

幼児期における運動遊びの心理社会的効果 —5-6歳児のドッジボール遊びに着目して—

鈴木 裕子

幼児教育講座

Psychosocial Effects of Physical Play in Early Childhood —Focusing on Dodgeball Games Among 5–6 Year-Old Children—

Yuko SUZUKI

Department of Early Childhood Education, Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan

Various research has been done on the importance of the experience of physical play during early childhood. In recent years, physical activities and physical strength among children have been on the decrease. As a result, goals and studies of physical activities have been weighted on improving physical strength and athletic abilities. This research aims to study the psychosocial effects of physical play among young children. It focuses on the effects of dodgeball games among 5–6 year old children at kindergartens. The Playability Evaluation Scale of Young Children was used for the assessment of the 5-year-old class, with strong focus on one boy in the class, boy A. This scale consists of 5 factors and 23 items: “Smooth transition between reception, empathy and reaction,” “Adaptability to surroundings,” “Motivation for exploration,” “Creativity and imagination with focus” and “Affinity and Cooperation.” Through qualitative review, the process of becoming “fully playable” during physical play were considered from 3 aspects: “psychological and social effects”, “dodgeball playing skills” and “the reaction of other children.”

As a result, the following 6 stages were seen in the dodgeball games of 5-year-old children observed from October 2015 to March 2016: caregiver intervention phase, caregiver assistance phase, initiative-taking phase, early trial-and-error phase, late trial-and-error phase, game development phase. In the case of boy A, it was found that each factor rose at different phases and through the encounter of people (other children), things (ball, rules) and situations (trouble), he become “fully playable.” It was also found that children could learn in a short time the game of dodgeball, but it took much longer for them to truly learn to work with others, learn from experience and come up with strategies. It was shown that physical play during early childhood has psychosocial effects and helps to nurture “a resilient mind and inquisitive body.”

I. 問題と目的

保育における領域健康は、「健康な心と体を育て、自ら健康で安全な生活をつくり出す力を養う」領域である。そのねらいのひとつとして「心と体の健康は、相互に密接な関連があるものであることを踏まえ、幼児が教師や他の幼児との温かい触れ合いの中で自己の存在感や充実感を味わうことなどを基盤として、しなやかな心と体の発達を促すこと。特に、十分に体を動かす気持ちよさを体験し、自ら体を動かそうとする意欲が育つようにすること¹⁾」を掲げている。「心と体の健康は、相互に密接な関連があるものであることを踏ま

え」とされるように、心と体は一つのものの両面であるという考えに基づいているが、では「しなやかな心と体」とは具体的にどのような姿をめざせばよいのであろうか。

幼児期における遊びとして展開される活発な身体活動経験としての運動遊びの意義は、これまで様々な観点から追求されている。特に近年は、子どもの身体活動量及び体力の両面における低下という課題を受けて、身体活動の目標やそれに関わる研究の中心が、体力や運動能力向上のための調査や改善策の検討に向けられてきた。ここにきて小学校以上の子どもの運動能力の低下現象に歯止めがかかったという報告があ

り^{註1)}、様々な取り組みの効果があらわれてきたという見方もある。しかし一方で、よく運動する子どもの運動能力は高いが、あまり運動しない子どもの運動能力は低いという二極化現象が新たに顕著になり、幼児期にその端緒が見られることも指摘されている²⁾。

その原因は様々に考えられる。子どもの遊びは大きく変り、戸外から屋内空間での活動、立位から座位の活動、集団から個人の活動が、遊びのほとんどの時間を占めるようになった。加えて、その遊び時間は圧倒的に減少している。そこから、身体活動量の低下が運動能力の発達に影響を及ぼしていることは容易に推察できる。

しかし、遊びはそれ自体が目的であり、子どもたちは、それを楽しんでいるのであって、体の発達のためでもなければ、心の発達のためにしているわけでもない。逆に、「～のために」という観点が入った運動遊びは、子どもが自ら作り出す自然発生的で持続的な遊びの要素を奪うことにもなり、本当に楽しめるものにならないことも危惧されている³⁾。このことは、「遊べるもの」に価値があるのではなく、遊ぶこと、遊び方、遊びのプロセスのあり方に価値があることを示唆している。

このような考え方を背景に、諸外国では運動遊びのもたらす心理社会的効果を検証する研究が見られる。Biddle & Asare⁴⁾は、外遊びを含む運動遊びが、自尊心の改善や認知機能の発達を促すことを報告している。またBurdette & Whitaker⁵⁾は、子どもの構造化されていない外遊びによって、attention：抑制と衝動を調整する注意力、affiliation：社会的提携力、affect：肯定的な感情という3aが期待できるとする。さらに、Barnett & Kleiber⁶⁾は、運動遊びによってもたらされるプレイフルネス (playfulness) の魅力を説き、そこでは没頭、自己決定、有能感、ルール厳守、社会的関与、楽しさの6要素を示している。これらの知見は、運動遊びを推奨する根拠になりうるが、一方で、ではどのような運動遊びにおいて、どのような要素がどのように作用して、心理社会的に影響を及ぼしているのかについて明らかにされているとは言えない。まして、本邦の幼児教育においては、近年、運動遊びそのものに対する研究的関心は決して高いとは言えない。

このような問題意識を受けて、筆者は、幼児期の遊びのなかで、しなやかな心と体を育むための、および心理社会的な効果を明らかにするための一つの視点として、「遊び込める」という概念に着目した。遊び込む、遊び込めるという言葉は、当初、秋田⁷⁾による造語として保育現場に持ち込まれ、遊び込んでいる状況は、没入や集中、発展と継続、その子なりの素材の活用によって成立するとした。保育の現場では「遊び込む」に対して感覚的な了解のもと、一定程度の共通性を持って捉えられているが、「遊び込める」という状

