

鬼遊びの研究動向を踏まえた幼保小接続期における 運動遊びの課題と展望

西 田 明 史 (中村学園大学)

Challenges and Prospects for Physical-Motor Play During the Transition from Preschool to Elementary School: Insights from Research Trends on Tag-Game

Akihito Nishida

Abstract

This study aimed to identify research trends on the use of tag games in education. A title analysis was performed on a corpus of 162 research papers on tag games published as of December 2023. Next, we investigated the positioning of tag games in early childhood and elementary education as well as their educational value. It was found that research on tag games was relatively scarce until around the year 2000, but since then, the number of publications has increased significantly. Prior to 1997, research on tag games primarily focused on their structure and characteristics. However, since 2008, the scope of research has progressively broadened to include the benefits of tag games for children. More recently, there has been growing interest in examining the application of tag games in early childhood and elementary education. In early childhood education, tag games center on children's perspectives as the primary agents of play. The games are designed in collaboration with educators to allow children to engage in activities tailored to their developmental stage. In contrast, tag games in elementary education are often structured play, planned by teachers to meet curricular goals and provide students with learning opportunities. While there is a growing recognition of play-based learning in both early childhood and elementary education, differences were observed in the positioning and treatment of play. Focusing on guided play, which integrates children's autonomy and adult guidance, it is necessary to enhance the continuity of the educational curriculum from early childhood to early elementary grades by utilizing a game framework that balances freedom and rules in play-based learning. These findings support the argument that tag games have consistent pedagogical implications in early childhood and elementary education.

Key words: play and game, Kakehashi period, text mining, systematic review

I 緒 言

1. 鬼遊びの歴史的・社会的背景

笹川スポーツ財団 (2021, pp66-68) の報告によれば, 4~11歳児が過去1年間に1回以上行った運動・スポーツ種目の実施率第一位は「おにごっこ」であった。おにごっこは, 鬼事や鬼渡しとも呼ばれ, 幼稚園教育要領解説 (文部科学省, 2018) および小学校学習指導要領 (文

部科学省, 2017a) において「鬼遊び」の名称が用いられている。鬼遊びの創始は, 時代的断定が無理だとされながらも, 鬼が子を捕らえるという本質から見れば, 平安中期の天台宗の僧である源信が宗教的行事を遊事化した「比比丘女 (ひふくめ)」だと考えられている (半澤, 1980, pp465-468)。一方, 子どもが成長に伴って興じてきた「走る」「追う」「逃げる」などの行動を名づける際に宗教的行事の名称を借用した (加古, 2008, pp580-583)

とも考えられ、宗教的影響以前に行われていた子どもの遊びに源泉を求めるべきとする解釈もある（半澤, 1980, p469）。いずれにせよ、鬼遊びは、子どもたちによって、あるいは大人の側からの意図的な働きかけもあって歴史的・社会的に継承、創造されてきた子ども文化の一つとして現代でも親しまれている。

鬼遊びは、「追うことと逃げることの対応行動を軸とする子どもの遊び」（加古, 2008, p14）であり、追うものとしての鬼と逃れるものとしての子の相反する役割の間で生じる両義的で宙ぶらりの期待感やスリリングな状況に遊ぶことにその面白さがある（西村, 1989, pp73-83）。この場合の鬼は、畏怖の対象ではなく、子によって挑発または牽制され、元気づけられる存在である（西村, 1989, pp83-96）。具体的な鬼遊びの事例は多岐にわたるが、いずれに関しても、遊びの中で鬼が子の中から捕まえる対象を選定してその子を追跡・捕捉する一方で、子は、捕捉対象にならないように鬼から一定以上の距離を取り、一対一の攻防が生じた場面で鬼の追跡・捕捉を回避または突破する。この「追う―逃げる」の対抗の際、鬼と子は、それぞれ互いの位置と動きを見極め、自身の移動速度や方向転換に緩急をつける。鬼遊びにおける「追う―逃げる」の対抗は、遊びの参加者間の運動能力のみならず、状況判断や戦略的思考などの認知能力、競争・協力場面で発揮される社会性や情動調整能力などの非認知能力も複雑に影響し合って生じる現象である。しかも、鬼遊びが多数の参加者の交流による集団遊びの形態をとるため、遊び時に生じるその現象は膨大な数にのぼる。

2. 鬼遊びの教育的価値と架け橋期への応用

鬼遊びは、小学校学習指導要領の第2章各教科第9節体育において、第1学年及び第2学年のゲーム領域の内容として取り扱われる（文部科学省, 2017a, p144）。鬼遊びは、「追う―逃げる」の対抗が生み出す、個人対個人または集団対集団の競い合いの経験を通じた、友達と協力しながらの遊び方や規則の創意工夫と楽しさの共有、公正な態度による勝敗の受容などを学習内容とする運動遊びとされる（文部科学省, 2017d, pp57-61）。また、第1学年及び第2学年の器械・器具を使つての運動遊び（文部科学省, 2017d, pp44-50）および水遊び（文部科学省, 2017d, pp53-57）の両領域において、運動遊びの楽しさに触れるための工夫例として鬼遊びが示されている。他方、幼児教育・保育において鬼遊びは、保育内容領域「健康」の内容の取扱いに示されている「多様な動きを経験する中で、体の動きを調整するようにすること」の活動の一つとして例示されている（文部科学省,

2018, p148）。また、「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」のうち、数量や図形、標識や文字などへの関心・感覚の活動例としても示されている（文部科学省, 2018, p63）。すなわち、鬼遊びは、昔から現代に至るまで子どもたちに親しまれてきた文化財であり、「追う―逃げる」の対抗により生じる多様な現象を介して学ぶところに小学校教育または幼児教育・保育における教育的価値がある。

