

知・徳・体の要素を取り入れた子どもの遊びに関する一考察

金子 満*

(2016年10月25日 受理)

A Study of children's play using knowledge, ethics and the body

KANEKO Mitsuru

要約

近年、少子高齢化、高度情報化、高度消費社会化を背景に、子どもの遊びを取り巻く環境は、空間・時間・仲間といった「三間」の減少とともに質的にも量的にも大きく変化しているといえる。こうした遊びの環境の変化にうまく適合する形で年々増加しつつあるのが消費型のマルチメディアゲームによる遊びの形態であり、その結果、これまで自然な形で成立していた遊びの場そのものの解体が進みつつある。本研究では、子どもの遊びの空間、特に集団遊びの場の現代的な再構築を目指している。その際、一過性の遊びではなく子どもの生活実態に即した遊びをデザインするために、子どもの成長や発達と深く関わりをもつ学校教育の目的を参考に知・徳・体の三つの要素を取り入れた遊びを開発した。この3つの遊びに関するコンセプトと方法を解説しつつ、具体的な2つの実践活動を通して、本研究における集団遊びが児童生徒にどのように受け止められたかについて参与観察および設問調査によって分析を行っている。結果として、知、徳、体という3つのゲームは子どもたちの興味関心を十分に引き付けるものとして受け止められ、初めて出会った子どもたちでもお互いに協力しながら楽しむことができる遊びとして、さらには様々な能力を持った子どもたちが活躍できる集団遊びとして子どもたちに認証される様子を明らかにした。

キーワード：知・徳・体、子どもの遊び、子どもの自己形成空間、ZFLプロジェクト

* 鹿児島大学教育学部 准教授

1. はじめに

近年、少子高齢化、高度情報化、高度消費社会化を背景に、子どもの遊びを取り巻く環境は、空間・時間・仲間といった「三間」の減少とともに質的にも量的にも大きく変化しているといえる。

内閣府が調査した「子ども・若者白書（平成27年版）」においても、普段の遊び場として自宅か友達の家と答えた割合が最も多く、また一緒によく遊ぶ友達の人数も2-5人と答えた割合が約6割となっており（小学校5-6年）、遊びそのものが縮小化しつつあることが確認された¹。こうした遊びの環境の変化にうまく適合する形で年々増加しつつあるのがゲームコンテンツ会社によって提供される消費型のマルチメディアゲームによる遊びの形態であり、その結果、これまで自然な形で成立していた遊びの場そのものの解体が進みつつある。こうした現代の子どもを取り巻く環境の変化について、教育哲学者の高橋勝は、「子どもの自己形成空間の衰弱化」という言葉を用いて説明を試みている。高橋によると「自己形成空間」とは、子どもが、さまざまな他者・自然・事物とくかかわりあうなかで徐々に形成されてくる意味空間であり、相互に交流し合う舞台であるとし、1970年代末までの高度経済成長期を一つの分岐点として、急速に衰弱化しつつある点を指摘した²。こうした言説が台頭するに従い、必ず指摘されるのが子どもの自然体験の脆弱化問題であり、これらの解決に向けた施策が青少年健全育成を目標に掲げる様々な施設及び団体によって実施されている。しかし、一方で、自然体験が一過性のものとして実施されるケースにおいては、自然体験活動そのものが目的化され、結果として子どもたちの普段の生活の実態や現状とかけ離れた活動となってしまう場合も少なくない。ある児童においては、マルチメディアゲームの方がより自分の生活習慣と密接にかかわっていると感ずることも十分に考えられるが、消費を目的とするこれらの遊びが、高橋のいう自己形成空間を豊かにすることは構造上不可能であると考えられる。

