

鬼ごっこを教材とした体育授業の実践

— 集団遊びの可能性を検証する —

中 川 昌 幸

はじめに

昨今、子どもが戸外で遊ぶことが少なくなった。そのために、遊びを通じて獲得するさまざまな要素が発育不全となっているということが、多方面で指摘されている。特に戸外での集団遊びの経験が少ないため、他者を思いやり、共に協力するとことが不足しがちである。そのために、子どものコミュニケーション能力の発達が不十分であることも指摘されている¹⁾。

「鬼ごっこ」は、非常にポピュラーな子どもの戸外遊びであり、「伝承遊び」の一種とされている。「伝承遊び」とは、子どもの遊び集団の中で自然発生的に生まれ、子ども社会の縦横のつながりによって、また大人から子どもへの経路を通して伝えられ、受け継がれてきた遊びの総称である。伝承遊びの大半は既成の遊具を必要としない素朴な遊びであり、人間的な遊び、集団で楽しむ遊びが多い²⁾。

伝承遊びの特長として、スポーツのようにルール等が決められた形で伝えられるものでなく、それを自分たちの遊びとして楽しむ子どもたちによってより楽しいもの、より都合のよいものに変えられていく性質を持っている³⁾。鬼ごっこもまた同様であり、時代や地方によってさまざまな形式が生まれ、楽しまれてきた⁴⁾。子どもたちは自ら話し合っ

て、そして実際に鬼ごっこを楽しむ中で、コミュニケーション能力を自然な形で身につけていったのである^{5) 6)}。

現在、京都文教大学では全学共通科目におけるリテラシー科目（身体）として「体育実技」「ヒューマン・パフォーマンス」「生涯スポーツ」といった体育実技科目を設置している。これらの科目のねらいは、身体活動を通して学生の健康増進を図るとともに、学生間のコミュニケーションを活性化する機会を提供することにある。そしてそれが学生にとってさまざまな「気づき」を生み出し、コミュニケーションスキルを獲得することへと昇華することを期待している⁷⁾。

本研究においては、伝承遊びである「鬼ごっこ」の体育実技授業における教材としての妥当性を検証するとともに、学生が今後の人生において必要とするコミュニケーションスキルを獲得することを手助けするために、体育実技授業においてどのようなことができるのかということについて考えたい。

方法

2017年7月20日4時限目、「生涯スポーツ」受講学生34名(男子16名、女子18名)で鬼ごっこのひとつの形態である「氷鬼」を行った後、アンケート調査を行った。

「氷鬼」にはさまざまなバリエーションがあるが、今回は鬼に男子4名、女子3名を指名し、鬼ごっこ遊びにおいて鬼にタッチされた者は、その場で立ったまま手を横に伸ばして「フリーズ(凍る)」する。そして、鬼ではない仲間がタッチしたらフリーズ状態を脱し(氷が溶ける)、また逃げるができるとした。ゲームの勝敗としては3分後、逃げる学生のうち14名以上(逃げる学生27人の半数以上)がフリーズしていれば鬼の勝ち、それ以下ならば鬼の負けとした^{8) 9)}。

なお、アンケート調査に際し、予めアンケート結果は研究以外には用いないこと、アンケート結果から個人が特定されないこと、及び成績評価には関わらないことを口頭で説明し、この点に賛同できる者に調査協力を求めた。趣旨に賛同した者のみが調査に協力した。

質問項目

質問項目は以下の7項目である。

- ①あなたはこの遊びを知っていましたか？
- ②あなたは子どもの頃、この遊びで遊んだことがありますか？
- ③鬼ごっこをやってみて楽しかったですか？
- ④鬼ごっこをやってみて運動量はどうでしたか？
- ⑤鬼ごっこをやっているとき、他者と協力しましたか？
- ⑥鬼ごっこをやり終わって、他者とこの遊びについて感想等、何か話しましたか？
- ⑦この鬼ごっこを体育の授業にウォーミングアップ等で取り入れることは効果的だと思いますか？

これらの設問に対し、①②については自記式2件法、③～⑦については自記式5件法にて回答

してもらった。

結果

結果は以下の表に示す。

①あなたはこの遊びを知っていましたか？

	知っている	知らない
回答数	32	2
%	94.1%	5.9%

②あなたは子どもの頃、この遊びで遊んだことがありますか？

	遊んだことがある	遊んだことがない
回答数	32	2
%	94.1%	5.9%

③鬼ごっこをやってみて楽しかったですか？

	とても楽しかった	やや楽しかった	普通	あまり楽しなかった	楽しくなかった
回答数	11	13	5	1	0
%	32.4%	38.2%	14.7%	2.9%	0.0%