幼児教育・保育施設の年長（5歳児）の4月から小学校1年生の3月までの2年間は、「架け橋期」と称され、生涯にわたる学びや生活の基盤をつくる重要な時期である（文部科学省, 2023, p2）。架け橋期には、「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」を手掛かりとして子どもの資質・能力や学びの連続性を確保し、幼児期の教育と小学校教育の円滑な接続を図ることが求められている（文部科学省, 2023, pp6-8）。幼児期の教育では小学校以降の学びの基盤となる創造的な思考や主体的な生活態度の基礎の育成が重要だとされ（文部科学省, 2017e, p7）、小学校教育では幼児期の教育を通して育まれた資質・能力を踏まえた教育活動の実施が求められている（文部科学省, 2017a, p21）。架け橋期のカリキュラム作成にあたっては、幼児教育・保育施設と小学校の共通の視点に基づく教育課程や指導計画等の具体化が重要である（文部科学省, 2023, p9）。ひいては、幼児教育・保育施設および小学校には、教材としての教育的価値の共通性の理解、それぞれの教育課程における遊びや学習の中での活用、協働を通じた新たな教材の開発が求められる（文部科学省, 2022, p34）。

鬼遊びは、世代を超えて受け継がれてきた歴史的な文化的要素に触れ、集団でのルール形成や役割分担といった社会的な文化的要素を体験的に学ぶ機会を提供するとともに、運動能力の発達、認知・非認知能力の向上、心理社会的スキルの習得などの多面的な教育的効果が期待できる。しかも、幼児期の教育および小学校教育の双方で取り扱われており、幼児期において遊びを通して育まれた資質・能力を小学校の各教科等における学習に円滑に接続する（文部科学省, 2017a, p21）という観点からも、架け橋期に求められる教育の充実に資する教材の一つと言えるだろう。架け橋期の教育における教材としての位置づけを明確にするためには、幼児教育・保育施設および小学校の教育課程における鬼遊びの具体的取組や教育効果を明らかにする必要がある。鬼遊びの発達段階に応じた教育的価値の検証は、幼児教育・保育施設と小学校の関係者間の協働による新たな教材や指導法の開発に対して有益な知見をもたらすと考えられる。

3. 研究の目的

本研究では、これまでに蓄積された鬼遊びに関する先行研究を網羅的に収集し、研究表題を対象とした計量テキスト分析の実施より、その研究動向の特徴を導出する。また、幼児期の教育と小学校教育における鬼遊びに関する研究の位置づけを明確にするとともに、鬼遊びの教育的価値を考察する。そして、架け橋期の教育の充実に向けた運動遊びのあり方について、その課題と展望を示す。

II 方法

1. 対象文献の検索

本研究では、鬼遊びに関連する研究を対象とするため、鬼遊びの一般的俗称である「鬼ごっこ」「おにごっこ」「鬼遊び」「おに遊び」「おにあそび」を検索語に定めた。鬼遊びは、子ども文化であり、「伝承遊び」の範疇にもある「ルールのある遊び」である。「伝承遊び」にはコマや折り紙など、「ルールのある遊び」にはごっこ遊びやドッジボールなども含まれるため、検索語は括弧せず、絞り込むこととした。国立情報学研究所のデータベース(CiNii Research)を用いて、データ種別を「論文」、出版期間を「2023年まで」に設定し、フリーワード検索を実行した。検索の結果、「鬼ごっこ」183件、「おにごっこ」102件、「鬼遊び」93件、「おに遊び」2件、「おにあそび」23件であった。これらから、重複117件、出所不明2件、対象外1件を除き、計283件の文献が特定された。なお、検索日は2024年1月12日であった。

2. 文献の整理と分析

加古(2008, pp14-15)は、追尾と逃避または捕獲と逃走の対応行動の遊戯的意味として、追われる・逃げる役割の「子」に対し、追う・とらえる役割を「オニ」と表現している。そこで、研究表題に表記されている「鬼ごっこ」「おにごっこ」「鬼遊び」「おに遊び」「おにあそび」の各語を「オニあそび」に置換、統一した。ただし、「氷鬼」や「助け鬼」のように具体的な遊びの名を表す語はそのまま使用した。次に、研究表題の分析対象となる文献を絞り込んだ。商業誌等掲載記事は、既存の研究成果や知見を基にした事例紹介や実践報告の形式をとる場合も多く、研究動向を把握する際に情報の増幅が生じる可能性があるため、対象となる73件の文献を除外した。一方、学会発表要旨等は、将来的な論文公表の可能性と最新の研究動向の網羅性を考慮し、分析対象に含めた。また、本研究では、架け橋期における鬼遊びに関する研究の位置づけを検討することを目的としているため、幼児教育・保育、小学校教育を対象としない文献、および鬼遊びの内容や方法を取り扱っておらず、教育内容との

関連が見られない文献(32件)を除外した。さらに、「主題A(第一報):副題x」「主題A(第二報):副題y」のように、共通する主題のもとに数編が連続する文献を「主題A 副題x 副題y」と統合した。その結果、最終的に162件を分析対象として採択した。

研究表題の分析には、計量テキスト分析ソフトKH coder 2.00fを用いた。分析に先立ち、全テキストデータを確認し、誤字の修正、異表記同義語の統一、強制抽出する複合語の指定を行った。テキストデータに含まれる語とその出現回数を把握した後、対応分析および共起ネットワークによる分析を行った。

III 結果

1. 文献件数の推移

データベース検索によって特定された283件の対象文献について、1975年から2023年までの出版数の年次推移を図1に示した。なお、1932年から1974年までの出版数は9件であった。出版年別の文献数は、2000年以降増加傾向が見られ、「2017年」(20件)が最多であり、次いで、「2022年」(18件)、「2018年」(17件)であった。

2. 研究表題の頻出語とその傾向

162件の分析対象の研究表題について、テキストデータに含まれる語の延べ数(総抽出語数)は2,434語、含まれる語の種類(異なり語)は558語であった。そのうち、分析に使用される総抽出語数は1,247語、異なり語数は466語であった。分析に使用される異なり語を品詞種別に見ると、名詞388語(83.3%)、動詞49語(10.5%)、副詞等その他29語(6.2%)であった。ここで原文を参照して内容を確認したところ、名詞から研究表題を把握できた。そこで本研究では、分析対象を名詞に限定し、固有名詞・人名・地名を除外した376語を使用した。

