

# 鬼ごっこ遊びにおける幼児の行為の性差

\* 香曾我部 琢・\*\* 郷 家 史 芸

Study of Playing Tag in Kindergarten : Focused Gender Differences

KOSOKABE Taku and GOKE Fumiki

## 要 旨

本研究では幼児の鬼ごっこにおける行動の性差について明らかにした。具体的には、幼児の鬼ごっこ場面を保育者として遊びに参加しながら固定カメラで撮影し、その映像を刺激素材として幼児の行動や言動をエピソードとしてまとめた。その結果、年長児は原初的なメタ認知能力をオニから逃げる、コを捕まえる行為に活用していることが分かった。また、男女の社会性における違いが鬼ごっこに現れることが示唆された。

**Key words :** 幼児, 鬼ごっこ, 性差, 社会性, メタ認知

## 1. はじめに

### 幼児教育における鬼ごっこの有用性

幼児期は生涯にわたる運動全般の基本的な動きを身につける時期であり、体を動かす遊びを通して動きの多様性を獲得する。そして、さらに多様な動きを繰り返し実施することで動きの洗練化を図る<sup>1)</sup>。つまり、基本的な運動動作は幼児期の遊びの中で多様な動きの経験と、その経験の洗練化によって身につくものである。中でも鬼ごっこは「歩く、走る、くぐる、よける」などの動きを、夢中になって遊んでいるうちに総合的に経験することになる<sup>2)</sup>。鬼ごっこは生涯で必要となる基本的な動作を多様に経験する上で効果的な遊びとして考えることができる。

加古(2008)によると、鬼ごっこの基本型は約500あり、さらにそれぞれ4～6の異種があるため、2000以上の鬼ごっこ遊びがあるとしている<sup>3)</sup>。即ち鬼ごっこは場所の広さや人数、発達段階などの条件にあった鬼ごっこを選ぶことができ、さらに保育者の援助や子どものアイデアから発展させることもできるため、

多様性のある遊びの一つとして考えられる。

さらに鬼ごっこは仲間同士で相談し作戦を立てる、夢中になって逃げる、捕まえることでコミュニケーション能力や集中力といった社会情動的スキルを大きくむ遊びとしても効果的と考えられる。社会情動的スキルは幼児期や青年期に発達し、健康面での成果、主観的ウェルビーイングの向上、問題行動を起こす可能性の上昇など、多くの社会進歩の指標に影響を及ぼすとしている<sup>4)</sup>。以上を踏まえ鬼ごっこは幼児の心身の発達において有用な遊びであると考えられるのである。

### 鬼ごっこに関する研究

田丸(1991)は鬼ごっこにおけるオニとコの役割関係の理解という観点から3～5歳児の鬼ごっこ成立の発達機序について研究を行った<sup>5)</sup>。その結果、3歳児ではルールとしての役割関係の理解は難しく、鬼ごっことしての展開は困難であると考えられた。しかし、5歳児では役割交代場面での混乱は見られなかった。

また田中(2005)は4～6歳児を対象に仲間集団を

\* 宮城教育大学家庭科教育講座

\*\* 宮城教育大学大学院教科教育専攻生活系教育専修

意識した鬼ごっこを行うようになる過程を検討した<sup>6)</sup>。その結果、オニ役割において6歳児は4歳児に比べ複数のコに視線を向け、複数のコを追いかけようになり、コ役割において6歳児は4・5歳児に比べ、コ同士で距離を開ける逃げ方をしようになることが分かった。つまり、仲間集団を意識した鬼ごっこを行うようになるのは6歳児以降であることが明らかになった。

以上から幼児期における鬼ごっこは年齢を追うごとにオニやコといった役割を理解したうえで行動するようになり、より多くの仲間を意識しながら逃げる、捕まえるといった行動を行うようになることがわかる。

