

原 著

## 小学生の遊びにみられる身体動作と発話

杉谷 修一

### ＜要 旨＞

従来は子どもの遊びを記述する際に、道具、対象、手順、主体といった観点から説明がなされてきた。それは子どもの遊びに対する規範的アプローチである。本稿では身体動作と発話の概念を用いて遊びの相互行為過程を明らかにする。

身体動作は発話と様々な結びつきを見せる。競い合う遊び（Agon）においては、身体動作と発話とともに相手の反応を引き出す駆け引きによく利用される。一方、手合わせ遊びのように同調するおもしろさを味わう遊びでは、身体動作と発話は参加者の間にスムーズな遊びの過程を成立させることに役立っている。

身体動作と発話は単なる役割遂行ではなく、遊び手にとっての条件から多様な形で生み出されるものである。「狐釣り」の条件を変えて子どもたちに遊ばせると、異なった身体動作が出現することからもそのことがわかる。狐役に有利な条件を設定すると狐から釣り手に対するフェイントが有効に働くが、釣り手に有利な条件に変更すると駆け引きがほとんど観察されなかった。

条件は身体動作と発話の選択と統制の基盤であるが、全体で単一のものがあるわけではなく、遊び手の役割に応じた条件が存在する。参加者は自分の条件だけでなく他の役割に関連する条件も理解して遊びに参加する。

条件は遊びの進行の中で、新たに採用される場合もある。だるまさんがころんだの中で、習熟した遊び手はふざけた姿勢や表情を身体動作に導入し、それが参加者全体に受け入れられる事例がみられた。これは偶然の身体動作が引き起こした反応を元に、新しい条件を獲得した例である。

新しい条件は当初の条件に取って代わるのではなく、2つの条件が重層的に遊びを構成していた。既存のルールだけでは子どもの遊びがどのように相互行為過程として進行しているのかを説明することはできない。そこでは外部リソースの参照と引用によって、条件・身体動作・発話が組織され、多様性を生み出しているのである。

**キーワード：子ども、遊び、身体動作、発話、条件**

### 1. はじめに

遊びについて何らかの説明を行う際に感じる戸惑いと困難は、遊びに関する文献にそのまま表れている。昔遊びであれ現代の遊びであれその特徴にはいくつかの特徴がみられる。「バツリ」と呼ばれる茨城県の昔遊びは「ふるい（篩）を立てて、長い引き綱をつけた棒で支えておき、その下にモミをまいて座敷や物かげで見張り、スズメが食べに降りてきて中に入ったら綱を引き、バツリふるいをおつかぶせてスズメを捕らえる。これもやはり雪のあとなどがよくかかる」と

説明されている<sup>(1)</sup>。バツリを知らない相手に理解させるためにビデオ映像のような形で想起しやすいものとなっている。

「バツリ」の説明には遊びを構成する要素の説明とその結びつきが示されている。道具（篩、引き綱、棒というパーツにより成る仕掛け罠）、対象（雀）、手順（仕掛けの準備、餌による誘導、待機、仕掛けの作動、捕獲という一連の流れ）、直接は描かれていない遊びの主体（子ども）。誰が何に対してどのように働きかけるのかという行為モデルの枠組みにそのままあてはめることが可能である。

もうひとつ典型的な遊びの記述を挙げてみよう。「昔の女の子の髪は多くがおさげだったので、繭にならない板繭を幅五～六センチくらいに切り、これを二つ折りにして真ん中をしばり、リボンにしておさげにつけたりした」と説明される「繭のかんざし」は、商品にならない繭を利用した女子のおしゃれ遊びである。これはカイヨワの分類でいう「ミミクリ Mimicry」にあたり、部分的な装飾による変化を楽しむ模倣の遊びである。ミミクリは本来の子どもの状態から別の状態への変化が主たる要素であり、変化の過程自体に焦点があてられない場合が多い。お面をかぶる、動作を真似る、台詞を真似るといった変化後の状態が記述される。

遊びの構成要素としては、道具（蚕の繭を利用したかんざし）、対象（子ども自身）、主体（子ども）であり、「バツタリ」と比較すると遊びの手順が欠けている。遊びにつけられた名称も「繭のかんざし」という道具そのものの名前である。同様に道具が遊びの名称となっている例にヤマノイモの実を唾で鼻に付けて天狗に扮する「鼻テング」、サトイモの葉と茎を利用してお面や唐傘に見立てる「サトイモの葉のお面とかさ」などがあるが、これはほぼ同じ特徴を持っている<sup>(2)</sup>。身の回りの自然物を利用して遊びに利用することが一般的であった時代には、自然物の利用・加工による玩具化に際し、道具の名前がそのまま遊びの名称とされていた。