鬼遊びに関する研究の表題に用いられた語について、出現回数が4回以上の64語を表1に示した。最も多く出

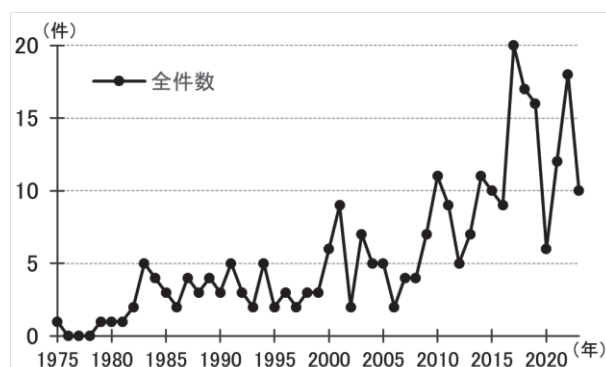


図1 文献数の年次推移

表1 研究表題に用いられた頻出語

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
オニあそび	114	中心	8	役割	5
幼児	44	保育者	8	理解	5
遊び	31	領域	8	クラス	4
指導	24	効果	7	ルール	4
実践	20	体力	7	運動強度	4
子ども	19	保育	7	運動能力	4
小学校	19	スポーツ鬼ごっこ	6	影響	4
ゲーム	16	意識	6	関係	4
体育	15	活動	6	関連	4
低学年	13	構造	6	機能	4
発達	13	集団	6	教育	4
援助	12	題材	6	経験	4
児童	12	特性	6	試み	4
授業	10	ゴール型	5	人間	4
学習	9	歌	5	着目	4
教材	9	開発	5	注目	4
ボール	8	鬼	5	展開	4
運動	8	場面	5	伝承遊び	4
運動遊び	8	内容	5	能力	4
行動	8	比較	5	方法	4
事例	8	評価	5		
戦術	8	分類	5		

(n=376)

現した語は「オニあそび」(114回)であり、次いで、「幼児」(44回)、「遊び」(31回)、「指導」(24回)、「実践」(20回)の順であった。

3. 対応分析に基づく研究表題の特徴

小学校学習指導要領、幼稚園教育要領および保育所保育指針の改訂(改定)の時期で区分した5つの年代の違いによる研究表題の特徴を検討するため対応分析を実施した(図2)。分析には、分析対象の376語のうち、最小出現数4回以上の64語を使用した。その結果、分析に使用された語同士の類似性から第1成分(横軸:46.1%)および第2成分(縦軸:23.5%)が抽出され、その累積

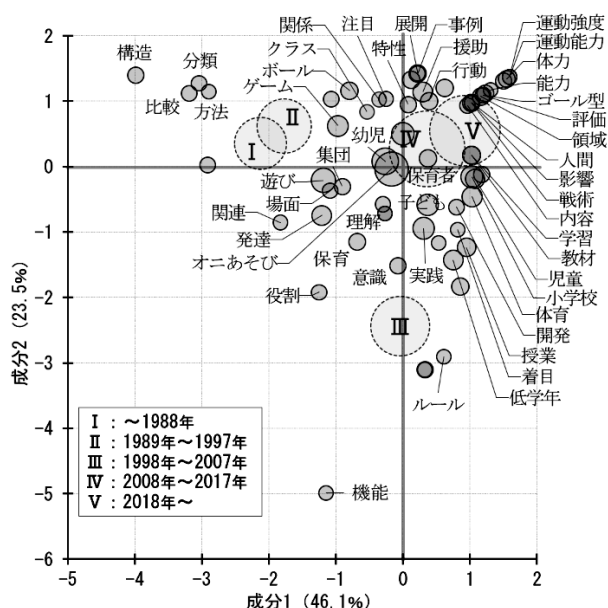
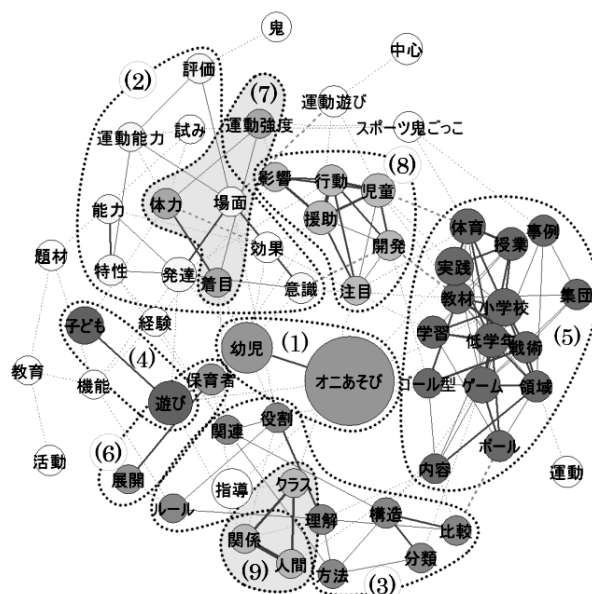


図2 研究表題の頻出語の対応分析

寄与率は69.6%であった。第1成分を見ると、正の方向には「運動強度」「運動能力」「体力」などの運動の効果的特性に関連する語が分布しており、負の方向には「構造」「比較」「分類」などの運動の構造的特性に関連する語が分布している。第2成分を見ると、正の方向には「事例」「展開」「方法」などの運動・遊びの進め方に関連する語が分布しており、負の方向には「機能」「ルール」「役割」などの運動・遊びの内容に関連する語が分布している。発表年代を見ると、1988年以前、1989年から1997年までは第二象限、1998年から2007年までは第三・四象限付近、2008年から2017年まで、2018年以降は第一象限に布置している。また、各語の配置より、「保育」は第三象限、「小学校」「体育」はともに第四象限に布置している。