### 幼児の性差

黒柳(2007)は付属幼稚園の年長児を対象に立ち幅とび、25m走、反復横とび、長座体前屈、テニスボール投げを実施し、全国標準児と比較し、その特徴を調べるとともに、幼児期における運動能力の性差を検討した<sup>7)</sup>。その結果、長座体前屈のみ女児が男児を上回ったが、他の項目に関して男児が女児を上回った。この結果から黒柳は男児は女児より瞬発力、敏捷性、協応性に優れ、女児は男児より柔軟性が優れていることを指摘している。一方で宮部ら(2017)は鬼ごっこに関する運動強度、体力、介入効果、月齢差、性差に着目し、研究では運動強度において女児が男児を上回った<sup>8)</sup>。ここから運動能力だけが鬼ごっこ遊びに作用するのではなく、他の要因も鬼ごっこに影響が出ると考えられるのだ。

また、増田(2009)は社会性の発達を友達関係、集団行動、攻撃性の3尺度について年齢差、性差から検討を行った<sup>9)</sup>。その結果、集団行動において女児に有意な差があり、攻撃性において男児に有意な差が見られた。友達関係に関しても各年齢で女児のほうが高い傾向が見られたが、有意差は認められなかった。

以上から、運動能力や社会性において性差があることが分かる。即ち、上記に示した能力に性差があることが幼児の鬼ごっこに影響を与える要因の一つとして考えられるのである。

そこで本研究では、幼児の鬼ごっこにおける行動の性差について明らかにしていくことを目的とする。

## 2. 研究方法

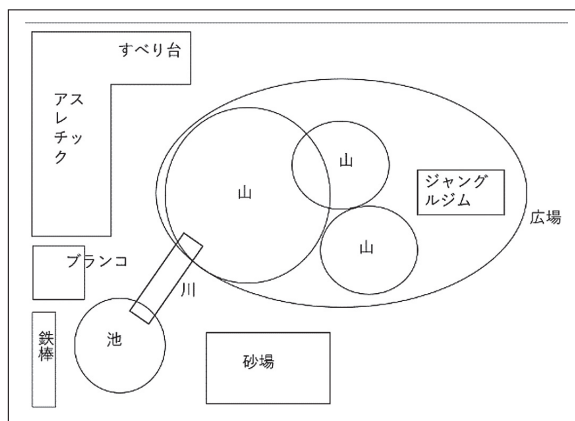


図1 A 幼稚園の園庭図

### 研究対象と場所、期日

宮城県内のA 幼稚園に通う年少児40名、年中児60名、年長児45名、計145名を対象に自由保育時間で園庭もしくは遊戯室で鬼ごっこを実施し、その鬼ごっこ場面を研究対象とした。幼児の人数については、大まかな人数で、日によって人数は多少増減があった。実験者は保育者として保育実践に参加し、幼児らに鬼ごっこを通して援助を行った。実験者(=保育者)はA 幼稚園で週6日、主に夕方からボランティアとして保育に参加しているため、対象児とは顔なじみになっていた。実施期間は2017年5月31日から7月22日まで行った。

### 分析方法の選定理由と手続き

本研究では、鬼ごっこにおける保育者と幼児、幼児同士の相互作用の性差に着目する。そこで、人の関係性が心理的な変容を生起させるのに適している「エピソード記述」を用いることとした。このエピソード記述法に関して、鯨岡(2009)は単なる事実経過を記録した客観的な経過記録や、活動記録とは異なり、そこで起こった出来事だけではなく、自分が感じとったこと、思ったことなど、かかわり手が子どもの心をとらえ、自分の心が動いた様を描く試みであるとしている<sup>10)</sup>。さらに鯨岡はエピソード記述の流れとして【背景】、【エピソード】、【考察の】3つが必要であるとしている。本研究でも、この3つの手順に従って保育実践においてサンプリングを行う。