そこで本研究では、高橋が述べる「自己形成空間」の衰弱化を意識しつつ、それらを再生していかうとする高橋の研究モチーフに従いながら、具体的な方法として、特に児童の発達段階における興味や関心への深まりや友達とのくかかわりあいの現状や課題を踏まえたあまたな子どもの集団遊びについてデザインすることを主な目的とする。その際、本研究が着目したのは、現行の学習指導要領における「生きる力」の三つの要素「知」「徳」「体」のバランスが取れた児童生徒の育成方針である。今日、子どもたちの生活において中心的な役割を担っている学校教育を無視しながら「自己形成空間」の再生が行われることは現実的に不可能であり、むしろ、学校教育における発達段階に即した教育的アプローチに学びつつ、その要素をうまく取り入れた遊びをデザインする方が、子どもたちにとってなじみ深いものとなるのではないかと考えた。以下では、「知」「徳」「体」の三つの異なる要素をモチーフにした新たな遊びについて紹介しつつ、実際に活動をおこなった2つの実践に関して参与観察を行い、さらに児童に対するアンケート調査分析を用いながら、これらの実践の課題と展望について明らかにしていくことにする。

2. 知・徳・体をモチーフにした遊びに関するデザイン

1) 知をモチーフにした遊び「ひらがなカード並べ」

①コンセプト

「知」の遊びとしては、主に子どもの知識や知能をモチーフにクイズやパズルの要素を取り入れたゲームをデザインした。具体的には、50音（実際には「ヤ行」と「ワ行」に存在する同音とひらがなの「ヲ」を抜き、「ン」を加えた45音）が書かれたカードを準備し、自由に並べながら最大5文字最小2文字の単語をいくつ作れるかを競い合うゲームである。当然、5文字を作成したほうが得点も高いが、難易度も高く、また2文字は難易度が低いものの得点も低くなっている。一方、最終的に使用できなかった（単語として成立できなかった）カードが存在した場合は減点対象となるため、すべてのカードを使い切りつつ、いかに5文字や4文字の単語をたくさん作れるかが大きなポイントとなる。最大得点である5文字の単語を作成するためには、5枚のカードを使わなければならないため、使用できるカードの枠が狭まるにつれて難度が上がっていくというスタイルになっており、また、減点のリスクを避けるため2文字3文字の単語の作成を中心にするると総合得点が伸びないというジレンマがこのゲームの面白さとなっている。

②ゲームの方法

勝利条件：得点の高いチームの勝利

時間：10分×2セット 20分

得点：5文字 + 10点

4文字 + 6点

3文字 + 4点

2文字 + 1点

使用しなかったカード1枚につき-3点

備考：濁音や半濁音に関しては、作成された単語に従って随時変換できるものとする。例えば、

「は」と「ん」のカードを並べた際には「は」を「ば」と読み替える。また「か」「つ」「き」とカードをならべて「ガッキ」と読み替えたり、「し」「や」「く」「ち」とカードを並べて「じゃぐち」と読み替える。なお、テーブルといった長音府「ー」については使用しないルールとする。第1戦終了後、これまで使用してきたカードを5枚スタッフがランダムにチョイスし、他のチームと入れ替える作業を行う。

ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ
り	わ	み	ひ	に	ち	し	き	い
る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す	く	う
れ	ん	め	へ	ね	て	せ	け	え
ろ	よ	も	ほ	の	と	そ	こ	お

2) 徳をモチーフにした遊び「サバイバルじゃんけん」

①コンセプト

「徳」の遊びとしては、主に子ども同士のコーポレーション能力やコミュニケーション能力が重要な意味を持つゲームをデザインすることを目的とした。今回の知・徳・体の3つの要素のう