4. 共起ネットワークに基づく研究表題の構造

KH coderでは、共起関係の強弱を測る指標としてJaccard係数が用いられる(樋口, 2020, p183)。Jaccard係数は、0から1までの値をとり、値が1に近いほど共起関係が強いことを示す(樋口, 2020, p39)。共起関係の強弱の目安について、その値が0.1は「関連がある」、0.2は「強い関連がある」、0.3は「とても強い関連がある」とされる(末吉, 2019, pp212-216)。本研究では、分析対象の376語のうち、出現数4回以上の64語を対象とし、Jaccard係数を0.1以上に設定して描画する共起関係を絞り込んだ。その結果、61件の語(node)と161件の共起関係の結び付き(edge)が抽出され、図3のような共起ネットワークが描画された。比較的強く結びついている



※図中の数字はサブグラフ番号を表す

図3 研究表題の頻出語の共起ネットワーク

語同士を自動的にグループ分けするサブグラフ検出（樋口，2020，p185）により共起ネットワークを区分けしたところ，9つに類別された．描画された共起ネットワークの特徴を確認するため，結果を R Source 形式で保存した後，KH Coder に内蔵された R（version 4.0.3）を利用して田中（2013）により公開されている R コードを実行し，各語の中心性得点とサブグラフのクラスター番号を抽出した．サブグラフ検出の方法には，modularity を用いた．加えて，各サブグラフを構成する語について，KWIC コンコーダンスを用いてテキストデータにおける語の使われ方を確認し，各サブグラフの内容を要約した．

サブグラフ 1 を構成する「幼児」「オニあそび」の 2 語は，対応分析の結果，原点付近に位置しており，両語の関連性が多くの研究で頻出することが確認された．研究表題における語の使用状況を踏まえると，本サブグラフは「幼児期における鬼遊びの特徴」と要約できる．

サブグラフ 2 は，「発達」と「場面」を中心に，「意識—発達—特性」と「場面—評価」の共起関係が結び付いている．また，「能力」「運動能力」は，それぞれ「特性」と共起している．これらの語の研究表題における文脈から，本サブグラフを「遊び場面における意識や運動能力等の発達特性の評価」と要約した．

サブグラフ 3 は，「役割・ルール・理解」と「関連・構造・分類・方法」の相互関係が「役割—関連」のつながりを中心に結び付く構造を示している．また，「比較」は「構造」「理解」と共起している．研究表題におけるこれらの語の関連性を踏まえ，本サブグラフを「複数の遊びの比較による，ルールや役割の構造に基づいた鬼遊びの分類方法」と要約した．

サブグラフ 4 は，「遊び」「子ども」の 2 語が共起している．研究表題における語の使用状況を確認すると，「子ども」と「遊び」の関係性の視点から鬼遊びが論じられていたため，本サブグラフを「子どもの遊びの視点から捉えた鬼遊び」と要約した．

サブグラフ 5 は，「実践」「小学校」「ゲーム」「体育」「低学年」「授業」「学習」「教材」「ボール」「事例」「戦術」「領域」「集団」「ゴール型」「内容」の 15 語が相互に関連し合う構造を示している．小学校体育における具体的な学習活動に関する用語が多数含まれていることから，本サブグラフを「小学校低学年におけるゲーム領域の体育授業を対象とした，戦術学習を内容とするゴール型ボールゲームの低位教材としての集団的鬼遊びの実践事例」と要約した．

サブグラフ 6 を構成する「保育者」「展開」の 2 語が，研究表題のなかで「オニあそび」「遊び」「指導」「援助」

のいずれか語と同時に使用されていた．これらの語を含む研究表題が鬼遊びの実践的な側面を扱っていることから，本サブグラフを「保育者の指導・援助による鬼遊びの展開」と要約した．

サブグラフ 7 は，「体力」「着目」「運動強度」の 3 語が相互に影響し合う循環構造を示している．また，「体力」が研究表題において身体活動や健康増進という文脈で用いられていた．これらの語の関係性を踏まえ，本サブグラフを「体力との関係性に着目した鬼遊びの運動強度」と要約した．

サブグラフ 8 は，「児童」「援助」「行動」の循環構造を中心に，「影響」「注目」「開発」が結び付いている．これらの語の研究表題における文脈から，鬼遊びにおける他者との相互作用が子どもの発達に与える影響が示されているため，本サブグラフは「児童の援助行動に注目した鬼遊びの開発」と要約できる．

サブグラフ 9 は，「人間」「クラス」「関係」の 3 語が相互に関連し合う循環構造を示している．「クラス」が研究表題の中で幼児教育・保育施設で用いられる「年中」「年長」の語と一緒に用いられることが確認されたことから，本サブグラフは「鬼遊び実施時に見られる幼児の人間関係」と要約できる．

IV 考 察

1. 鬼遊びに関する研究動向の特徴

対応分析により得られた各語の座標とサイズを基に，共起ネットワークから抽出された各サブグラフの平均座標および平均サイズを算出した（図 4）．対応分析における各サブグラフの特徴的な位置関係とサイズ分布は，研究表題に内在する意味的な構造やテーマの分布を反映していると解釈できる．鬼遊びに関する研究は，その対象