況はどのような状況なのかが曖昧とも指摘されている⁸⁾。そこで、幼児期の「遊び込める」姿を具体化するために、尺度作成という方法を用いて検討し、幼児版「遊び込める」尺度 (表1)⁹⁾を開発した。「遊び込める」姿は、「受容・共感・応答の循環」「環境への能動」「探求への意欲」「創造・想像の収束と実現」「親和と共有」の5要因23項目で説明された。

本研究では、この尺度の実用化に向けた実証的な検討を視野に入れつつ、幼児期における運動遊びの意義を、従来の体力・運動能力の向上という側面に留まらず、心理社会的な側面からアプローチすることを試みることにした。特に本研究では、幼稚園における5-6歳児が自由な遊びのなかで行う戸外での運動遊びとしてのドッジボール場面を対象として、5-6歳児における「遊び込める」という状況は、どのように生まれ、どのような関係のもとに、どのように広がったり深まったりするのかという視点から、ドッジボール遊びの心理社会的効果を明らかにすることを目的とした。ドッジボールを対象としたのは、外遊びであること、集団遊びであること、一定の運動技能の習得を必要とする運動遊びであるという理由からである。さらに自由遊び時間のなかで子どもたちが自由に遊ぶことができるという遊び特性が、運動遊びの心理社会的効果の検証結果に典型性をもたらすと考えられたためである。

ドッジボール遊びを対象とした研究には、小学校以上の体育科授業での教科内容としての検討や、もしくは幼児期では投捕動作の発達過程を明らかにしようとするものが見られる。しかし幼児期における心理社会的な観点に類するものは、矢島¹⁰⁾による中当て型ドッジボール場面を対象とした保育者と子どもによる応答型集団遊びとしての意義を、小川の「遊び保育論」¹¹⁾に依拠して検討した研究にわずかに見られるにすぎない。

一方、アメリカでは1986年頃からドッジボールの教育的効果に一部で疑義が唱えられるようになり、2000年前後に、メイン州、フロリダ州、メリーランド州などで、小学校での実践を推奨しない、もしくは禁止する学校が生まれ、テキサス州オースティン市では公式に禁止されるに至った。その理由は、一つのボールでの、投げる、ぶつける、取るという単純なスキルしか要求されず、もともと能力の低い子どもは早々にボールをぶつけられ、早々にゲームから除外され、もしくは怪我の不安も大きく、多くは敗者となるゲームであるために、身体教育としても心理社会的な観点からも意義が薄いという考え方からであった¹²⁾。アメリカの俗語では、ドッジボールを、Killerball, warball, murderballなどとされていたことからわかるように、極めてアグレッシブなスポーツという位置づけである。近年、本邦でもドッジボールは暴力的で、いじめの温床になるからやめるべきだという一人のツイッターが炎上したのも同様な理由からであった。

表1 幼児版「遊び込める」尺度

幼児版「遊び込める」尺度							
対象児について質問のそれぞれについて、1～5の5段階のなかから当てはまると思うところに○をつけてください。							
Playability Evaluation Scale of Young Children Through the Understanding of "Fully Playable"							
<Scale score>							
1. Seldom observed (Doesn't apply at all)							
2. Not observed very often (Doesn't apply very much)							
3. Observed sometimes (Somewhat applies)							
4. Observed quite frequently (Applies)							
5. Observed very frequently (Applies very much)							
受容・共感・応答の循環		Smooth transition between reception, empathy and reaction					
r1	他者のアドバイスや意見を受け入れる	Listens to advice and opinions of others	1	2	3	4	5
r2	他者のアイデアを認めて取り入れる	Acknowledges and adopts ideas of others	1	2	3	4	5
r3	他者を励ましたり教えたり褒めたりする	Encourages, teaches and praises others	1	2	3	4	5
r4	他者の動機や思いを汲み取って考えたり行動したりする	Thinks and acts based on good understanding of motives and feelings of others	1	2	3	4	5
r5	他者と目的、テーマやアイデアを共有しながら楽しさやノリを合わせる	Has fun with and blends in with others while sharing goals, experiences and ideas	1	2	3	4	5
環境への能動		Adaptability to surroundings					
s1	知らないもの、ひと、ことに会おうことを楽しむ	Enjoys meeting new things, people and ideas	1	2	3	4	5
s2	見知ったものや行なったことがあるもの、ひと、こと、にも新たな興味を持つ	Finds renewed interest in familiar things, people and ideas	1	2	3	4	5
s3	様々な状況の変化を楽しむ	Enjoys change	1	2	3	4	5
s4	表情や身体が生き生きとし楽しむ雰囲気が溢れる	Facial expressions and physical movements are lively	1	2	3	4	5
探求への意欲		Motivation for exploration					
e1	自分で目標を定めて取り組む	Sets a goal and works at it	1	2	3	4	5
e2	自分なりに納得するまで諦めず続ける	Doesn't give up until reaching a certain level of fulfillment	1	2	3	4	5
e3	自分にとって困難な課題を設定したり選び取ったりする	Sets or chooses challenging tasks	1	2	3	4	5
e4	自分一人でもやり抜こうとする	Attempts to follow through without help	1	2	3	4	5
e5	役割を決めて自分の責任を遂行し担う	Decides own role and carries it out responsibly	1	2	3	4	5
e6	意欲を自分自身で喚起しようとする	Tries to motivate one's self	1	2	3	4	5
創造・想像の収束と実現		Creativity and imagination with focus					
c1	自分のしたいことや意見を達成したりイメージを表現するために工夫したり提案したりする	Exercises ingenuity and makes suggestions in order to realize one's ideas	1	2	3	4	5
c2	自分の経験したことを思い出し再構成したりして活用する	Recalls past experience and applies it to current play	1	2	3	4	5
c3	素材や資源を、アイデアを持って試行錯誤しながら活用する	Makes good use of materials and resources through trial and error	1	2	3	4	5
親和と共有		Affinity and Cooperation					
a1	競うことや勝敗を楽しむ	Enjoys competition and winning/losing	1	2	3	4	5
a2	目的のためにルールを考えたり作戦を立てたりする	Creates rules and plans in order to reach a goal	1	2	3	4	5
a3	他者とイメージや課題を共有させるために真剣に話し合う	Takes part in serious discussion in order to share ideas and challenges with others	1	2	3	4	5
a4	他者の参加を誘ったり組織化したりする	Invites others to join in and organizes group	1	2	3	4	5
a5	他者を自然に巻き込む	Others are naturally caught up in the child's play	1	2	3	4	5