ち、子どもたちに一番イメージが難しい徳のゲームを考えるにあたって、なるべく子どもたちのなじみやすい遊びをモチーフにしたほうがいいのかとの観点から、じゃんけんという伝統的な遊びをベースに考察することにした。じゃんけんをモチーフにした遊びに関していろいろと調査した結果、他者との協力やコミュニケーション能力が必要とされる遊びを発見し、その遊びをベースに改良を加え「徳」のゲームとして再構築した³。同ゲームの基本構造は単純である。まずじゃんけんを行い、その勝負の結果、負けた側から勝った側に星（ライフの意味）を移動させ、最終的に3つの星（スタートは2つを所持）をもったプレイヤーを同チーム内に数多く残したほうが勝ちというものである。ただし、そこにはある条件が存在する。じゃんけんに関しては実際の手を使用するのではなく、代用品として「グー」「チョキ」「パー」の絵柄が書かれたカードを使用するが、ある条件とは、このカードをすべて使い切らなければならない点である。すなわち、星を3つ以上所持していてもゲーム終了までにカードを所持していた場合、失格となってしまうのである。では、どのようにカードを消費していくかについて解説する。スタート時にプレイヤーは「グー」「チョキ」「パー」の3種類のカードをそれぞれ3枚ずつさらに星を2つ所持している。ゲームが始まると普通に相手とカードを出し合ってじゃんけんを行い結果として星の移動とカードの消費が行われるが、その際、じゃんけんの相手は必ずしも他のチームである必要はなく、同じ仲間同士でじゃんけんを行うことも可能である。本ゲームのコンセプトがコミュニケーション能力やコミュニケーション能力であることを踏まえると、同じグループ内で話し合いを行い、あらかじめ何のカードを出し合うかを事前に話し合いで決定し、意図的に勝負の結果を調整することが可能である（カードを消費するために「あいこ」を続ける）。また、星をすべて失った時点でゲーム続行不可能となるが、もし、同じグループのプレイヤーが星を2つ以上所持している場合は、星をすべて失ったプレイヤーに星を譲渡することが可能である。ただし、この星の譲渡は、星を持っているプレイヤーから星をすべて失ったプレイヤーにのみ行われる。また、本ゲームがコミュニケーション能力を重視している点で、他のグループと話し合いの結果、協力し合うことも可能であり、いかに仲間を多く獲得し、勝負を有利に進めるかという戦略も可能となっている。さらに、このゲーム自体は、知・徳・体の3つのゲームの結果で争われるという点から、偶発的な勝負を避け、チーム内で勝負を完結することによって平均的な得点で終了するという高度な判断も可能となっている点が特徴的である（サッカーのリーグ戦等でみられる引き分け戦略）。

②ゲームの方法

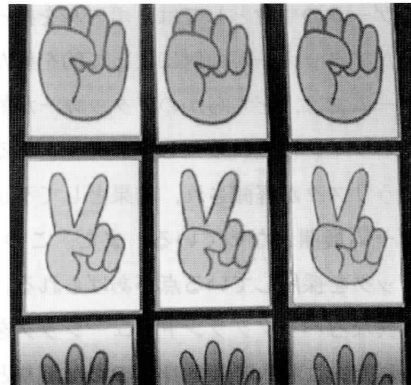
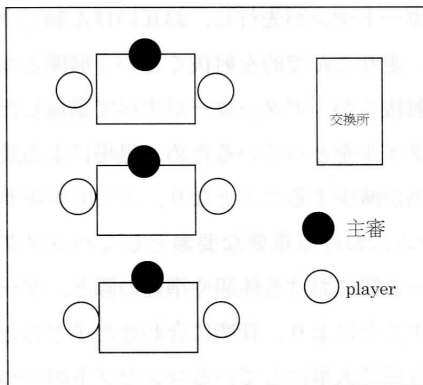
勝利条件：3つの星（ライフの意味）を所持し、カードをすべて使用した人数が多いチームの勝利

時間：10分×2セット 20分

得点：条件を満たしたプレイヤーの数

備考：じゃんけんはあらかじめ決められたスペースでかつ審判の立会いの下で行われる。本ゲー

ムが徳のゲームであるという性格上、虚言（嘘）により相手を欺く行為を禁止とする。その行為が確認された場合、一度目は警告をおこないかつその場で行われたじゃんけんの結果を無効とし、二度目はチーム全体を失格とする。星を2つ以上持っている人から星の無い人に対する星の譲渡は、あらかじめ決められた場所で審判の目の前で行わなければならない。相手に勝負を挑まれたプレイヤーは、特殊な事情でかつ審判が認めた場合を除き、勝負に応じなければならない。条件を満たしたプレイヤーが他のチームと同数の場合には、所持している星の数の総数で勝負を決する。それも同数の場合は5人総当たりのじゃんけんによって順位を決定する。