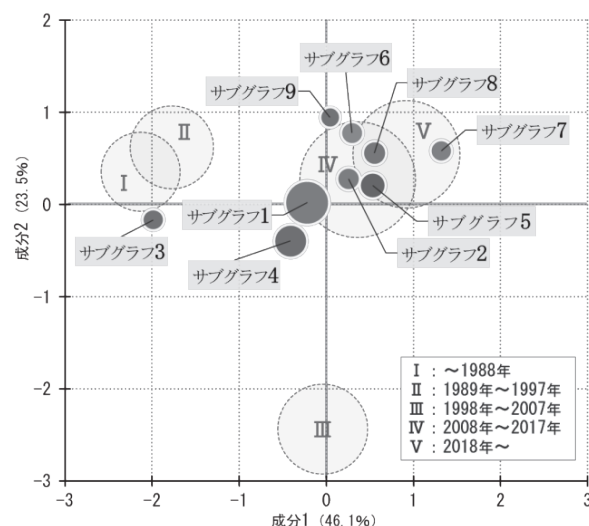


図4 対応分析による共起ネットワークのサブグラフ分布

や研究手法において、時代とともに多様な展開を見せている。

1997年以前の鬼遊びに関する研究は、サブグラフ3の周辺に分布していたことから、遊びの環境と「追う―逃げる」の行動現象の関係性を中心に考察が進められていたことが示唆される。1998年から2007年までの期間周辺には、特定のサブグラフの布置は認められないが、図2において「題材」「教育」「ルール」「役割」「意識」といった語が散在的に分布している状況から、この時期の研究が特定テーマに収斂することなく、多様な視点に基づいた複数のテーマが並行して探求されていた可能性が読み取れる。2008年から2017年までの研究を周辺に布置されるサブグラフから解釈すると、子どもの遊びという文脈の中で鬼遊びが捉えられ(サブグラフ4)、運動能力や実施時の意識などの発達的特性(サブグラフ2)、幼児間の人間関係(サブグラフ9)といった特定の要素に焦点を当てられていることが確認される。さらに、これらの要素を踏まえ、幼児期における鬼遊びの特徴(サブグラフ1)を考慮した保育実践のあり方(サブグラフ6)を探求する研究がこの期間において進展してきたと捉えられる。2018年以降の研究は、その期間周辺に布置されるサブグラフの内容を検討した結果、小学校低学年の体育授業における鬼遊びの活用可能性(サブグラフ5)に焦点を当てている。特に、鬼遊びにおける援助行動が児童の発達に及ぼす影響(サブグラフ8)や、鬼遊びの運動強度や体力との関連(サブグラフ7)といった側面から、鬼遊びの教育的価値が多角的に検討されている。また、サブグラフ5およびサブグラフ8は、2008年から2017年までの期間とも関連性が認められ、長期的な研究対象であると推定される。

すなわち、初期の研究では、主に鬼遊びの構造や特徴に焦点が当てられていたが、次第に運動能力の向上や人間関係の構築など、特定要素への効果に着目した研究へと、研究対象が徐々に拡大してきた。近年では、特に幼児期の教育および小学校教育の現場における活用に関する研究が顕著であり、鬼遊びが単なる遊びではなく、子どもの成長を促す教育的資源であることを示唆している。

2. 幼児教育・保育および小学校教育における鬼遊びの位置づけ

共起ネットワークのサブグラフ分析の結果に基づき、幼児期の教育ならびに小学校教育の各段階における研究動向を考察する。

幼児期の教育における鬼遊びの研究動向について、1998年から2017年にかけて、遊ぶ主体としての子どもを

捉えた広範な視点(サブグラフ4)を基点とし、鬼遊びの具体的な特徴(サブグラフ1)へと移行し、子ども同士の関係性(サブグラフ9)、そして保育者の役割(サブグラフ6)へと研究の焦点が広がった。平成元(1989)年改訂の幼稚園教育要領では、「環境を通した教育」や「遊びを通しての総合的な指導」が示され(高橋ほか, 1989, pp9-10)、遊びへの関心を喚起した側面もあると考えられる。しかし、図1によると、その施行期間における鬼遊びを研究した文献数が低調であり、結果として鬼遊びに関する研究全体への影響は限定的であったことが示唆される。その後、平成10(1998)年の改訂では、子どもの主体的な活動としての遊びを支える保育者の役割が明示され(文部省, 1999, p3)、平成20(2008)年改訂では、家庭生活との連携(文部科学省, 2008b, pp183-185)および小学校教育との接続を見通した発達と学びの連続性(文部科学省, 2008b, pp194-196)の確保が改善の基本方針とされた。したがって、このような改訂の経緯を考慮すると、幼児期の教育における鬼遊びは、子どもの自発的な意思に基づいた主体的な活動として位置づけられ、遊びを通しての学びを重視する視点から、幼児期の特徴を踏まえた保育者による支援を受けながら展開される活動であったと推察される。

一方、小学校教育における鬼遊びの研究動向は、幼児期の教育と同様に子どもと遊びの関係(サブグラフ4)を基点としており、2008年以降、育成可能な資質・能力の解明(サブグラフ2・7・8)、児童同士の相互作用を基盤とした学習・指導法の構築(サブグラフ8)、および体育授業の教材として学習内容の検討(サブグラフ5)に焦点を当てている。平成20(2008)年改訂の小学校学習指導要領では、体育科の指導内容が明確化・体系化され、当時の児童生徒に顕在化していた体力の低水準化および運動習慣の二極化の傾向に鑑み、将来的な体力向上につながる基本的な動きや技能の習得に重点が置かれるなど、発達段階を踏まえた運動領域ごとの内容の系統性が整理された(文部科学省, 2008a, pp3-6)。低学年のゲーム領域の内容では、簡単なルールを理解し守る活動、攻守の役割を体験し理解する活動、規則の工夫を取り入れた活動が例示された(文部科学省, 2008a, pp32-34)。また、体育科の指導においても、他教科と同様、道徳教育の目標や学習内容との関連を考慮し、児童が互いに関わり合う場面設定や活動方法の工夫が求められた(文部科学省, 2008a, p87)。続く平成29(2017)年改訂では、それまでの枠組みを踏まえつつ、教科の目標や内容を、知識・技能、思考力・判断力・表現力等、学びに向かう力・人間性等の三つの柱で再構成し、児童の主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善の推進が

求められた（文部科学省，2017c，pp2-4）。すなわち，このような改訂の経緯を考慮すると，小学校教育における鬼遊びは，当時の学習指導要領に示された目標に基づき，教師が計画した学習内容に沿って児童が特定の知識や技能を主体的・協働的に学ぶための手段であったと推察される。