しかし、少なくともアメリカのドッジボールのルールや実施形態¹³を調べてみると、本邦の幼児の多くが行っているそれとはやや異なることもわかった。最大の違いは、外野の有無であり、本邦では一度当たって外野に出ても、再度当てれば内野に戻れるというルール (Resurrection rule)^{註2)}があるために、「早々の敗者」の問題がある程度回避される。また本研究で対象とする幼児の自由遊びのなかでのドッジボールでは、そういったルールのひとつひとつも絶対的で固定的なものでなく、そのひとつひとつを子どもたちがつくり変えたり変更したりすることに意義が認められているという点が大きく異なる。さらに幼児期の運動能力の程度からも、強いボールが投げられる発達に至っておらず、捕球動作も未熟であり、文字通りのドッジ (避ける) 動作が中心となり、子ども間に運動能力や技能の差が大きくても一方的な展開になりにくい。そのことが、ドッジボールを可塑性の高い遊びにしているとも言える。以上から、本研究において、幼稚園や保育園における5-6歳児が自由な遊びのなかで行う戸外での

運動遊びとしてのドッジボール場面を、運動遊びの心理社会的効果の検討対象とする意義が確認できる。

II. 研究方法

1. 対象

- ・愛知県T幼稚園5-6歳児 (年長児)
- ・5-6歳男児1名、アキラ (仮名)

* 本研究では、自由遊びのなかでドッジボールに参加する頻度の高い数名の子どもを対象に個別に観察を行った。本研究では、そのなかで最も観察日数の多かったアキラを対象児とした。アキラは、本研究で用いた幼児版「遊び込める」尺度 (表1) の評定が、観察当初最も低い子どもであった。

2. 期間: 2015.10.~2016.3.

3. 手続き

- 1) 週1日を原則とし、登園後の自由遊び時間のドッジボール遊び場面において、VTR撮影を併用した観察を行い、その後、逐語化しフィールドノー

- ツを作成した。観察日数は期間中20日であった。
- 2) 男児アキラのその日のドッジボール遊び場面の行動を、開発した幼児版「遊び込める」尺度(表1)によって評価した。その際、担任保育者らと合議することもあった。
 - 3) 評価に至った根拠を、観察記録をもとに以下の3側面に分けて記述した。
 - 運動技能の側面 (投げる, 捕る, 避ける)
 - 心理社会的側面
 - アキラをとりまく他児のかかわりの側面
 - 4) アキラの量的及び質的な変容に基づき、運動遊びにおける「遊び込める」という状況の発現や変容を検討した。

Ⅲ. 結果

1. 5-6歳児における自由遊びのドッジボール場面の展開

本研究で観察した半年間に及ぶ自由遊びのなかで進められるドッジボールの展開は、その展開内容から大きく6つのフェーズが見られ、それぞれ以下のように命名された。

はじめは保育者介入期であった。ドッジボールの基本ルールや技法を知らせるために保育者が加わり、モデルの役割を果たしてゲームの流れをつくり始める時期であった。

その後は、保育者場面援助期であった。保育者がゲームに加わったり加わらなかったりしながら、トラブルなどの必要な場面のみ介入し援助する時期であ

る。

続いて、子ども主導期となった。保育者がほとんど介入しなくても子ども間でゲームが流れ、トラブル解決のためのルールが生まれる時期である。

2ヶ月経過後は、子ども試行錯誤前期とされた。子どもが自分たちでゲームを始め、子ども同士でいろいろと考えて流れをつくる時期であった。

子ども試行錯誤後期は、自分たちなりに楽しさを味わうために、子ども間で指示を出したり、トラブル処理がある程度できたりするようになる時期であった。

最終フェーズのゲーム展開期は、子どもたちがゲームの勝敗などを気にしながら、個人もしくは複数人で簡単な作戦を考えることができるようになり、ゲームとして展開する。子どもがその流れのなかで楽しさを共有しながら遊ぶ時期であった。

自由遊びのなかで行われる幼児のドッジボール独自の展開が捉えられた。保育者が子どもたちにドッジボールを教えるという形態をとったとしたら、以上のようなフェーズや流れにはならなかったと考えられる。幼児にとって、ドッジボールを学び、それをそのとおりにすることはできても、他者との調整をしながら状況を再構成したり創意工夫したりする行動に至るには時間がかかることが示された。