3) 「体」をモチーフにした「ターゲットアタック」

①コンセプト

「体」の遊びとしては、文字通り身体を動かす要素を取り入れたゲームをデザインした。特に子どもたちにとって馴染み深いボールを投げて相手にあてるという行為を基軸にしつつ、なるべく男女や年齢の差を出にくくするための工夫として弓というツールを唯一の得点源とするゲームを開発した。具体的には、9人制のバレーボールコートを使用しつつ、自陣に3つ、敵陣に3つのターゲットを設置し、そのターゲットを相手チームよりも先に弓矢でヒットさせる（点数が違うターゲット）行為を繰り返し、時間までに相手よりも多くの点数を取ったほうが勝つというスタイルの遊びである。1チームは5人で構成されており、そのうちの3人がボールをもったガードマン、残りの2人が弓をもったアタッカーである。まず、ガードマンは、ボールを投げて相手をヒットさせながら、相手をゲーム外に退場させることを目的としている。この行為は、比較的小子どもたちにとってなじみ深い行為であり、冬に行われる雪合戦などがこれにあたる。次にアタッカーは、敵陣に設置されている3つの的のどれかを相手よりも先に打ち抜くことを目的としており、本ゲームにおける唯一の得点源としての役割を担っている。ただし、アタッカーは弓を射抜く行為を相手ガードマンやアタッカーに対して行ってはならない。弓の使用は純粋にターゲットのみに向けられるということである。ボールのみを使用したゲームデザインをしなかった

理由は、男女の差や年齢の差をなるべくなくすためである。小学生の場合どうしても日常的にボールを投げるといふ行為に慣れ親しんでいる男子児童が有利になってしまい、特定の子どもしか活躍できないというデザインになってしまうことを避けるためである。弓だけでゲームを構成しなかった理由は、弓自体の構造のためである。今回独自に開発した弓は、形こそ弓であるが、ゲームの安全性を考慮して、矢を使用するのではなく、スポンジの球を空気の力で飛ばす空気銃に近い構造をしている。そのため、スポンジの球は安全性には優れているものの、実際に身体に球が当たったかどうかの感覚が分かりづらく、ヒットしたにもかかわらずプレイを続行する子どもたちが増え、結果としてクレームの増加や不平等感が高まることとなった経緯がある。

実際のゲームの中身としては、ボールを持ったガードマンが先行し、お互いけん制し合う中で弓を持ったアタッカーが曲射によつて的を射たり、走りこんで的を射抜くという展開となる。なお、本ゲームでは、どちらかのアタッカーが的を射抜くか、アタッカーがすべて退場した時点で、再びエンドラインに全員整列し再スタートするスタイルをとっているため、退場による長時間の離脱というリスクが軽減され、結果として不正行為が減少することとなり、とてもエキサイティングなゲーム展開となっている。また、このゲームにおける重要な要素としてバックグラウンドミュージックを採用している点あげられる。ゲーム間における休憩や準備の際と、ゲーム中にそれぞれ異なるバックグラウンドミュージックを流すことにより、音楽に合わせた子どもたちの動きがみられた。これも音楽と身体とのつながりという点で大事にしているコンセプトの一つである。