手順は以下のとおりである。(1) 保育実践をビデオカメラでタイムサンプリングを行う。(時間は、16

時から17時30分までの1h30m) (2) 実践の中で幼児と鬼ごっこを行った経験を【エピソード】として記述する。さらに、(3) その【エピソード】の場面を撮影したVTRを見直しながら、【エピソード】の精査を行う。(4) 【エピソード】の幼児についての【背景】を記述し、(5) 【考察】を加えつつ、さらに【エピソード】を修正し、完成させた。

### 3. 結果と考察

鬼ごっこから得られたエピソード記述から男女の鬼ごっこ遊びの性差について考察していく。

Ep.01：6月5日

#### 【背景】

この事例で出てくるライオン鬼は以前、砂場用の小さい熊手を餌に見たてて遊具の上からライオンを釣るという遊びが鬼ごっこに発展したものである。ライオンはコが持っている餌(砂場用の熊手)を奪う。餌をとられたら取返し、全員のコの餌を取れたらオニの勝ちという鬼ごっこである。このライオン鬼を考案したのはY子だった。Y子は他の子ども達の遊びを引っ張るリーダー的存在である。

#### 【エピソード】

保育者と年長女児H子とY子の三人で、オニをライオンに見立てた通称ライオン鬼が始まる。オニは保育者。オニが「がおー！」と追いかけて始めると、H子とY子は一緒に逃げ出す。Y子を追い詰めると近くのジャングルジムへ行き「ここがバリアーゾーン」と言ってバリアーをした。ほかの場所で追い詰めるとバリアーゾーンとしたジャングルジムに関係なくバリアーをするようになった。保育者は「みんながバリアーばかりするから疲れるし、ずるいよ」といった。バリアーはアリのいいという年長女子にたいして、やり取りを見ていた年長男子のH男が「じゃあバリアーなしでやってみたら」といった。

#### 【考察】

最初はジャングルジムの拠点としてバリアー場を設置したが、徐々に関係なくバリアーを利用するようになっていった。このバリアーというルールを適用したいという女児に対して男児であるH男はバリアーはなくてもよいと発言した。今回の鬼ごっこは逃げる

コの人数が少ないため、逃げる時間が多い分、疲れも出やすい。バリアーは単に捕まらないための保険として設定したことも考えられるが、Y子は(ア) 体力的な面で考え、捕まらないような保険としてのルールを設定したとも考えられる。

Ep.02：6月13日

#### 【背景】

これは事例の中で出てくる年長女児7名とことろことろという鬼ごっこを行った後の様子である。この7人は自由遊びの時間ではよく一緒に遊ぶ仲である。

#### 【エピソード】

年長女児7名とレンジでチンとを行った。保育者がオニで始まった。オニが10数えている間に、全員がアスレチックの方へと逃げだした。その後全員が高いところからオニの様子を伺い始めた。オニがアスレチックを登り始めるとすべり台を滑って逃げる組と、ブランコがあるほうへ逃げる組に分かれて逃げ始めた。オニはH子を捕まえた。それを見ていたS子とC子がH子を助ける。その後再び女児たちはアスレチックのほうへ避難し、オニの様子を見始めていた。

#### 【考察】

鬼ごっこが始まった瞬間に全員が同じところへ逃げ始めた。これは田中(2005)の年長児になるとコ同士で距離をとって逃げるようになるという結果に反している。しかし、オニがコのいるアスレチックのほうへ追いかけると全員が同じ方向ではなく、二手に逃げ始めた。田中(2005)の研究では遊戯室で行われたため、アスレチックのような遊具は存在しない。遊戯室のような広場とは違い、アスレチックは狭いため、逃げる自由度が低いのである。しかし、多数で逃げれば事例のように二手に分かれて逃げることもできる。すなわち、(イ)年長女児はオニをかく乱させるために遊具を利用し逃げていたと考えることができる。

Ep.03 6月16日

#### 【背景】

今回のEp.03もEp.01同様にライオン鬼を行った。また以前にしっぽ取りを何回か行っており、ライオン鬼にしっぽ取りを組み合わせた鬼ごっこが展開された。ここでもY子がリーダー的側面を見せる。