同じように道具が遊びの名称である「サクラのやに」は違った特徴をみせる<sup>(3)</sup>。桜のやにを手に取り、石で練り上げ、長く伸ばしたり指にからませて遊ぶことを指している。現代の粘土遊びのように、対象との身体的接触を通じた感触（触感、匂いなど）や対象の変化（色、形状、粘度）を楽しむ素朴な遊びといえる。遊びの構成要素としては道具（石：やにを練るために、やに色の方が好まれた）、対象（やに）、手順（やにを木から採取する、石の上で棒でよく練る、指や石ですりつぶし粘り気を出す、糸状になる）、主体（子ども）である。やにをどのようにして糸状になるまで練り上げるかという点で知識、技術、俗信などが動員されるため、対象とプロセスが不可分な状態にあると考えることができる。

このように遊びを記述する際に、遊びの名称と遊びの構成要素は必ずしも対応しておらず、あるときは道具、あるときは遊びの動きや音、あるときは遊びのイメージなどによって名付けられる。また構成要素だけを取り上げても、特に手順の有無によりイメージが大

きく異なる。昔の季節遊びを扱った文献と現代の商品化された遊びを扱った文献を比べてみると、時代の変化だけではなく、遊びをどう記述するのかという枠組みの相違が大きいことがわかる。

遊びを記述する際の構成要素に統一的な基準を設けることが本稿の目的ではない。非常に多様な姿で描かれてきた遊びという対象に別の角度からアプローチし、新しい遊びの記述の可能性を検討することを目指すものである。本論文では、従来小学生の遊びにみられる構成要素が道具、対象、手順、主体を中心に理解されてきた中で見落とされがちであったふたつの要素、「身体動作」と「発話」に注目する。それにより、どのように遊ぶことになっているのかという従来の規範的なアプローチから、どのように遊んでいるのかという遊びの相互行為過程を明らかにしたい。それにより、遊ぶことを単に特定のルールに従った行為ではなく、参加者により多様な定義が与えられて進行するダイナミックなプロセスとして理解することにつながるだろう。そして、ルールとしての競争や協力ではなく、遊びの定義をめぐる競争や協力を明らかにすることで、子どもたちにとって遊び経験をより複雑で多義的な様相のもとに描き出すことができるだろう。

## 2. 研究方法

本研究は以下の2つの遊び場面の調査に基づいて行われた。

### （調査1）狐釣り

調査対象者は小学校5年生の男子3名（グループ1）と小学校5年生の女子3名（グループ2）である。対象者には事前に遊びのルールと道具の使用法の説明を行った。事前説明を行う前の段階で、対象者は狐釣りについて全く知らなかった。

撮影は室内で行われ、カメラは狐役正面に視点を固定して撮影した。撮影者はカメラとは別の角度から観察できる場所で観察を行った。狐役・釣り手をジャンケンで決め、勝負がつくまでの1セッションを何度か繰り返した。子どもにはルールと道具の使用法以外の遊び方は指示せず、自由に遊んでもらった。各グループは独立して調査され、他のグループの遊びの様子を子どもたちが見ることはできなかった。説明したルールは、狐役が自由な判断で餌の向こう側の餌を取り、それを捕まえれば釣り手の勝ち、餌を取れば狐の勝ちというものである。説明時間と撮影時間を合わせて約

1時間かかった。セッションはグループ1は7回、グループ2は5回行われた。

### (調査2) だるまさんがころんだ

調査対象者は小学校5年生の男子5名である。対象者には事前に遊びのルールの説明を行った。事前説明を行う前の段階で、対象者はだるまさんがころんだのルールを全員知っていた。ただし、鬼が動くのを見つけると鬼が勝つと漠然と認識しており、どのようにして遊びのセッションが終結するのかについて共通理解がなかった。遊んだ経験については具体的なエピソードとして想起できるものはなかった。

撮影は戸外で行われ、カメラは活動全体が収まる距離から、鬼役と子役が列になるのを真横からとらえる視点を固定して撮影した。撮影者はカメラとは別の角度から観察できる場所で観察を行った。鬼役をジャンケンで決め、勝負がつくまでの1セッションを何度か繰り返した。子どもにはルール以外の遊び方は指示せず、自由に遊んでもらった。説明したルールは、鬼役と子役に分かれ、鬼役は基点となる場所から動かずに目を閉じて唱句を唱える。その間に子役は自由に動いて鬼に近づくことができる。唱句を唱え終わった段階で鬼は振り返って子を見るが、そこで子が静止できずに動いているのを確認すると子を捕らえる。捕虜となった子は基点に触れた状態で動くことができない。子は捕虜の体に触れることで捕虜を解放することができる。解放された捕虜とその他の子は自由に逃げ出す。すぐに鬼が子に触れることができればゲームは継続するが、一旦逃げ切ると子の勝利となる。ひとりも捕虜にならずに鬼の背中に触れると子の勝利となる。全員を捕虜にすることができれば鬼の勝利となる。説明時間と撮影時間を合わせて約1時間かかった。セッションはグループ1、グループ2とも4回行われた。