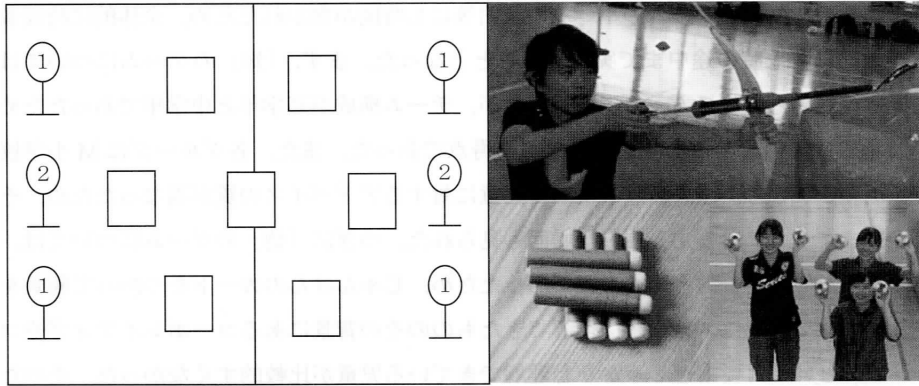
②ゲームの方法

勝利条件：アタッカーによつて射抜かれた的の点数の合計が多いチームの勝利

時間：5分

得点：3つの的（1点×2，2点×1）

備考：チームはボールを持ったガードマン3人，弓をもつたアタッカー2人で構成される。ガードマンは相手チーム全員をターゲットにできるのに対し，アタッカーは相手チームをターゲットにすることを禁止している。アタッカーは敵陣におかれた3つの的を射抜くことによつて得点を得ることができる本ゲーム唯一のポイントゲッターである。3つの的は両端1点，中央2点となっている。どちらかのチームが先にターゲットを射抜くか，あるいは両チームにアタッカーがすべて退場した時点でいったんゲームが中断し，退場していた全員を加え再び再スタートが行われる。退場の判定は，主にドッチボールのルールと類似している。差異点としては，障害物にあたって身体にあたった場合や所持している弓やボールに当たった場合も退場となる。ただし，地面にあたってワンバウンドしたボールや，ボールをキャッチした際は無効となる。また，勢い余つてコートを出てしまった場合も退場扱いとなる。ガードマンとアタッカーは再スタート時に交代は可能である。ゲームの最初および再スタート時にガードマンは2個以上のボールを所持してはならない。



3. 2つの実践を通じた本遊びの実状

1) 2つの実践に関する概要

本論文で紹介した遊びに関する具体的な実践，①鹿児島市立M小学校の小学生3～6年生30名，鹿児島大学周辺の7つの小学校の4～6年生40名（1年生1人を含む）の2つの実践に関する概要について整理する。

①鹿児島市立M小学校

鹿児島市の北部に位置するM小学校は，自然豊かな場所に建立しており，児童数も少なく，3～4年生および5～6年生が複式学級となっている。小規模校のため児童間の関係性も深く，人懐こい児童生徒が多い点が特徴的である。今回の遊びに関しては，3～4年生15人，5～6年生が15人の計30名が参加した。チームは，5人1チームの計6チームの構成となったが，知や体の遊びの特徴も考慮して異年齢のチームを希望したが，M小学校の子どもたちの現状として，高学年生と一緒にグループに属する中学年生が委縮する可能性があるとの指摘を受け，実際には，3～4年で構成された3チームと5～6年生で構成された3チームに分かれることとなった。

②7つの小学校の参加による合同チーム

鹿児島大学周辺の比較的都市型のエリアに建立する7つの小学校の校長先生に協力をいただき，学校から保護者に声をかけていただいた結果，40名の児童があつまった。対象は4年生から6年生であり，男女比に関してはおおよそ3：1の比率で男子児童が多かった。それぞれ別々の学校から集まってきたことも考慮し，本遊びのスタートの時点で子どもたち自身にくじを引かせ，グループ分けを行いその結果8チームが結成された。

2) 2つの実践における整理と分析

①M小学校における実践

M小学校では，平時の授業枠内の2～3校時の時間で行われたが，休憩時間を含め100分という時間的制約があったため，かなり忙しい状態で行われた。特に，今回の遊びを初めて経験す

る児童ばかりであり、各ゲームのルールの説明等にも時間が割かれたため、全体的に時間数が足りず、結果的に4校時の途中まで実施することとなった。まず、「知」のゲームについては、全体的に児童の理解も早くスムーズに進行したが、チーム構成が高学年と中学年であったため、明らかに語彙力の高い高学年生のグループが高得点であった。また、各グループにM小学校の教員の方々がついていたが、各教員によって児童に対するアドバイスの質が異なったため、その結果がそのままゲームに影響するという場面も見られた。つぎに「徳」のゲームについては、ゲーム自体の説明が他のゲームと比べ複雑であったため、じゃんけんのカードをつかって勝負をするという基本コンセプトはスムーズに理解できたもののその背景にあるコーポレイティブやコミュニケーションといった要素をしっかりと理解できている児童が比較的すくなかった。そのため、感覚的にじゃんけんゲームを始めてしまい、早々に星であるライフを失い、何もしないという児童たちが複数確認された。最後に「体」のゲームは、児童全体の関心度が高く、ほとんどの児童たちが「体」のゲームに没頭している様子が外部からもうかがえた。しかし、興奮状態のあまり、ガードマンからボールをあてられたにもかかわらず退場せずにゲームを続けようとしたり、ゲームエリアの外に一度出たにもかかわらず再びエリア内に戻ってきたりと故意ではないケースも含め多くのルール違反が目についた。また、障害物を利用したり、ガードマンとアタッカーが連携したりする様子はあまり見られず、各々がターゲットとする行為に没頭していたため、ゲーム自体が単調でスタートダッシュを繰り返すだけという大味なゲーム展開となった。さらに知のゲームでも指摘したが、高学年生と中学年生との運動能力の差がゲームの結果に顕著に表れた。