2. 自由遊びにおけるドッジボール場面における5-6歳男児の変容

本節では、前節の「5-6歳児における自由遊びにおけるドッジボール場面の展開」のフェーズに基づき、5-6

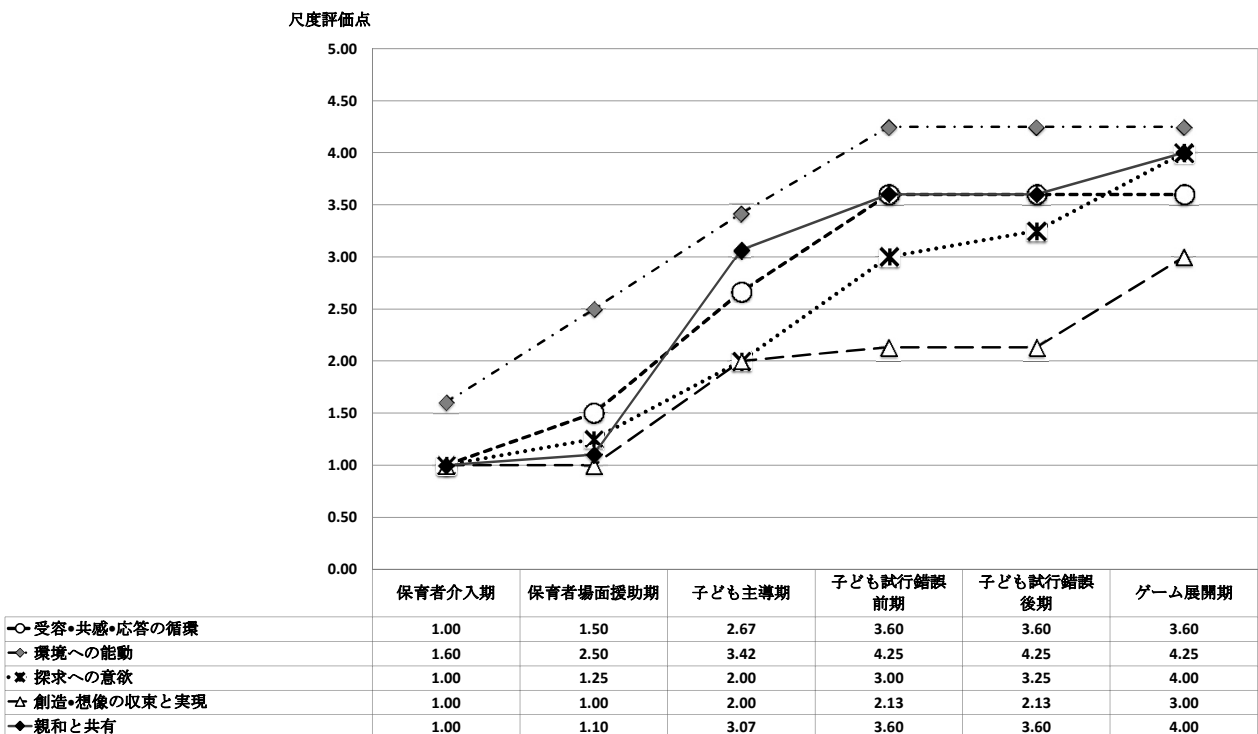


図1 自由遊びのドッジボール場面における5歳男児の「遊び込める」尺度評価点の推移

歳男児アキラについて、幼児版「遊び込める」尺度の評価点の推移をもとに、その評定の根拠を、運動技能的側面、心理社会的側面、他児のかかわり方の側面から考察する。幼児版「遊び込める」尺度の評価点の推移を図1に示した。各フェーズにおける各因子評評点は、各期間内で観察したすべての日の各因子内項目の平均を算出したものである。評定に至った根拠の記述の概要は表2に示した。

(1) 保育者介入期

このフェーズでは、「環境への能動」因子における「s3：様々な状況の変化を楽しむ」「s4：表情や身体が生生きとし楽しむ雰囲気が溢れる」の評定が2点となり、「環境への能動」因子が1.6点となった。

この時期のアキラは、ドッジボールに必要な運動技能としての、投げる、捕る、避けるについてはほとんど身に付いておらず、ボール（もの）を追っている子どもを追ったり、ボールを持っている子どもにかまっ