また、事例に出てくる年長男児 H 男と S 男は午前  
から午後の預かり保育までいつも一緒に遊ぶ仲であ  
る。また、この二人は保育者ともよく遊ぶ仲である

#### 【エピソード】

年長男児の H 男と S 男、年長女児の Y 子、H 子、  
C 子、J 子、年中女児の N 子、年少女児の R 子で  
しっぽりを行った。Y 子は「ライオン（オニ役で  
保育者が担当）がしっぽをとられたら死ぬの。で  
他の人（ライオン以外の人）がしっぽを取られたら  
檻（すべり台の下）に入るの。取られたしっぽはラ  
イオンから奪って檻の仲間（に渡して）助けるの。」  
さらに続けて Y 子が「あたしたち（女児）はウサギ  
チームね」というと S 男が「俺たちサーベルタイ  
ガーチーム！」といった。Y 子は女児たちに逃げ  
るときの順番を指定した。順番は年功序列になっ  
ていた。しっぽりが始まるとその順番通りに遊  
具に向かって逃げ始めた。ライオンを追いかけ  
るときも、Y 子を先頭に集団でライオンのしっぽを  
狙っていた。また、逃げるライオンを J 子と N 子  
が先回りし、挟み撃ちにしようとしていた。対し  
て年長男児二人はオニが追いかけてこないときは  
二人で様子を見るという行動をとったが、オニが  
追いかけてきたとき、集まったりせずに逃げ始め  
た。しかし、二人はしっぽをお尻にではなく、胸  
や靴のようなライオンがしっぽを取りにくいと  
ころに付けた。ライオンにわざと近づくなど挑発  
するようなそぶりを見せていた。

#### 【考察】

Ep.02では年長女児がオニから逃げるために遊具に  
集まって逃げたことに対し、今回は Y 子がルールを  
説明する、チームの隊列を指示するといったリーダ  
ー的行動を行った。増田（2009）のように（ウ）女児は集  
団行動に有意な差があるという結果が事例 2、3 に現  
れていると考えられる。

女児に対し、男児は常に集まろうとはせず、オニの  
様子を見つつ、お互い距離を取りながら逃げている様  
子が確認できた。これは田中（2005）の結果と同様で  
ある。また、オニを挑発するようなそぶりは増田（2009）  
の（エ）攻撃性が男児のほうが優位に高いという結果  
に表れていると考えることができる。

Ep.04 6月19日

#### 【背景】

Ep.03に出てきた H 男と S 男とともに氷鬼を行った  
事例である。この二人は保育者に対してずるいことを

考え、保育者を悩ませることがよくあった。

#### 【エピソード】

年長男児の H 男と S 男、年中男児の T 男と保育  
者で氷鬼を行った。オニである保育者が S 男をタッ  
チすると鬼ではない H 男と連携し始める。保育者  
が「どっちが鬼なの」と二人は「さあ？」と分から  
ないふりをして保育者を狙い始める。保育者は S  
男から逃げているところを隠れている H 男にタッ  
チされた。鬼は H 男だった。

年長男児の H 男、S 男、T 男、A 男、年中男児  
の U 男とボール鬼をやることになった。最初は保  
育者がオニをやった。子どもがオニになると真っ  
先に保育者を当てようとする。T 男がオニの時は  
H 男や S 男が「俺に当てて！」といい、代わりに保  
育者に当てようとしてきた。

#### 【考察】

Ep.03でも女児が挟み撃ちにするという作戦が見ら  
れたが、ep.04においても（オ）年長男児にも、敵をか  
く乱させて捕まえるという作戦を考えて行動する様子  
が確認された。

しかし、オニでないコがオニに協力し捕まえるとい  
う行動はルールに反している。規範意識という面から  
捉えると、女児に対して年長男児の作戦は少々賢  
いと考えられる。