②鹿児島大学周辺の小学校による合同実践

当日、各小学校から計40人の参加申し込みがあり実際には38名の参加(1人病欠、1人棄権)があった。当初、各学校のアイデンティティや仲間意識の結束をイメージし、事前に5人以上一組という形で登録することにした。しかし、実際には参加申し込みが5人未満の学校があったため、急きょ抽選くじを作成し、ランダムで5人一組のチームを8チーム結成し、2名の不足に関しては保護者に参加していただいた。ゲームの道具の準備や、会場の規模、スタッフ数などを考慮した結果、一つのゲームのキャパシティを30人と設定していたが、予想を上回る38人が参加したため、8チームを4チームずつの2つのグループに分け、それぞれ「体」のゲーム会場と「知」「徳」のゲーム会場の2つの会場での同時進行でおこなった。時間は13時から16時半と210分とM小学校の実践の約2倍の時間数を確保しており、また2会場での同時進行であったため、時間的な余裕があり、ゲームの説明や進行についても比較的スムーズに行うことができた。しかし一方で、ゲーム会場が2つに分かれたことにより、運営スタッフ不足による進行の混乱がみられた。まず「知」のゲームでは、初めて出会った児童同士が協力しながらゲームを楽しんでいる様子が各グループで確認されるなど、問題なくゲームが進行された。つぎに「徳」のゲームに関しては、M小学校の実践とは明らかに違い、ゲームの進行が長引いたため、2ゲームをする予定が1ゲー

ムしかできないという状況が生まれた。その理由として、ゲームの中身を理解している児童とあまり理解できていない児童とに差が生まれ、ゲーム自体に没頭できていない児童たちが複数確認できた。また、ゲームの性格上得点と同じになってしまうケースがみられ、最終的に実際のじゃんけんで勝負を決めるという結果となり、ゲームのデザイン自体に問題性があることが確認された。最後に「体」のゲームでは、M小学校の実践とは異なり、ガードマンが相手チームを全部退場させてからアタッカーが誰にも邪魔されずに的を射するという戦略や遠くから曲射的を射る戦略、さらには一瞬の隙をついてアタッカーが的を走りながら射抜く戦略など多種多様な戦略が実施され、エキサイティングなゲーム展開となった。また、初めて出会った児童たちであったが、ちゃんと戦略を考えながら各々が動いている様子が見えたとともに、ルール違反を行う児童も少なく、スムーズなゲーム展開となった。

4. 児童に対する設問アンケート調査の結果

1) M小学校における実践から

	3-4年生		5-6年生	
	男(5)	女(8)	男(6)	女(8)
知のゲーム	4.8	4.9	4.8	5.0
徳のゲーム	4.6	4.3	4.8	4.6
体のゲーム	5.0	5.0	5.0	4.6
全体として	5.0	4.9	5.0	4.9

	3-4年生		5-6年生	
	男(5)	女(8)	男(6)	女(8)
1回	0	0	0	1
2回	1	0	1	0
3回以上	4	8	5	7
やりたくない	0	0	0	0

	3-4年生		5-6年生	
	男(5)	女(8)	男(6)	女(8)
0点	0	0	0	0
1-2点	0	0	0	0
3-4点	0	0	0	1
5点	1	0	1	1
6-7点	2	1	2	0
8-9点	1	1	0	1
10点	1	6	3	5

	3-4年生		5-6年生	
	男(5)	女(8)	男(6)	女(8)
できなかった	0	0	0	0
ややできなかった	0	0	0	0
ふつう	1	0	0	0
ややうまくできた	0	0	0	0
うまくできた	4	7	6	8

「感想」(一部抜粋)

(3-4年生)

- ・徳のゲームの星の数を増やしてほしい ・知と徳のゲームが面白かった
- ・助け合いながらゲームができた ・弓をつかったゲームが楽しかった

(5-6年生)