共起ネットワークおよび対応分析によって明らかとなった研究動向の変遷は，各時代の教育要領の理念や指導目標の変化と一定の関連性を示している。例えば，1998年から2017年にかけての研究では，子どもの遊びを主題とする視点（サブグラフ4）や，発達的特性への着目（サブグラフ2），人間関係に関する関心（サブグラフ9）といった要素が顕著であり，これは1998年および2008年の幼稚園教育要領において強調された「子どもの主体的活動」や「家庭・小学校との接続」といった理念と通じる傾向が確認された。一方，2018年以降の研究では，小学校低学年の授業実践（サブグラフ5）や援助行動の発達の意義（サブグラフ8），体力や運動強度への着目（サブグラフ7）など，より教育的資質・能力の育成を意識した研究が増加しており，これは2008年および2017年の小学校学習指導要領で整理された「運動領域の系統性」や「資質・能力の育成」などの教育目標と方向性を共有するものと読み取れる。このように，研究表題で用いられる語の共起構造および意味的な配置は，制度的枠組みの変遷を背景に，鬼遊びがどのように教育的資源として位置づけられてきたかを反映しており，研究動向の変化と教育要領の理念とは相互に関連しながら展開してきた可能性が高い。

3. 遊びを基盤とした学びの多様性と連続性

本研究では，研究表題の計量テキスト分析から得られた語の共起構造や分布傾向と，幼稚園教育要領ならびに小学校学習指導要領の改訂内容を照査することにより，幼保小接続期における鬼遊びの研究実践が時系列的に変容した様相を多面的に捉える試みを行った。鬼遊びに関する研究動向と，各時代の幼稚園教育要領ならびに小学校学習指導要領を詳細に照査した結果，幼児期の教育と小学校教育の間には，遊びを基盤とした学びという共通点が見られるものの，その焦点，保育者・教師の関わり方，期待される学びの質において明確な差異が認められた。これらの差異は，発達段階の相違を背景とし，各教育段階における教育目標や指導方針の違いに起因するだけでなく，遊びに対する認識の隔たりを示している可能性がある。

Weisberg et al. (2016) によれば，Free Play（自由遊び）と Direct Instruction（直接教示）の間には多様な学びの

可能性が広がっており，その空間には子どもの自主性と大人の指導の2つの要素を融合させた Guided Play が位置づけられる。Guided Play は，子ども中心の探求活動に焦点を当て，大人が目標を提示しつつ，子ども主導の学び方を可能にする足場掛けした環境を通して，子どもの主体的かつ協働的な取り組みを支援する教育活動であり，直接教示と比較して幼児教育において最も効果的な学びを促進するものとされる（Weisberg et al., 2013）。Van Oers and Duijkers (2013) は，オランダの小学校低学年（1～4年生：4～8歳）で採用されている，遊びを基盤としたカリキュラムが，理論的な根拠に基づいた学習を可能とし，従来の教師主導の学習と比較して語彙習得においてより効果的である可能性を示唆している。本研究の結果を確認すると，幼児期の教育および小学校教育においてともに遊びを基盤とした学びが意識されており，Guided Play が，架け橋期における子どもの学びの連続性を確保する上で有益な概念になると推察される。

日本の保育における遊びは，純粋な遊びから遊び仕立ての課題活動までの間に，自由遊び，環境に関わって生み出す遊び，望ましい経験・活動としての遊び，組織化された遊び，既製品の遊び，授業や労働への橋渡しの遊びといった多様な形態がある（森上，1991）。また，Pyle and Danniels (2017) によると，遊びを基盤とした学びの連続性は，子ども主導の Free play（自由遊び）から，Inquiry play（探究遊び），Collaboratively designed play（共同設計された遊び），Playful learning（遊び要素を含む学習），そして，より教師の関与度が高い Learning through games（ゲームを通じた学習）へと多様な形態をとる。本研究の結果に鑑みると，幼児期の教育における鬼遊びは，幼児が環境に関わって生み出す探求遊びであり，保育者とともに共同設計された，望ましい経験・活動としての遊びと捉えられる。一方，小学校教育における鬼遊びは，遊び要素を含む学習であり，ゲームを通じた学習が明確な目標に基づいて組織化され，学習計画に組み込まれた構造化された遊びと解釈できる。

遊びを基盤とした学びの観点に立てば，幼児期の教育と小学校教育における遊びに対する認識に隔たりがあると理解される。幼児期の教育が子どもの自発性を重視する一方で，小学校教育が学習目標達成のための教師主導による学びを重視する傾向が強まるほど，両者の遊びに対する認識の乖離を深める可能性がある。架け橋期の教育において，資質・能力と学びの接続を目指し，幼児教育・保育施設と小学校が連携して新たな教材や指導法を開発するためには，遊びを基盤とした学びの多様性を十分に考慮し，両者の教育課程における「遊び」の位置づけや目標に関する共通理解を形成する必要がある。