④鬼ごっこをやってみて運動量はどうでしたか？

	とても動いた	やや動いた	普通	あまり動かなかった	ほとんど動かなかった
回答数	13	12	3	2	0
%	38.2%	35.3%	8.8%	5.9%	0.0%

⑤鬼ごっこをやっているとき、他者と協力しましたか？

	とても協力した	やや協力した	普通	あまり協力しなかった	ほとんど協力しなかった
回答数	9	15	3	3	0
%	26.5%	44.1%	8.8%	8.8%	0.0%

⑥鬼ごっこをやり終わって、他者とこの遊びについて感想等、何か話しましたか？

	たくさん話した	少し話した	普通	あまり話さなかった	ほとんど話さなかった
回答数	11	10	5	3	1
%	32.4%	29.4%	14.7%	8.8%	2.9%

⑦この鬼ごっこを体育の授業にウォーミングアップ等で取り入れることは効果的だと思いますか？

	とても 思う	やや 思う	普通	あまり 思わない	全く 思わない
回答数	13	10	3	3	1
%	38.2%	29.4%	8.8%	8.8%	2.9%

考察

考察にあたって、現在の大学体育をめぐる現状について論じておきたい。

1991年7月に大学設置基準が改正されカリキュラム編成が自由になったこと（大綱化）を受け、必修4単位で構成されていた保健体育科目を選択制に移行する大学が増加した。体育科目を必修として開講している大学の割合は1998年度には45.8%まで低下した。その後再必修化する大学が増え始め、2005年には71.1%までに達した（大学体育連合の加盟校に対する調査）。この背景には、大学体育が教養教育という範疇を超えた付加価値を有していることが見直されたことがあると言えよう。つまり、大学で友人を作ることができない等、人間関係で悩みを抱える学生や、不規則な生活から就学に困難を来す学生の増加により、大学体育の使命である体力の維持・向上および健康的習慣の獲得といった身体面での健康づくりはもちろんのこと「心の健康づくり」としての大学体育の効用に関して再認識がなされたこと等が影響していると考えられる^{10) 11)}。

これらの事情を勘案すると大学における体育実技授業の方向性が見えてこよう。体育実技授業においての本来の目的は、上述したように体力の維持・向上および健康的習慣の獲得といった身体面での健康づくりである。しかし、現状を鑑みた場合、楽しみながら周囲の学生と自然な形でコミュニケーションをとることのできる「心の健康づくり」にも主眼を置いた授業を創出することは急務である。そこで本研究では運

動量を確保しつつ、仲間と共に楽しみながら、自然な形でコミュニケーションをとることのできる教材としての伝承遊び「鬼ごっこ」の可能性を考えたい。そして、調査結果をふまえて「鬼ごっこ」を大学の体育実技授業で行うことが妥当であるかとの観点から考察を進めていきたい。

設問ごとの考察を以下に記す。

①「あなたはこの遊びを知っていましたか？」

この質問に対しては34人中32人（全体の94.1%）が「知っている」と回答し、極めて高い数値となった。これは「氷鬼」が学生の中で認知されていることを示している。

②「あなたは子どもの頃、この遊びで遊んだことがありますか？」

この質問に対しても設問①同様に34人中32人（全体の94.1%）が「ある」と回答し、極めて高い数値となった。これは「氷鬼」が子どもの遊びとして浸透していることを示しており、伝承遊びとしての「鬼ごっこ」が広く親しまれていることの裏づけとなろう。

③「鬼ごっこをやってみて楽しかったですか？」

この質問に対しては34人中11名（全体の32.4%）が「とても楽しかった」、13名（全体の38.2%）が「やや楽しかった」と回答した。両者を合わせると70.6%の学生が「楽しい」という感情を抱いたこととなる。この結果は先述した「心の健康づくり」の面から見た場合、体育実技の授業として「鬼ごっこ」を用いることについて妥当であることを示している。

④「鬼ごっこをやってみて運動量はどうでしたか？」

この質問に対しては34人中13名（全体の

38.2%) が「とても動いた」、12名(全体の35.3%) が「やや動いた」と回答した。両者を合わせると73.5%の学生が運動量の増加を実感したこととなる。設問③と重なる部分ではあるが、この結果は「身体面での健康づくり」の面から見た場合、体育実技の授業として「鬼ごっこ」を用いることについて妥当であることを示している。