- ・徳のゲームは低学年にはむずかしいのではないかと ・弓を自分たちで作ったらもっと楽しそう
- ・頭を使うゲームが面白かった ・弓の弾をもっと大きくしたほうがいいのではないかと
- ・他の学年と混ぜてやったほうが楽しいのではないかと

アンケート調査によって明らかになった点は以下のとおりである。まず設問2に関しては、全体として今回の実践に対する満足度が非常に高いことが明らかとなった。ただし、知・徳・体それぞれ個別の満足度をみ比べると知や体のゲームの満足度の高さ比べ、徳のゲームの満足度が比較的低下するという結果となった。これは、児童による感想においても指摘されているように、徳のゲームのデザインがややわかりにくいものであった点で十分にのめりこむことができなかつた児童が存在していたと思われる。次に設問3の(1)においては、9割の児童が月3回以上実施してほしいと回答しており、感想においてもまたぜひやりたいというコメントが寄せられていた。設問3の(2)においては、今回の遊びが、普段のテレビゲームや携帯ゲームを基準の5点と設定した場合、児童自身が何点の点数をつけるかについて調査したものであるが、結果として約半数以上が10点満点をつけるとともに、9割以上が既存のテレビゲームや携帯ゲームより面白いと回答した。以上にも明らかなように、本遊びは児童たちにとって十分魅力的な遊びであったことが証明された。また小学校高学年の児童からは、本遊びに対する前向きな改善点が指摘される結果となった点が特徴的であった。

2) 鹿児島大学周辺の小学生たちの実践から

	4年生		5-6年生	
	男(5)	男(11)	女(12)	
知のゲーム	4.4	4.6	5.0	
徳のゲーム	4.6	4.7	4.9	
体のゲーム	5.0	5.0	5.0	
全体として	4.4	4.9	4.9	

	4年生		5-6年生	
	男(5)	男(11)	女(12)	
1回	1	1	0	
2回	0	1	5	
3回以上	3	8	7	
やりたくない	0	0	0	

	4年生		5-6年生	
	男(5)	男(11)	女(12)	
0点	0	0	0	
1-2点	0	0	0	

	4年生		5-6年生	
	男(5)	男(11)	女(12)	
できなかった	0	0	0	
ややできなかった	0	0	0	

3－4点	0	0	1
5点	1	2	4
6－7点	0	1	0
8－9点	1	1	2
10点	2	6	5

ふつう	2	0	1
ややうまくできた	0	3	0
うまくできた	2	7	11

「感想」(一部抜粋)

(4年生)

・友達との絆がふかまった ・チームのなかで男は自分一人だったが楽しかった

(5-6年生)

・知、徳、体すべてのゲームがとても楽しかった ・体のゲームが特に楽しく学校でもやりたい
 ・グループで協力できたのでたのしかった ・障害物をもっと増やしてほしい
 ・弓というままで扱ったことがないゲームでとても楽しかった。

アンケートの調査によって明らかになった点は、先述したM小学校における実践とほぼ似たような傾向がみられる。こちらの実践とM小学校の実践との違いは、くじによるチームの結成、比較的高学年生の人数が多いという点である。またそれぞれが初対面の児童たちが多いということもあり、当初お互いの協力が得られにくいのではないかとこの予想を立てていたが、アンケートの結果にも明らかなように9割の児童たちがお互いに協力できたと自己評価しており、また感想においても特に高学年の女子を中心にお互いが協力しながら楽しくゲームができたと記述していた点が特徴的であった。

アンケート調査表		2018 年 10 月 18 日			
※世代型遊び「3R」にあたり、実施に関するアンケート調査を実施することになりました。様々な方からのご意見を参考にさせていただきますので、ご協力くださいますようお願い申し上げます。					
質問1: 貴校のご様子のことについてお聞かせください。					
性別	男性		女性		
学年	3年		4年	5年	6年
質問2: 以下の質問事項について、あてはまる評価の口をチェックを入れてください。					
質問事項	評価				
	良い	やや良い	普通	やや悪い	悪い
知のゲーム(カタカナ)について	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
徳のゲーム(じゃんけん)について	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
体のゲーム(弓とボール)について	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
全体のゲームについて	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
質問3: 以下の質問事項にお答えください。					
(1) このような遊びが毎月開催してほしいですか?					
① 1回 ② 2回 ③ 3回以上 ④ やりたくない					
(2) テレビゲームやほかの娯楽ゲームを止めたときの遊びの満足度はどのくらいですか?					
① 0点 ② 1-2点 ③ 3-4点 ④ 5点 ⑤ 6-7点 ⑥ 8-9点 ⑦ 10点					
(3) 同じグループの友達と協力できましたか?					
① できなかった ② やりできなかった ③ ふつう ④ ややうまくできた ⑤ うまくできた					
質問4: 何か感想を教えてください。(楽しかった点や楽しかった理由がよい事など自由に)					