4. 架け橋期の教育の充実に向けた運動遊びのあり方について

カイヨワ（1990, pp67-81）は、自由意思と自発性に基く活動としてのパイディアが、規則の範疇において秩序を保ちながら目的を追求する活動としてのルドゥスと結びついた場合、ゲーム、スポーツや演劇など、文化的手段となり得るさまざまな遊びが生み出されると論じている。吉田（2014）は、ゲームにおける規則と自由の関係が対立ではなく相互依存にあることを指摘し、規則に従いながら自分のできることの限界を探索することで自由を経験できると論じ、この経験こそがゲームの教育的価値であると主張している。これらの点から、自由と規則が共存するゲームは、架け橋期における遊びや学びのあり方を考察する上で重要な視点となる。清水（2004）は、遊びの存在様態・状況に着目し、内態（中動態）の概念を用いて、「遊びとは、遊び手が（触れている行為の機会に）接触のしかたを見出すことができる（新たな価値を創出することができる）プロセス、その存在状況のことである」と説明している。ここでいう中動態とは、國分（2017, pp78-92）の論究によれば、能動と受動という二元論的な観点では捉えきれない、自らが行為の主体でありながら、その行為の過程そのものに自らが深く関わることで、自らの発した行為が自らの存在や状況に影響を及ぼすような状態を指す。矢野（2024）も中動態の概念に着目し、遊び手が周囲の状況・環境に馴染み、自由になっていく過程において遊び手を場として生まれてくるものを遊びとして捉える必要性を論じている。すなわち、ゲームに内包される規則や秩序、さらにその目的は、遊び手に行為の可能性を拓く状況・環境を形成するものであり、遊び手がその状況・環境と共にあることで、遊び手の自由な探索と新たな価値の創出を可能とする場と解釈される。

架け橋期は、幼児期の教育における「自発的な活動としての遊び」から、小学校低学年における「自覚的な学び」へと移行する時期である。この時期においては、Weisberg et al. (2016) が提唱する Guided Play の視点、および Pyle and Danniels (2017) が示す遊びを基盤とした学びの連続性における Learning through games（ゲームを通した学習）の視点から運動遊びを捉えることが不可欠である。Learning through games を基盤とした学びの重要性は、幼児期の教育において子どもの主体的な活動が確保されるよう保育者による意図的な環境構成が求められる点（文部科学省, 2018, p26）、小学校低学年において子どもが自ら環境に働きかけ、自己と活動の関係性を通してその本質的な価値に目を向けていく過程が重視される点（文部科学省, 2017b, pp20-21）からも明らかで

ある。架け橋期の教育において、ゲームの規則・秩序・目的が、たとえ保育者や教師によって設計されていたとしても、子どもがその状況や環境を自発的に受け入れ、自分なりに解釈し、ゲームの世界に没入しているのであれば、それは遊びの本質を備えていると捉えられる。このような認識に立てば、鬼遊びもまた、あらかじめ設定された規則を尊重しつつ、鬼と子の相反する役割といった一定の秩序に沿って活動しながら、「追う―逃げる」の対抗によって生じる両義的なスリルを楽しむことを目的とするゲームであり、その本質的な価値は、吉田（2014）が指摘するように、規則に従いつつ自身の限界を探索することで得られる自由の経験にある。

鬼遊びは、その活動において保育者や教師が Guided Play における役割、すなわち、目標設定（Learning goals）、環境設定（Structured environment）、注意の方向づけ（Focusing attention）、足場掛け（Scaffolding）を果たすことにより、「ゲームを通した学習」として成立する可能性がある。具体的には、保育者や教師が鬼遊びの基本的なルールや目的を明確に提示し、遊びに適した空間や用具などの環境を構成したうえで、子どもたちが自主的に戦略を考案し、試行錯誤する過程を見守りながら、学びの機会を逃さないよう注意を促し、遊びが停滞した際には子どもの気づきを促す発問や示唆を通じて再活性化を図るといった支援を行うことが求められる。こうした関わりにより、保育者や教師は、遊びの中に教育的意図を織り込む役割を担っていると言える。実際、Pyle and Danniels (2017) は、教師の関与の質と量が遊びの性質そのものに影響を与えることを指摘しており、とりわけ教師の役割が「観察者」から「協働者」や「ファシリテーター」へと段階的に移行することで、遊びがより深い学びの場へと発展し得ると論じている。したがって、子どもが主体的に遊びに取り組みながら、教育的目標に沿った支援を受ける状況において、鬼遊びは単なる自由遊びにとどまらず、学びへとつながる実践として機能する。

以上を踏まえると、Guided Play や Learning through games の理論的知見に基づき、鬼遊びを活用した教材開発や授業設計の方向性を展望することは、架け橋期の教育における遊びと学びの接続を深化させる上で、有効な手がかりとなると考えられる。このような視点から子どもの主体的かつ協働的な活動を支える教育環境が設計されれば、鬼遊びは架け橋期の教育において有効な教材となる。したがって、幼児期の教育と小学校低学年の教育において、双方の教育課程における遊び方・学び方の経験が連続的に、かつ徐々に重なり合うように、遊びを基盤とした学びの多様な形態が幅広く展開されることが求められる。

V まとめと今後の課題

本研究では、鬼遊びに関する研究論文の表題分析を実施し、その研究動向の特徴を考察した上で、幼児期の教育と小学校教育における鬼遊びの位置づけとその教育的意義を検討した。その結果、鬼遊びに関する研究は、2000年頃までは低調であったが、それ以降、発表件数の増加傾向が見られた。1997年以前の鬼遊びに関する研究は、遊びの構造や特徴に焦点が当てられていたが、2008年以降、鬼遊びの経験から得られる恩恵へと研究対象が徐々に拡大した。最近では、幼児期の教育および小学校教育の教育活動への応用に関する研究が顕著であった。

幼児期の教育における鬼遊びは、遊ぶ主体としての子どもの立場が重視されており、保育者との共同設計のもと、幼児期の特性を踏まえた経験をえられる遊びであった。一方、小学校教育における鬼遊びは、学習指導要領に基づく目標に沿って教師が計画した学習内容を通じて、児童が特定の知識や技能を学ぶための構造化された遊びであった。幼児期の教育と小学校教育における鬼遊びは、遊びを基盤とした学びが共に意識されていたが、遊びとしての位置づけや扱いに差異が認められた。子どもの自主性と大人の指導を融合させた Guided Play に注目すると、自由と規則が共存する構造を備えたゲームの枠組みを活用し、遊びを基盤とした学びの多様化を図ることによって、幼児期から小学校低学年に至る教育課程の連続性を高めること必要である。