Ep.05：7月3日

#### 【背景】

この Ep.05も H 男、S 男が中心人物となる。Ep.05  
では保育者にボールを当てるために、H 男や S 男が  
わざとオニになろうとした。加用（2011）は鬼ごっ  
こやかくれんぼにおける「わざと捕まる」といった違反  
行動について研究を行っている。そこでは違反行動は  
年齢とともに減少はせず、年長児でも日常的に観察さ  
れる傾向にあるとしている<sup>11)</sup>。さらに加用（2011）は  
年長児がこうした違反行動をとる理由として単に「オ  
ニになりたい」というオニ役割魅力説に対して、感情  
交流的対立成分の残存性と仮説を提示している。この  
仮説は年長児のオニとコは「捕まえたい」「捕まら  
ないようにしたい」という目標意識対立の関係にあるが、  
さらに「相手が逃げるから追いかけたくなる」「追わ  
れるから逃げたくなる」という感情交流的対立も同居  
しているという説である。つまりオニはコを捕まえた  
いが逃げてほしい、コは捕まりたくはないけど追いか



けてほしいという矛盾した関係にあるということである。一方で田中(2005)によると6歳児は大人との関係を楽しんでいると指摘している。つまり(カ)年長児の感情交流的対立成分の残存性に加え、大人との関係を楽しむ、また、挑戦したいといった感情が事例5の中で確認できたと考えられる。

Ep.06：7月19日

#### 【背景】

このEp.06に出てくる年長女児のE子は他の女児と比べて体が大きく、運動も好きでY子同様に遊びのリーダー的存在である。また、年下の女児と遊ぶなど、面倒見がよい面を持っている。一方で気に入らないことがあると癩癩を起こす、泣くといった面もある。

#### 【エピソード】

年長4人、年中1人、保育者の6人で氷鬼を行った。しかし、保育者は年少のR子が「お母さんが来ない」と泣いていたので保育者はR子抱っこしていたためオニを行うことができなかった。そこで年長女児のE子がオニになった。鬼ごっこが始まるとE子は真っ先に保育者を追いかけた。保育者はR子を抱っこしている状態であったため、逃げるができず、E子に捕まった。すると、E子が「はい、先生オニね。」と氷鬼のルールを無視してオニを交代しようとしてきた。他に参加している子どもも「先生がオニ」と言い始める。遊びが止まってしまうのを避けるため、一度鬼をやることにした。しばらくして「だれか鬼やりたい子いない？」と声をかけると、後から参加した年中男児のK男、Y男、T男が立候補した。複数の子どもがオニになりたいと言いつつ出たので「オニ多いけどいい？」と聞くと年長男子のH男、S男、A男は「いいよ」と言うが、E子は「ダメ」と不満そうに言った。保育者は「やってみようよ」と声をかけるがE子は年中女児のN子と泣き止んだR子連れてブランコに行ってしまった。

#### 【考察】

Ep.05では年長男児が大人に挑戦する様子が見られたが、Ep.06で示したように年長女児でも確認できた。

オニが複数になるという事態に年長男児の3人は承諾したが、年長女児のE子のみ、それを拒否し、他の子どもを誘って遊びから離れた。E子は普段から運動遊びを好み、走ることも得意としていた。しかし、オニが増え、コが減ることにより、より逃げる時間が

増え、逃げにくくなった。また、女児はE子のみであったため、女児の集団で集まり、作戦を立てることができなかった。よってE子にとっては不利な状況であったと言える。ここから、(キ)女児はより不利な状況を避ける傾向にあると考えることができる。