表2 自由遊びのドッジボール場面における5-6歳男児の変容

5-6歳児における自由遊びのドッジボール場面の展開(フェーズ)	5-6歳男児アキラの変容(尺度評価の根拠)			
	幼児版「遊び込める」尺度の評定点	運動技能側面	心理社会的側面	(アキラに対する)他児のかかわり
<p>保育者介入期 Caregiver intervention phase (10/8~10/22)</p> <p>During this stage, caregivers serve as a model showing dodgeball game rules and techniques.</p>		<p>投げる × 捕る × 避ける ×</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♥ ボールを追うより人を追ったり戯れたりする ♥ 当たりやすい位置でアピールする ♥ ボールから身をかわすことがうまくいかず、すぐにボールに当たる ♥ 当たって外野に出る→立ちすくむ、座り込む、他の場所になんとなく移動する→フラフラと自陣もしくは敵の内野に入る 	<ul style="list-style-type: none"> ◀ 当たっても外野に出ないアキラに対して、文句を言うことはあがる、それ以上かわる余裕がない
<p>保育者場面援助期 Caregiver assistance phase (10/29~11/11)</p> <p>During this stage, caregiver only intervenes to provide help, only joining the game at times.</p>		<p>投げる × 捕る × 避ける × (ボールを追うようになってきて、人やボールの動きを見て「危ない!」と声を出して反応する)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♥ 「線を引いて」と保育者に頼み、自分からゲームを始めようとする ♥ やってみたいおもしろさを感じてきた ♥ 当たっても外野に出ないことを繰り返すので、他児に手を引っ張られるがすねる 	<ul style="list-style-type: none"> ◀ それぞれの子どもが多様な対応をする(避ける、無視する、抗議するなど) ◀ ボールの奪い合いに対してジャンケンルールが生まれる(the rock-paper-scissors rule)
<p>子ども主導期 Initiative-taking phase (11/25~12/7)</p> <p>During this stage, children are able to run the game without help from caregivers and even create rules on their own to deal with problems.</p>		<p>投げる △ (両手投げ下方向、投げるまでに時間がかかる) 捕る × 避ける △ (最前線でアピールするのでよく当たる)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♥ 自分から他児を誘ってゲームを始めようとする ♥ 当たって外野に出てもウロウロ、しばらくすると内野に戻ろうとする ♥ 外野に出ると「パスパス!」と声を出して要求する ♥ 多人数が参加している時は集中できず、自分で楽しみがみつけない 	<ul style="list-style-type: none"> ◀ アキラの反則行為が目につくとアキラに直接抗議したり、催促したりするが、一方であまりしつこくない ◀ とにかくジャンケンルールにこだわる
<p>子ども試行錯誤前期 Early trial-and-error phase (12/15~2/1)</p> <p>During this stage, children start the game and work together to come up with ideas and run the game.</p>		<p>投げる △ (両手投げ上方向、当てることができるようになってきた) 捕る × 避ける △ (ゲームの流れに動きが沿ってきた)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♥ 始めから最後まで1時間程度続けて参加できる ♥ 外野に出ても少しの時間待てる ♥ 外野に出た後、こっそりと内野に戻ろうとすることもあがる ♥ 当てて内野に入ると楽しそう ♥ 雰囲気を楽しむことができる 	<ul style="list-style-type: none"> ◀ アキラの反則行為が目につくとアキラに抗議する ◀ とにかくジャンケンルールが最優先(明らかに先にボールを捕っていてもジャンケンルールで決める)
<p>子ども試行錯誤後期 Late trial-and-error phase (2/4~2/15)</p> <p>During this stage, children often give each other orders in order to run the game smoothly.</p>		<p>投げる △ (両手投げ、上方向にまっすぐ投げられる→当てることができる) 捕る × 避ける ○ (ボールに当たらないように避けることができるようになってきた)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♥ 当てることができるという自信が生まれ、外野で待てるようになる ♥ ボールを一番にさわっても、その後のジャンケンで負ければ、あきらめることができる ♥ 悔しいという感情を表す ♥ 高揚感が溢れる 	<ul style="list-style-type: none"> ◀ アキラの行為に対して落ち着いて抗議や説得をする ◀ ボールの執拗な奪い合いが減少してきた
<p>ゲーム展開期 Game development phase (2/18~3/2)</p> <p>During this stage, the game is run smoothly with children on both teams coming up with individual and group strategies in order to win the game. Children experience the joy of the game while playing together.</p>		<p>投げる △○ (両手投げ、上方向にまっすぐ投げられる→当てることができる) 捕る × 避ける ○ (ボールに当たらないように避けることができるようになってきた)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♥ 最前線でアピールするようにゲームに参加する ♥ ボールの流れを見て積極的にボールを捕りにいく ♥ ジャンケンルールに負けてもあきらめられる ♥ 他児のプレイを指示したり応援したりする ♥ 他児のプレイに歓声をあげる 	<ul style="list-style-type: none"> ◀ 勝敗を気にする ◀ アキラの行為に対して「ウロウロするな、前をいくな、そこは邪魔」「当たってないのに外に出るな」と具体的に声を掛ける

たりして、ボールを追うより人（ひと）を追ったり戯れたりすることが中心となっていた。それでも内野にいる際には最前線でアピールするため、すぐにボールに当たってしまう。その後、外野に出ると、直後は飛んでくるボールに一時的に反応するが続き、立ちすくんだり、座り込んだり、あるいは他の場所に移動したりする。さらには、そのうちにフラフラと敵陣や自陣の内野に入り込んでいたりする様子も見られた。そのアキラに対して、他児らはそれを指摘しないときが多い。他児らも、自分のことで精一杯で、アキラに構う余裕がないようであった。この時期のアキラは、皆と一緒にいたいのでその場にいるが、ゲームの流れに沿っていないことが多く、目先のことに対して、楽しいか、そうでないかという振幅でしか、意欲や集中力が喚起されない状況であった。

(2) 保育者場面援助期

このフェーズでは、「環境への能動」因子における4項目すべてが2点もしくは3点と評定される日が多く、2.5点と上昇した。「受容・共感・応答の循環」因子における「r1：他者のアドバイスや意見を受け入れる」姿が、このフェーズ後半になってしばしば見られるようになり、「受容・共感・応答の循環」因子が1.5点となった。

この時期、彼らのドッジボールでは、ボールの奪い合いのトラブルが頻発するようになった。一端奪い合いになると、なかなか決着が着かず、ゲームが中断することが多くなっていた。保育者の「どうすればいいかな」という投げかけを受け、子どもたちなりに出した解決策が「ジャンケンで勝った方がボールを投げられる」というジャンケンルール（The rock-paper-scissors rule）であった。このように、トラブルなどの必要な場面で保育者が介入することはあったが、子どもたちなりの進め方が徐々にできるようになってはいた。

そのなかでのアキラは、投捕避の技能はまだまだ未熟であったが、他児が当たりそうになると「危ない！」と声を出す場面が見られ、ゲームのなかでボールを見て追えるようになってきていた。朝、登園するとすぐに保育者に「（ドッジボールの）線、引いて」と頼み、自分からゲームを始めることもあった。しかし、その様子を見た男児7名が「ドッジ、やっとなるじゃん、けど、アキラがやっとなる」と話し、結局、そのゲームに加わらないで他の遊びをしている場面も見られた。この時期のアキラは、ボールに当たって他児に「当たり」と強く言われても、地面に座り込み、その後、膝を擦りむいていることを保育者や他児にアピールしたりし、当たっても出ないこともあった。時折、他児らに「アキラ当たったよ」と手を引っ張られ、仕方なく外野に出る場面が頻繁に見られた。他の子どもにとって、アキラは、ゲームの流れのなかで、ややめんどろな存在

であったため、アキラがゲームを始めても、他児を巻き込む雰囲気になっていないようであった。しかしながら、アキラの「他者のアドバイスや意見を受け入れる」様子は、ドッジボール以外の今までやり慣れた他の遊び場面では多く見られるようになっていた。