本研究の考察を踏まえると、鬼遊びが幼児期の教育から小学校教育まで一貫した教育的価値を有することが示唆される。したがって、子どもが規則を尊重しつつ、秩序ある行動をとりながら自由を探究できる教育環境が設計されれば、鬼遊びは架け橋期の教育における有効な教材の一つとなる可能性がある。

本研究の限界として、特定のデータベースに依拠している点を考慮する必要がある。また、表題分析の結果を受けて、ゲームの教育的価値に着目して考察を進めたことを踏まえると、論文検索に用いたキーワードの選定について、他の可能性を検討すべき余地が生じたと考えられる。本研究は、鬼遊びに関する研究動向を概観し、幼児期から小学校低学年までの教育課程における鬼遊びの教育的意義を導出できたが、鬼遊びを取り入れた教育の具体的な成果や課題に関する十分な検討には至らなかった。今後は、本研究で抽出されたサブグラフを糸口に、発達段階に応じた鬼遊びの内容とその効果、および指導法に関する論文の本文内容を対象とした分析を行い、教育的課題や実践上の論点を体系的に検討していく必要がある。

文 献

- 半澤敏郎（1980）童遊文化史 第一巻．東京書籍，東京．
- 樋口耕一（2020）社会調査のための計量テキスト分析第2版 内容分析の継承と発展を目指して．ナカニシヤ出版．京都．
- 加古里子（2008）伝承遊び考3 鬼遊び考．小峰書店，東京．
- 國分功一郎（2017）中動態の世界 — 意志と責任の考古学．医学書院，東京．
- 文部科学省（2008a）小学校学習指導要領解説体育編，平成20年 6 月．https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/__icsFiles/afieldfile/2011/01/19/1234931_010.pdf，（最終閲覧日2024年12月2日）．
- 文部科学省（2008b）幼稚園教育要領解説，平成20年 7 月．https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/youkaisetsu.pdf，（最終閲覧日2024年12月2日）．
- 文部科学省（2017a）小学校学習指導要領，平成29年 3 月．https://www.mext.go.jp/content/20230120-mxt_kyoiku02-100002604_01.pdf，（最終閲覧日2024年12月2日）．
- 文部科学省（2017b）小学校学習指導要領（平成29年告示）解説生活編，平成29年 7 月．https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/__icsFiles/afieldfile/2019/03/18/1387017_006.pdf，（最終閲覧日2024年12月2日）．
- 文部科学省（2017c）小学校学習指導要領（平成29年告示）解説総則編，平成29年 7 月．https://www.mext.go.jp/content/20230308-mxt_kyoiku02-100002607_001.pdf，（最終閲覧日2024年12月2日）．
- 文部科学省（2017d）小学校学習指導要領（平成29年告示）解説体育編，平成29年 7 月．https://www.mext.go.jp/content/20240918-mxt_kyoiku01-100002607.pdf，（最終閲覧日2024年12月2日）．
- 文部科学省（2017e）幼稚園教育要領，平成29年 3 月．https://www.mext.go.jp/content/1384661_3_2.pdf，（最終閲覧日2024年12月2日）．
- 文部科学省（2018）幼稚園教育要領解説，平成30年 2 月．https://www.mext.go.jp/content/1384661_3_3.pdf，（最終閲覧日2024年12月2日）．
- 文部科学省（2022）幼保小の架け橋プログラムの実施に向けての手引き（初版）．https://www.mext.go.jp/content/20220405-mxt_youji-000021702_4.pdf，（最終閲覧日2024年12月2日）．

- 文部科学省 (2023) 学びや生活の基盤をつくる幼児教育と小学校教育の接続について ― 幼保小の協働による架け橋期の教育の充実 ―. https://www.mext.go.jp/content/20220307-mxt_youji-1258019_03.pdf, (最終閲覧日2024年12月2日).
- 文部省 (1999) 幼稚園教育要領解説, 平成11年6月. フレーベル館. 東京.
- 森上史朗 (1991) 保育の中の遊び. 発達, 12 (46): 1-9.
- 西村清和 (1989) 遊びの現象学. 勁草書房, 東京.
- Pyle A., and Danniel E. (2017) A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. *Early education and development*, 28 (3): 274-289.
- ロジェ・カイヨワ: 多田道太郎・塚崎幹夫訳 (1990) 遊びと人間. 講談社, 東京.
- 笹川スポーツ財団 (2021) 子ども・青少年のスポーツライフ・データ2021 ― 4〜21歳のスポーツライフに関する調査報告書 ―. 笹川スポーツ財団, 東京.
- 清水武 (2004) 遊びの構造と存在論的解釈. *質的心理学研究*, 3(1): 114-129.
- 末吉美喜 (2019) テキストマイニング入門 Excel と KH coder でわかるデータ分析. オーム社, 東京.
- 高橋一之・野角計宏・野村睦子・柴崎正行編著 (1989) 新幼稚園教育要領の解説, 文部省内教育課程研究会 監修. 第一法規出版, 東京.
- 田中京子 (2013) KH Coder と R を用いたネットワーク分析. *久留米大学コンピュータジャーナル*, 28: 37-52.
- Van Oers, B., and Duijkers, D. (2013) Teaching in a play-based curriculum: Theory, practice and evidence of developmental education for young children. *Journal of curriculum studies*, 45(4): 511-534.
- Weisberg, D. S., Hirsh - Pasek, K., and Golinkoff, R. M. (2013) Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. *Mind, Brain, and Education*, 7(2): 104-112.
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Kittredge, A. K., and Klahr, D. (2016) Guided play: Principles and Practices. *Current Directions in Psychological Science*, 25(3): 177-182.
- 矢野勇樹 (2024) 中動態として遊びをみる. 発達, 45 (179): 70-75.
- 吉田寛 (2014) 規則と自由の弁証法としてのゲーム. *立命館言語文化研究*, 26(1): 19-27.

付 記

本研究は, JSPS 科研費 JP23K02417 (代表: 時田詠子) の助成を受けた研究の成果の一部である.

(令和7年1月6日受付)
(令和7年7月6日受理)