5. まとめにかえて

知・徳・体の要素をとり入れた遊びを实践しようとした背景を改めて整理するとすれば、子どもたちの遊びにおける空間・時間・仲間という「三間」の減少傾向とともに子ども同士の関係性の断絶が現代社会において深刻化しており、こうした「三間」の再生を消費社会と密接にかかわりを持つ各種サービスに求めるのではなく、子どもの発達段階を踏まえたトータルな人間発達や青少年の健全育成の視点からのアプローチが必要であると考えたからである。その際、子どもの発達や青少年の健全育成に関して同じ目標を掲げている学校教育を無視することは現実的でなく、むしろ、積極的に協力し連携することが求められている。これらのモチーフをもとに知・徳・体

の要素を取り入れた遊びを「Zest for living(生きる力)」の単語を踏まえ「ZFL」と命名し、携帯ゲーム等で遊ぶ子どもたちに対するオルタナティブな遊びとして提供したいと今回の実践をおこなった。

本研究で明らかになったことは、以下の3つであるといえる。一つめは消費型の携帯ゲームに対し、本遊びは十分に選択される可能性がある点である。知・徳・体の要素は、子どものバランスのとれた発達を表す指標であるが、そのモチーフを活用した遊び自体が魅力的であれば、子どもたちは集団遊びを受け入れるのである。今回体のゲームの評価が高かった理由の一つに体のゲームがかなりの時間をかけて練り上げたものであるのに対し、知と徳に関するゲームデザインが不十分である点を考えると、ゲームの内容をより再吟味することでより子どもたちに集団遊びの魅力を伝えることができると考える。二つめは、友達と協力しながら遊ぶことの楽しさを本遊びから感じてくれた子どもたちがたくさんいた点である。ゲームのデザインとして協力心やコミュニケーション能力を必要とする場面を増やしたことで児童が相互にかかわりあうという実践が行われた点である。実際にくじによってチームが結成された鹿児島大学周辺小学校による合同実践においては、ある男子が女子に対し挑発的な言動を発し、雰囲気が悪くなりかけたものの、ゲームの進行にしたがい積極的に協力し合っている様子が確認できた。これも本遊びの一つの特徴であるといえる。三つ目は、ゲームデザインの工夫によって男女差や学年差をある程度緩和することが可能であり、だれでも活躍できる可能性が感じられた点である。M小学校の実践では、明らかに学年差が顕著に出てしまったが、鹿児島大学周辺小学校による合同実践においては、最終的に優勝したグループはすべて女性で構成されており、参加者の4分の1を占める男子野球少年団の児童たちを抑えて堂々と優勝した点が象徴的であった。

本研究はまだ発展段階であり、特に徳のゲームデザインに関しては、大幅な見直しが必要であることが明らかとなった。また体のゲームに関しても、参加者のほとんどがとても楽しかったと高い評価を下したが、実際弓などの道具の不備やルールの不備によりまだまだ改善しなければならない点が改めて確認された。本遊びを持続的に行っていくことで更なる分析を加えていきたい。

1 内閣府「平成27年版 子ども・若者白書」2015年6月 http://www8.cao.go.jp/youth/whitepaper/h27honpen/pdf_index.html (参照日2016年9月3日)

2 高橋勝『子どもの自己形成空間』川島書店、1992年10月、8p

3 このゲームは、漫画家の福本伸行氏が1996年に講談社出版の『週刊ヤングマガジン』において書き下ろした「賭博黙示録カイジ」の中で描かれている「限定ジャンケン」のルールを参考にしている。