(3) 子ども主導期

このフェーズでは、アキラの「表情や身体が生き生きとし楽しむ雰囲気が溢れる」様子が常態化し、「環境への能動」が3.42点となった。ゲームのなかで、最前線で飛び跳ねてボールを待ったり、大きな動作でボールを要求したり、やりたくてしかたがない様子であり、高揚感が溢れていた。また、「親和と共有」因子が3.07点と上昇した。「a4：他者の参加を誘ったり組織化したりする」場面が見られるようになったためであった。登園後、ボールを持って、いつもドッジボールと一緒にしてくれる他児を探し、他のクラスの保育室を覗き、「ドッジボール、やって」と誘いにくる場面を見かけることが多くあった。また「a1：競うことや勝敗を楽しむ」については、4点と評定される日が多かった。内野では最前線で飛び跳ねてボールを待ち、ボールに当たり、他児に「アナス当たり！」と言われると、悔しいという気持ちをからだいっぱいに出す様子が見られるようになった。外野に出た後も、「パスパス！」と要求したり、「だれもパスしてくれない」と悔しがったりした。ただし、この場合の「競う」や「勝敗」は、ゲームとしての最終的な勝敗ではなく、ひとつひとつの行為や文脈に対してのものであった。それはアキラに限ったことではなく、ドッジボールに参加している5-6歳児のほとんどの子どもについて言えることであった。

このフェーズでのアキラは、動き方がややダイナミックになりボールを避けられるようになってきていた。ただし、ボールの飛んでくるタイミングには上手く合わせられるまでには至らないため、捕ることはほとんどできない。また投げ方は、両手投げで下方向にしか飛ばないため、誰かを当てることもできない。一端ボール持っても投げるまでに時間がかかるため、他児らに催促される場面が多く見られた。それでも、ゲームに参加できていることからの楽しいという感情が、からだに溢れていた。

また、このフェーズのアキラは、比較的少人数でのゲームでは集中して遊ぶことができるが、多人数になると、自分の出番がなくなり、退屈になってしまったり座りこむ場面も見られた。特に外野に出ると、ボールを捕る技術が身に付いていないため、術がなく、はじめのうちはがまんしているが、外野でうろうろしはじめ、そのうちに内野に入ろうとすることを繰り返す姿は減ることはなかった。他児らに「当たったのに」「当たってないのに」「ルール守らんなら、やらんでいい」と言われ、渋々出ることもあった。さらには、ボールを

競って追いかけてころび、泣いてボールを離さないでいたら、「そんなことで泣くな」と言われたりする場面も見られた。アキラのごまかしが他児らにききにくくなってきたようであったが、他児らも、さほどしつこくアキラに構わなかった。他児らは、とにかくジャンケンルールにこだわってはいたが、それだけ自分たちのゲームの流れに集中するようになってきていた。そのため、アキラに対してしつこく追究することが、ゲームを停滞させ、結果的につまらなくするという感覚も無意識に抱いているようであった。

以上のように、この頃のアキラは、自分の感情や欲求と、他児とのかかわりやゲームの流れが噛み合なくなることによって、遊び込めるという状況が長く続かない時期であった。

(4) 子ども試行錯誤前期・後期

5-6歳児の自由遊びのドッジボール場面の展開としては、トラブルの処理など、より込み入った問題に対処する場面の多寡によって、子ども試行錯誤期を前期と後期を分けたが、アキラの尺度評価点では、この期間を通して顕著な変容が少なかったため、子ども試行錯誤前期・後期として考察する。

このフェーズでは、アキラの「創造・想像の収束と実現」因子以外の4因子すべてが上昇した。「環境への能動」因子では、他児らと戯れながら、その場の雰囲気を楽しむことができる姿が捉えられるようになり、「s3:様々な状況の変化を楽しむ」や、「受容・共感・応答の循環」因子における「r5:他者と目的、テーマやアイデアを共有しながら楽しさやノリを合わせる」が4点と評定されるようになった。この時期、アキラは、多人数のドッジボールゲームであっても1時間にわたって、その場を離れることなく遊び続けることができるようになってきた。ゲーム中、保育者にボールを当てられて、園庭の隅の三角屋根の下にもぐって悔しがったが、すぐに自分から出てきてゲームに戻るような場面もあった。

また、顕著に上昇したのは「探求への意欲」因子の3.25点であった。「e1:自分で目標を定めて取り組む」「e3:自分にとって困難な課題を設定したり選び取ったりする」「e6:意欲を自分自身で喚起しようとする」が4点と評定されるようになったためである。これらの上昇には、投捕避の運動技能の向上が影響を及ぼしていると考えられた。両手投げではあるが、上方向に投げることができるようになり、また当たらないように逃げられるようになってきて、これまでのように自分から当たりに行くような姿も減ってきた。外野からさりげなく内野に入ろうとする姿が全くなくなったわけではなく、トラブルもつきないが、外野でボールを待つことができるようになり、ジャンケンルールで負けても、すねずにあきらめてボールを他児に渡す姿も普通になってきた。

投技能の飛躍的な向上により、外野に出ても当てられるという自信が付き、外野ではじっと待ち、ボールが飛んでくれば一生懸命追いかけるようになり、ゲームの流れのなかで自分の動きを合わせていくことができるようになってきた。それによって、続ける意欲、あきらめる余裕、さらには、他児といろんなことを交渉しようとする姿が見られるようになってきた。

(5) ゲーム展開期

このフェーズでは、ドッジボールがゲームとして洗練されてきて、多くの子どもが勝敗を気にかけるようになり、皆が、その流れのなかで楽しさを共有しながら遊べるようになっていた。