⑤ 「鬼ごっこをやっているとき、他者と協力しましたか？」

この質問に対しては34人中9名(全体の26.5%) が「とても協力した」、15名(全体の44.1%) が「少し協力した」と回答した。両者を合わせると70.6%の学生が他者との協力を実感したこととなる。これもまた設問③④と重なることとなるが、この結果は「心の健康づくり」の面から見た場合、体育実技の授業として「鬼ごっこ」を用いることについて妥当であることを示している。

⑥ 「鬼ごっこをやり終わって、他者とこの遊びについて感想等、何か話しましたか？」

この質問に対しては34人中11名(全体の32.4%) が「たくさん話した」、10名(全体の29.4%) が「少し話した」と回答した。両者を合わせると61.8%の学生が他者と共通の話題で会話したこととなる。設問③④⑤と比較すると数値は劣るものの、これもまた「心の健康づくり」の面から見た場合、体育実技の授業として「鬼ごっこ」を用いることについて妥当であることを示している。

⑦ 「この鬼ごっこを体育の授業にウォーミングアップ等で取り入れることは効果的だと思いますか？」

この質問に対しては34人中13名(全体の

38.2%) が「とてもそう思う」、10名(全体の29.4%) が「ややそう思う」と回答した。両者を合わせると67.6%の学生が体育の授業の中に取り入れることに対して肯定感を抱いていると考えてよいだろう。

総合すると多くの学生が体育実技授業において「鬼ごっこ」をウォーミングアップ等の際に教材として用いることに肯定感を抱いていると受け止めてよいだろう。それと同時に「鬼ごっこ」を教材として用いることが他の受講生とのコミュニケーションの機会の創出につながっているとも言える。これは本科目シラバスのいう「学生間のコミュニケーションを活性化する機会を提供する」ことと捉えられよう。それゆえに体育実技授業で「鬼ごっこ」を教材として用いることの妥当性は立証されたとみてよいだろう。

追体験の場としての体育実技授業

速水は、現代の学生は、自ら集団を組織し、運営することを苦手としていることを指摘している¹²⁾。リーダー不在のため、まとまって行動することはなく、同じ学科を専攻している者同士でも一度も会話せずに卒業することも珍しくない。彼らは全体のために働くことに対し、煩わしさを露わにする。明確な役割が与えられる組織にいることは非常に鬱陶しく感じるようである¹³⁾。

現在、遊びの主流は室内での単独遊びである¹⁴⁾。この傾向は1980年代中頃から見られる¹⁵⁾。それゆえ、学生の多くは集団遊びをやったことはあるものの、1980年代以前の子どものように遊び込んだことのある者は少ないと考えられる。

以前ならば、子どもは遊びを通して社会を学

んだ。子どもにとって遊びは経験の拡大と拡充の場であった。子どもは遊びを通じて無意識にはあるが、きわめて実感的に、そして具体的に世の中というものについての経験を積み重ねていった。つまり子どもたちが遊びのうちに徘徊する境界は、大きさでなく、社会の成り立ちやしくみ、人間の生き方などを理屈ではなく、感覚として、体験する場所だったのである¹⁶⁾。しかし、子ども時代に集団遊びを遊び込んだ経験のない現代の学生の多くは、遊びを通じてそれらを学ぶことなく、歳を重ねている。これは大きな問題ではないだろうか。

幼少期に遊びを通しての学びを経験する機会の少なかった現代の学生にとって、体育実技授業は子ども時代に果たせなかったこと（遊び）を追体験する貴重な場ではないだろうか。しかしながら、遊び経験の少ない学生のみでは遊び空間をうまく創造することができない。そこで教員がファシリテーターとなることが必要となる。言うならば教員がガキ大将役をやるのである。しかし、ガキ大将といささか違うところは、いざ学生の活動が始まれば一歩引き、学生たちの活動を見守るという姿勢が求められるところである。教員がファシリテーターとなることで学生は教員からの押し付けではなく、自然な形でコミュニケーションスキルを身につけることが可能となるのである¹⁷⁾。

ウィリアム・コンドンはコミュニケーションする二人の身体のリズムが互いに同調しあう生理学的事実を明らかにし、そこから二人ないし、それ以上の人間のリズムがかみ合っている時、つまり共調している時に起こるプロセスに対して「エントレインメント (entrainment)」という用語をあてた^{18) 19)}。教員の仕事はまさに受講生同士が「エントレインメント (共調)」する空間をいかにして創造できるかにかかっているとってよいだろう。他の受講生と共調する