今回の調査に際しては、保護者に対し事前に研究に関する説明書に基づき対面で説明を行った後、調査協力同意書を得た。

### 3. 遊びを記述するカテゴリーとしての身体動作

従来の遊びの記述における身体動作と発話の要素がどのように取り扱われているかを確認しておこう。両方の要素が遊びの中核を占めるものとしては、手合わせ遊び、手打ち遊びと呼ばれるものがある。童歌などを歌いながら一定のリズムで一連の動作を繰り返す。

身体動作のみを繰り返すもの、発話のみを繰り返すもの、両者を繰り返すものという3つの型がある。このうち身体動作と発話をともに繰り返す遊びの代表である「せっせっせ」の説明は以下の通りである<sup>(4)</sup>。

- ・2人で向かい合い、一定のリズムに合わせて動作とことばを繰り返す。
- ・とり合った手を軽く6回上下させて始めるやり方、とり合った手を3回上下させ次に3回手拍子をして始めるやり方など、いろいろな方法がある。
- ・また、このとき「せっせっせーの、よいよいよい」や「せっせっせーの、ばらりこせ」など、いろいろなことばをかけ合う。

せっせっせは、ジャンケンを繰り返す「おちゃらか」や手合わせ遊びである「みかんの花咲く丘」「アルプス一万尺」などの導入として遊ばれるもので、本来独立した遊びではない。ここでみられる身体動作は、2人の遊び手が向かい合った姿勢から始まり、手を取り合い、その手を上下させる、あるいは手を離して手拍子を打つというシーケンスから成る。手の上下あるいは手の上下と手拍子の組み合わせを6回繰り返される部分は、発話の「せっ・せっ・せーの・よい・よい・よい」という6つのパートに対応している。

身体動作がどのような要素から成っているかについて以下のように整理できるだろう。(1)姿勢など体全体にかかわる位置関係、体の各部分についての位置関係、位置関係の変化などが基本的な情報としてとらえられる。(2)位置関係が道具や地面などを基準に決められるのか、遊びの相手との関係によって決められるのかも重要な要素である。(3)スピード、リズムとその変化に関する情報であり、どのように動作を行うのかを決定する。

例示した手合わせ遊びは歌やリズムと身体動作を対応させることが遊びの基盤となっていた。そのため(1)から(3)までの要素は遊びの記述の中で詳しく説明されていた。もうひとつ別の遊びをみてみよう。「信田の狐つり」<sup>(5)</sup>は以下のように説明されている。

- ・三味線で『信田森』を弾いてもらい、紐で直径七、八寸の輪を作る。
- ・紐の両端を2人で持ち釣り手となる。
- ・輪の手前に狐役、狐からみて輪の向こう側に餌にみたてたみかんやりんごを置く。
- ・狐は「コンコンチキチ、コンチキチ」と唱えながら、輪に手を通して向こう側の餌を取る。
- ・釣り手は、「釣ろよ、釣ろよ、釣ろよ、信田の森



の狐を釣ろよ」と歌いながら、タイミングよく紐を引いて狐の手を捕らえる。

- ・餌をとれば狐の勝ち、手を捕らえれば釣り手の勝ちとなる。

この場合、手合わせ遊びのように歌に合わせて身体動作を行っているが、リズムの同調はみられない。歌は狐と釣り手という演劇的背景を強調する要素であり、歌詞のこの部分でこのような動作を行うという対応はない。ただし「コンコンチキチ」という祇園囃子や「釣ろよ、釣ろよ…」の歌が全くのBGMであり、狐と釣り手の勝負にとって無関係とはいえ、むしろ集中や緊張に何らかの影響を与えていると考えられる。

身体動作が歌と同調しないのは、狐釣りが競い合う遊びであることに由来する。おちゃらか、みかんの花咲く丘などが参加者同士の一体感を感じる点に魅力があるのに対し、狐釣りは相手を出し抜き勝負に勝つことが重要であるため、歌と身体動作を一致させることができない。コンコンチキチのフレーズはわらべ歌の一部としても伝えられていたが<sup>(6)</sup>、特に時代が下がるにつれて罫で狐を捕まえるゲームの部分だけが残された<sup>(7)</sup>。アゴーン(Agon)の遊びとしてより純化したわけだが、身体動作の記述はほとんど変わらない。遊びの手順をせっせっせと比べると図1および図2のようになる。