そのなかでのアキラは、それまで際立った姿が見られず、評価点が2点以上にならなかった「創造・想像の収束と実現」因子が、はじめて3点となり、「探求の意欲」因子も4点と上昇した。アキラ自身も、ゲームの勝敗を気にするようになり、そのために、チームの一員として、彼なりに考えて動くようになっていた。内野でボールに当たってもさっと外野に出るようになり、外野では、ボールの流れをよく見て積極的にボールを捕りにいくようになってきた。また、他児に対して「当てろ!」と指示したり応援したり、他児のナイスプレーに対して思わず拍手したり、「すごい」「やった!」「おー!」と歓声を出したり、ボールを当てられた他児の頭を撫でて慰める姿が見られるようになった。

ここにきて、アキラは、ボールに当たらないように逃げるができるようになってきたため、前フェーズよりもさらにゲームの流れや他児の動きに沿った動きができるようになっていった。それでも他児らの意に沿わない勝手な動きをすることもあり、上手な男児から、「ウロウロするな、前にいくな、そこは邪魔だ」「当たってないのに外に出るな」などと注意されたり指示されたりすることがあったが、それにも、ある程度従うようになっていた。アキラにかかわるトラブル(こと)が全くなくなったわけではないが、アキラ自身がそれを回避したり調整したりする姿が見られ始めた時期であった。

IV. 考 察

本研究では、幼稚園における5-6歳児が自由な遊びのなかで行う戸外での運動遊びとしてのドッジボール場面を対象として、幼児期における運動遊びの心理社会的効果を明らかにすることを目的とした。その際、開発した幼児版「遊び込める」尺度を用いて、5-6歳児における運動遊びにおいて、「遊び込める」という状況は、どのように生まれ、どのような関係のもとに、どのように広がったり深まったりするのかという視点から分析した。その結果、5-6歳児の自由遊びのなかで行

われるドッジボールの展開としてのフェーズと、そのフェーズに沿った男児アキラの変容が捉えられた。以下では、その2点を総括し、運動遊びにおける心理社会的効果を考察する。

本研究における5-6歳児の自由遊びのなかで行われたドッジボールは、保育者介入期、保育者場面援助期、子ども主導期、子ども試行錯誤前期・後期、ゲーム展開期という流れで半年間続いた。スポーツとしてのドッジボールであれば、まずゲームとしての形がつけられ、その後、その形のなかで、そのゲームをより高度に組織的に遂行させるための何らかの展開が生まれるのではないかと考えられる。それに対して、本研究で見られた展開は、ドッジボールの最低限の形が、保育者によって提示された後、子どもたちの試行錯誤によって徐々に形づくられていた。フェーズの後半になるにつれて、他者との調整をしながら状況を再構成したり創意工夫したりする行動が子どもたちに見られたが、ゲームとしての形が整うに至るには相当に時間がかかることが示された。また、ここでの試行錯誤は、幼児にとっては、自分自身にとって、また他児とのかわりにおいても、「挑戦」とも言えるものであった。

Coakley¹⁴は、純粋な運動遊びを楽しむ子どもたちと、競技スポーツチームに属する子どもたちを比較し、活動の展開のあり方について、前者は参加者自身が決定していくのに対して、後者は役割関係によって決定されるとしている。また同様に目的や意味については、場当たり的に変動するに対して、決定済みで固定的とし、ルールはその場的で流動的であるのに対して、高度に公式的かつ専門的、社会統制においてはメンバー間の共通理解であるのに対して、管理と服従に依存すると述べられている。さらに自由度という点では、純粋な運動遊びが高度で多様であるのに対して、競技スポーツは限定的で柔軟性が欠如としているとした。どの次元から見ても、純粋な運動遊びと競技スポーツは正反対であることから、子どもにとって、遊びとスポーツは別物であるとされている¹⁵。これらの論考は、本研究における自由遊びでのドッジボールの展開「子ども間でトラブル解決のためのルールが生まれたり、子ども同士でいろいろと考えて流れをつくったり、自分たちなりに楽しさを味わうために子ども間で指示を出したり、トラブル処理をしたりする過程」が、純粋な遊びとして機能していることを裏付けている。

また、これらの検討から、運動遊びには、子ども間での試行錯誤や挑戦という文脈が生まれ、そのなかで自己決定や自発的な規律調整、他者との調整や創意工夫過程を経験できるという意義が認められた。

