また、つかまえ方のルールが存在しなかったため、つかまえ方の有効・無効についてもしばしばトラブルがあったがいずれも話し合いで解決している。

また、第5図のDとEについて「結果」のところでも論評したが、次の引越しの時、同じDとEが2人で「子」をつかまえている。これは偶然として片付けられない行動ではなからうか。その次の引越しの時も、他の複数の鬼が1人の「子」をつかまえている。DとEは先行経験が生かされたと見ることも可能であるし、後者の複数の鬼については観察学習で生じて来た行動と言える。これ等の経験は協力することの芽生えを培う基礎になると考えられる。

鬼遊びの中では、集団ゲームであり集団として行動しているが、一人一人が個々に行動している場合もある。それは鬼が1人であるとか少ないとかいう内容の時に生起する。鬼が少ないことは、スリルの減少を意味する。今回の「引越し鬼」でも鬼の数を1～2名に限定していたら興味性や挑戦性がこんなに盛り上がり持続することはなかったであろう。しかし一方、鬼を増やすことはゲームの時間を短縮することにつながる。かといって、鬼を少なくしていたら時間に時間を長くすることは興味性の持続からいって望ましいことではない。ひとつのラウンドを終え最初にもどることによって子ども達の挑戦性を引き出すことが一層可能になる。また鬼が増加することによって、鬼同志が力を合わせることの必要性を気づかせる場面が多くなっていく。

2. 状況判断を素早くし臨機応変に行動する能力が伸びる

第3図においてAは R-zoneの方を向いていたが、すぐ L-zoneに向きを変えた。その理由にはいろいろ考えられるが迷うことなく行動に移ったことに注目したい。

第4図のBは鬼から可能な限り離れ移動し、第11図以降のPもまた大きく迂回して最後までつかまらないでいる。彼等は瞬時に判断して行動している。

3. 数の多少や変化に気づく

どのゲームもゲーム開始直後には、「子」の数に対して鬼の行動に変化は見られなかった。鬼が増え「子」が減少するにつれ、5歳児の場合、数の多少に対応し、特に第11図以降顕著に現

われている。3・4歳の場合、ほとんどそれが現われていないのは前回にも概括的に述べておいた。

5歳児の場合、R-zone, L-zoneの「子」の数の多少が、多くの鬼によって判断され、瞬時に対応している様子は驚きに値する。勿論、つかまえない相手がいるというような心理的な側面や、小人数の「子」を大勢で取り囲むように対応するといった作戦的な内容を持つ場合もあるが、それはそれで意義のある状態である。

以上のように「引越し鬼」の持つ意義が明確になった。これらの意義を、ひとつまたは複数以上広く他の遊びにも求めることが可能であることから、幼児期の遊びの大切さを深く強く理解することができる。そして我々大人がしなくてはならないことは、幼児達が遊びに没頭し夢中になれるような環境を用意することではなかろうか。

ここで、このゲームを進めるにあたって、「集団あそび」¹⁾の著者、Constance Kamii が述べている集団ゲームの指導的原理というべきことが導入されていることを付け加えておく。そのひとつは、「ゲーム中に起きたトラブルを自分達で自主的に解決する」ことであり、今ひとつは、「引越し鬼が競争的でなかった」こと、そして「大人の権威を可能な限り減らしたこと」である。

ゲーム中に一番多かったトラブルは、「つかまえ方」であった。両手でしっかり抱きかかえられた時はよかったが、片手だけをつかまえられた時、振り切って逃げたりしてトラブルが起きている。教師は一切介入しなかったが、子ども同志で解決している。(もし解決しなくても、教師が「どうしたらいいの?」と子どもに問題を返してやること)多く話し合いで解決していたが、鬼も「子」も解決し納得するまでの時間はかかっていない。遊びに対する興味性が大きかったからである。

「競争的でなかったこと」について：ゲームは往々にして競争的で勝ち負けが争われる。勝負を問題にするゲームは(1)勝つための方策を考えるため思考力が養われる。(2)勝つためにチームワークを考え、協力する態度が養われる。といった利点はあるが一方、負けた時には理由を詮索することにより個人攻撃をすることもある等の欠点も生じる。しかしこの引越し鬼の場合、勝負にこだわることなく、ただ「つかまえた」「つかまえられた」という、結果の判断が明確につけられることでゲームが進められゲームに対する興味を失なうような場面はなかった。また教師の介入の少なかったことも盛り上がりを招来する原因でもあった。

ここで集団ゲームが「よい集団ゲーム」となる基準を前出の「集団あそび」から引用してこの考察を終わる。

よい集団ゲームの基準

第Iの基準： どうやったらよいかを子どもたちが自分で考えられるような興味性と挑戦性があること。

第IIの基準： 子どもたちが自分でゲームの結果を判断できること。

第IIIの基準： ゲームに全員が積極的に参加できるということ。

ま と め

友達と遊ぶことを特に望むようになる幼児期に、その欲求が満たされるような環境を用意することは我々大人の責務である。幼児は全身を使って心ゆくまで遊び込むことによって、その心身の調和的発達期待される。

集団ゲーム、特に鬼遊びは、そのような幼児の欲求を満たす要素を内包している。従って鬼

遊びの意義は大きい。その意義をあげると、(1)物理的知識の基礎を養う。(2)数学的知識の基礎を培う。(3)ルールの必要性を理解し、ルールを守る、ルールを作る等ができるようになる。(4)話し合いや、協力することの大切さがわかる。等である。これ等は本研究でも明らかにされたことであるが、そのほか、友だちと仲よくすることの大切さがわかる。、身体的運動の喜びを味わうことができる、走力・敏捷性・巧緻性が養われる、等の意義があげられる。教師が指導的原理をしっかりおさえ、子どもの集団ゲームを見守る時、その教育的効果は大きい。

引用文献

- 1) C. Kamii, R. Devries : Group Games in Early Education, 5~15, Kitaoji-Shobō (1980)
- 2) 半澤敏郎：童遊文化史， 1， 439~440， 東京書籍 (1980)