## 4. 総合考察

エピソード記述より得られた(ア)～(キ)の知見をもとに、鬼ごっこにおける行動の性差について総合的に検討を行っていく。

### 鬼ごっこにおける男女の共通点と相違点

(ア)、(イ)、(オ)、(キ)の知見からは年長児男女共通してその場の状況や、自らの能力を加味したルールや作戦を立てていることが分かる。これらは幼児期におけるメタ認知能力が行動として現れたと考えることができる。藤谷(2011)は幼児期のメタ認知は、児童期以降に比べれば、未熟であるが、幼児は原初的なメタ認知を働かせて生活していると述べている<sup>12)</sup>。つまり、幼児期、主に年長児は、自分の能力や相手の能力を考慮したうえで、遊びのルールを考え、作戦を立てることができるのである。

また、(カ)でも年長児男女で確認することができた。鬼ごっこに大人が加わり、幼児が大人に挑戦することでどうすれば大人を捕まえる、あるいは大人から逃げられるのかを考えるようになる。それによって、より集中し、夢中で遊ぶことに加え、大人を捕まえたためにさまざまな推測をすることで、メタ認知能力や集中力を育むことができると考えられるのである。

一方で(ウ)、(エ)では女児の集団行動的側面、男児の攻撃的側面が見られ、男女の行動に違いが見られた。この二つの知見からは男女の特徴的な社会性が行動に現れたと考えることができる。こうした社会性の違いが鬼ごっこに反映されると考えることが予想できる。

「問題と状況」では男女間の運動能力の差が鬼ごっこでの行為に差異が生まれる要因となることが示され、本研究では社会性も要因の一つとなることが示された。つまり、鬼ごっこでの幼児の行為や経験は、単純に運動能力だけではなく、社会性とも絡み合って複雑なプロセスを経て決定されると考えられる。この複雑なプロセスを明らかにすることについては今後の研究の課題としたい。

### 保育現場における鬼ごっこの援助

上記に示したように幼児はメタ認知能力を活用しながら鬼ごっこを行い、男女で社会性の違いが見られるということを述べた。つまり、個人の特性だけでなく、メタ認知、社会性の側面から保育者は鬼ごっこを援助することが求められるのである。さらに、男女両者が遊びに加わることで互いの違いを経験し、自らの逃げる、捕まえる行動にその多様性を取り込むと考えられる。また、年中児、年少児が加わることで、鬼ごっこの面白さが年長児から年中児、年少児へと伝承される効果もあると考えられる。

### 文献

- 藤谷智子 (2011) 幼児期におけるメタ認知の発達と支援. 武庫川女子大学紀要人文社会学編 .59,pp.31-42
- 加古里子 (2008) 伝承遊び考 3 鬼遊び考. 小峰書店
- 加用文男 (2011) 鬼ごっこ・かくれんぼにおける「わざと捕まる」違反行動の発達の残存性. 京都大学紀要 .119,pp.87-98
- 鯨岡峻 (2009) エピソード記述を通して保育の質を高める. 保育学研究第47巻. 第2部. 保育フォーラム. 保育の質を高める記録 .pp237-238
- 黒柳淳 (2007) 幼児の運動能力と性差. 一宮女子短期大学紀要 .46. pp.131-134
- 増田公男 (2009) 幼児期における社会性発達と遊び行動. 日本心理学会第73回大会発表要旨 .p.1170
- 宮部恵里香, 渡邊將司, 塚田友萌美, 青柳直子 (2017) 幼児の鬼遊びに関する研究: 運動強度, 体力, 介入効果, 月齢差, 性差に着目して. 茨城大学教育学部紀要. 教育科学 .67. pp689-704
- 日本発育発達学会 (2014) 幼児期運動指針実践ガイド. 杏林書院
- 社会情動的スキル 学びに向かう力 (2018) 経済協力開発機構. 明石書店
- 田丸尚美 (1991) 幼児の遊びにおける役割関係の理解—鬼ごっこ場面の発達の検討—. 教育心理学研究 .39,pp341-347
- 田中浩司 (2005) 幼児の鬼ごっこ場面における仲間意識の発達. 発達心理学研究 .16 (2) .pp.185-192
- 幼児期運動指針 (2012) 4 幼児期の運動の在り方

(平成30年9月28日受理)