2点目の「遊び込める」という視点からの男児の変容の検討からは、幼児の「遊び込める」プロセスとは、子ども自らが、自らを、自らの遊びの中心に据えていく

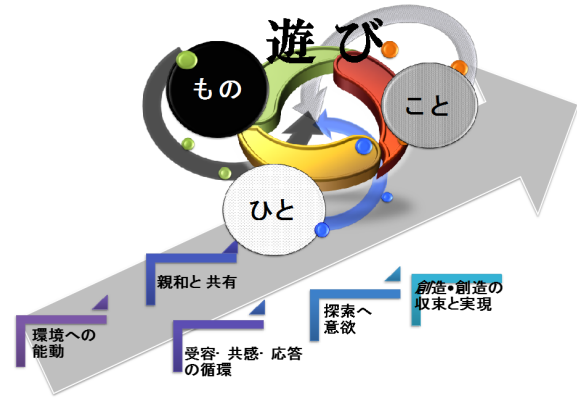


図2 「遊び込める」のプロセス

プロセスであることが捉えられた。今回のドッジボール遊びのアキラの場合、初期には「環境への能動」が上昇し、次いで「受容・共感・応答の循環」「親和と共有」の上昇が見られ、次いで「探求への意欲」が上昇した。さらに最終フェーズのゲーム展開期になって、「創造・想像の収束と実現」に関わる姿が出現しはじめた。各因子点が異なるフェーズで上昇することが示された。それらの上昇の根拠として、図2に示すように、アキラにとって、ひと（他児）、もの（ボール、ルール）、こと（トラブル）に遭遇し、遊び込む状況が生まれ深まっていく構造が捉えられた。そこでは、それぞれの場面で、ひと、もの、ことの意味をたしかめ、自分にとって必要なことを考え、自分のために楽しさを探し、考えを巡らし工夫する姿が記録された。自分自身でうまくいかないと感じていること、他児（ひと）とのかわりでうまくいかないことも多くあった。その過程で、アキラは、自身の感情や思考を柔軟にしていくという心の「丈夫さ」が培われ、それが徐々に発揮されていた。アキラは、ドッジボールに必要な運動技能の向上に合わせて、これらの心の「丈夫さ」が獲得されていった。技能面についても、楽しいと感じることによる日々の繰り返しによって習得され、適時生かされており、文字通り「身に付いて」「賢く」なっていった。運動遊びという場では、「いま、ここ」で、もの、ひと、ことに対峙する媒体が「体」であり、そこでは、心の丈夫さを発揮できる「体」が求められ育まれていた。それこそが「体」の「賢さ」ともいえるべき力と捉えられた。

以上の2つの視点から、幼児期における運動遊びは、遊び込めるというプロセスが生まれ深まることによって、「丈夫な心、賢い体:a resilient mind and inquisitive body」^{註3)}が育まれる機会となることが考察された。そして、それは領域健康のねらいとしての「しなやかな体と心」を示すものであり、運動遊びの心理社会的効果として認められる。

註

註1)

文部科学省が実施している新体力テストの結果が公表されている(2011)。新体力テストは小学校以上の子どもを対象にしている。幼児期の運動能力の測定としては、MSK幼児運動能力検査がある。

註2)

本邦でのドッジボールの定義、特に本研究での幼児のドッジボールの形態とルールを以下のように示した。(於: PECERA 17th Annual Conference, Poster Presentation)
Definition of “Dodgeball games” (Dodgeball games played in Japan)
 -Played outdoors.
 -A rectangular court is drawn on the ground (approximately 10m × 20m) with a line in the center dividing the court in half.
 -One rubber ball is used.
 -Players are divided into two groups and are positioned in the “in-court” of each team. 2 or 3 players are positioned in their “out-court” at the start of the game, which is on the outside of the opponent’s “in-court” at the start of the game.
 -Players in the in-court throw the ball and try to hit opponents in the opposite in-court.
 -Opponents in the in-court can either dodge or catch the ball.
 -Players are out if they are hit by a ball (except the head) and must go to their out-court.
 -Players in the out-court are able to get back in the in-court if they successfully hit an opponent in the opposite in-court. (Resurrection rule)
 -Win or loss is decided by how many players are remaining in each in-court at the end of the game.

註3)

「丈夫な心、賢い体」は、五味太郎の「じょうぶな頭とかしこい体(プロンズ新社)」に倣って表した。英語表記としての「a resilient mind and inquisitive body」は筆者が作成した。

引用文献

¹ 幼稚園教育要領、第2章3:ねらい及び内容、2008
² 春日晃章・中野貴博・村瀬智彦、幼児期における体力の年間発達量特性および評価基準値—縦断的資料に基づいて—、発育発達研究、51、67-76、2011
³ 竹中晃二、プレイヤーメーカー:社会心理的側面の強化を意図した運動・スポーツ遊びプログラムの開発および普及・啓発—プロローグ:2013年度報告書刊行に際して、平成25年度日本体育協会スポーツ医・科学研究報告II、3-9、2013
⁴ Biddle, S.J., & Asare, M., Physical activity and mental health in children and adolescents : A review of reviews, *British Journal of Sports Medicine*, 45(11), 886-895, 2011
⁵ Burdette, H.J. and Whitaker, R.C., Resurrecting free play in young children: Looking beyond fitness and fatness to attention, affiliation, and affect, *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 159, 46-50, 2005
⁶ Barnett, L.A. and Kleiber, D.A. Concomitants of playfulness in early childhood: Cognitive abilities and gender, *Journal of Genetic Psychology*, 141, 115-127, 1982
⁷ 秋田喜代美、保育の心もち、ひかりのくに、24-25、2009

⁸ 幼児期の教育と小学校教育の円滑な接続の在り方に関する調査研究協力者会議、第8回議事要旨、<http://www.mext.go.jp/b-menu/shingi/chousa/shotou/070/gijigaiyou/1303695.htm> (2016.5.24)
⁹ 鈴木裕子、幼児の「遊び込める」姿に含まれる要素の検討、こども環境学研究、12 (2)、54-62、2016
¹⁰ 矢島毅昌、保育者と子どもによる「対話(応答)型」集団遊びにおける人・物・環境の関係—「中当て型ドッジボール」の事例から、立教大学大学院教育学研究集録、(8)、1-13、2011
¹¹ 小川博久、遊び保育論、萌文書林、2010
¹² 谷本真由美、米では30年前から禁止を議論 ドッジボールと大量殺人の関係、<http://ironna.jp/article/1609> (2016.9.1)
¹³ Fagogenis, B., In Defense of Dodgeball, *Physical & Health Education Journal*, 76 (2), 32-35, 2010
¹⁴ Coakley, J. J., 影山健訳、現代のスポーツ:その神話と現実、道和書院、1982 (Sport in society: issues and controversies, *St.Louis : mosby*, 1978)
¹⁵ 澤江幸則・木塚朝博・中込四郎、身体性コンピテンスと未来の子どもの育ち、明石書店、121-124、2014

謝 辞

本稿は、科学研究費補助金、基盤研究(C) 課題番号 JSPS 26350715 の助成を受けた研究成果の一部です。ご協力戴いた子どもたち、保育者の皆様に感謝申し上げます。

(2016年9月21日受理)