ことで学生の学びはより大きくなる。そしてその空間の中でこそ学生は無心で教材（今回ならば鬼ごっこ）に没頭し、自然な形でスキルを身につける。いわば幼少期の遊び空間を追体験することとなるのである。教員にかかるウエイトは非常に大きい、それ以上にやりがいのある仕事であるといつてよいだろう。

まとめ

大学全入時代となった現在、学生の学力低下や生活スキル低下への対策として、大学における新入生に対する導入教育の必要性が叫ばれている。特にスチューデントスキルとよばれる、学生生活を実りあるものとするために必要な「一般常識」「生活態度」などの獲得と養成については、導入教育カリキュラム開発のなかでも最も遅滞している領域であり、「モデルカリキュラム」と呼ばれるような先行例もほとんど見られない状況にある²⁰⁾。

すでに米国では多くの大学で入学したばかりの学生に対し、導入教育プログラムが提供されている。これらのプログラムのなかには「スポーツキャンプ」などの体験型プログラムを重視している例が少なくない。高度情報化が進む現代社会においては、いわゆる「スタディスキル」や「学力面」でのケアだけでなく、学生生活全般を通しての「人間力」（ライフスキル）の低下に対応するために「スチューデントスキル」の獲得・養成を支援するプログラムを提供することが不可欠であると考えられているためである²¹⁾。

一方、わが国では、スタディスキルや補習授業についてはその必要性が求められ、対策も講じられている。しかしながら、スチューデントスキル（人間力）については、その著しい低下が認識されながらも、なかなか有効なプログラ

ムは開発されていない。あるいは大学におけるパワーバランスにおいても、その優先順位などの決定に関して、専門教育等の改革動向に大きく引き離されている。ところが、大学体育という領域においては、従来型の体力や技能に重心を置くカリキュラムの限界が指摘され、身体運動を通して、総合的な人間力を涵養しようという新しい学びの様式の開発を進める流れができつつある²²⁾。

教員がファシリテーターとなって、授業において学生が主体性を発揮する空間を共に創り出す。そして学生からさまざまな「気づき」を引き出すことで彼らの「学び」へとつなげていくことがライフスキル獲得に大きく役立つのである。これからの体育には大きな可能性が広がっているとともに、その責任もまた大きいといえるだろう。

注

- 1) 文部科学省『子どもたちのコミュニケーション能力を育むために「話し合う・作る・表現する」ワークショップへの取組』文部科学省コミュニケーション教育推進会議審議経過報告書 2011年
- 2) 中地万里子「伝承遊び」『現代子ども大百科』平山宗弘他編 p568 中央法規 1988年
- 3) 前掲書
- 4) 加子里子『鬼遊び考』pp9～11 小峰書店 2008年
- 5) 柴谷久雄『遊びの教育的役割』pp7～8 黎明書房 1986年
- 6) 西村誠『伝承遊びアラカルト』p10 昭和堂 2009年
- 7) 2017年度京都文教大学共通教育科目「生涯スポーツ」シラバス
- 8) 溝口武史「氷鬼」『新版遊びの指導 乳・幼児編』財団法人幼少年研究所編著 p75 同文書院 2009年
- 9) 加子里子 前掲書 pp507～508
- 10) 日本経済新聞 2007年10月10日
- 11) 2012年度日本体育学会・全国大学体育連合共催シンポジウム「高等教育機関における体育の今、そして未来への展望—大綱化から20年の取り組みを踏まえて」資料 2012年8月23日 於 東海大学湘南キャンパス
- 12) 速水敏彦『他人を見下す若者たち』p64 講談社現代新書 2006年
- 13) 前掲書
- 14) 河邊貴子『演習保育内容健康』pp8～9 建帛社 2008年
- 15) 前掲書 p23
- 16) 藤本浩之輔『子どもの遊び空間』pp16～17 日本放送出版協会 1974年
- 17) 中野民夫『ファシリテーション革命』まえがき 岩波アクティブ新書 2003年
- 18) William S. Condon『An analysis of behavioral organization』pp285～318 Sign Language Studies,13 1976年
- 19) 生田久美子『「わざ」から知る』p77 東京大学出版会 1987年
- 20) 中川昌幸他『生涯スポーツ研究ステーション計画—展開と具体的構想化—』「生涯スポーツステーション化計画の展開と具体的構想化」平成16～17年度科学研究費補助金・基盤研究(C)(1)研究成果報告書 p148 関西大学身体運動文化専修授業開発検討委員会科研費研究班 2006年
- 21) 前掲書 p149
- 22) 前掲書 pp149～150
- 23) 京都文教大学ホームページ <http://www.kbu.ac.jp>