図1と2を比較すると、狐釣りの方が開始時の位置関係が細かく規定されており、遊びとしては複雑なものであることがわかる。また、リズムやタイミングは、せっせっせでは唱句に身体動作が割り当てられる形で事前に決まっているのに対し、狐釣りは遊び手に委ねられている。これはつまり、せっせっせでは遊びの手順が明確であるが、狐釣りでは身体動作の＜位置関係→変化＞というカテゴリーの移行が可能性として示されていることを意味する。せっせっせが成立するためには6つのパートの身体動作が完結することが必要である。しかし、狐釣りでは釣り手と狐が互いに牽制して開始時の位置関係に留まっていたとしても遊びとして成立するのである。

単なる役割行為としてではなく、可能性としての身体動作について検討するためには、もう一つのカテゴリーである「条件」を付け加える必要がある。可能性が現実の行為として選択されるには、その契機となる条件がなければならない。条件に導かれて可能性は初めて行為化し、位置関係の変化として具体的な記述の

対象となる。

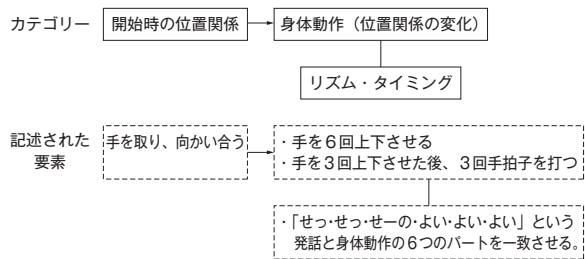


図1：「せっせっせ」の身体動作に関する記述

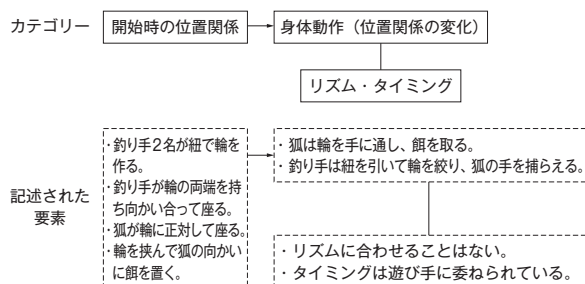


図2：「信田の狐釣り」の身体動作に関する記述

## 4. 結果と考察

### (1)「狐釣り」の事例から：身体動作についての条件

身体動作が可能性として提示されている場合には、遊び手は条件と上手くつきあうことが必要となる。狐釣りの例で考えてみると、狐役にとっての基本的条件は「捕まらないこと」「餌を手に入れること」である。つかまった時点で狐役の負け、釣り手役の勝ちが確定して遊びは終了する。逆に餌を手に入れた（つまり捕まらなかった）時点で狐役の勝ちと釣り手の負けが確定する。この遊びには引き分けがないため、ふたつの基本的条件は絶対的な意味を持っている。ここでいう条件とは「どのように紐を引けば上手く捕まえられるか」「狐役がフェイントをかけて釣り手に隙を作り出す」といった身体動作の具体的なリストを意味しない。各役割担当者が何を目標として－例えば勝敗の条件－自分の身体動作を選択したり調整したりするのか、その基準を提供する知識や信念の体系を指す。信念という概念を導入したのは、子どもの遊びには勝敗に照らして合理的ではないが、かっこよさであったり悪ふざけであったりする、ある種の価値合理的行為選択が観察されるからである。

この条件は直接的に特定の身体動作を選択させるわけではない。狐役の立場で考えてみると、餌を手に入れるという条件からすれば、罌である輪の中に手を入れることは必須である。しかし、もうひとつの条件であるつかまらないうことを両立させるには、いつ手を入れるかということが判断可能とならなければならない。

つかまらないう、餌を取るという2つの条件は同等ではなく、どちらを優先させるかによって狐役の判断は異なってくる。つかまらないう狐は餌に手を伸ばすことに消極的になり、挑戦が少なくなるだろう。餌を手に入れることを優先する狐は大胆に、挑戦の回数も多くなるだろう<sup>(8)</sup>。特定の条件を満たせば自動的にある行為が導かれるというのではなく、行為の方向性やその変更は遊び手の性格や癖のような個人的条件に依存する部分もある。

釣り手役の立場からすると、条件は「捕まえる」「餌を取られない」という2つが基本的条件となる。これらの条件は狐役のものとは意味が異なる。狐は餌は取れないが、つかまらないうという開始状態に留まる選択も原理的に可能であり、臆病な狐としての振る舞いが現れる場合もあるのだが、釣り手役は捕まえることがすなわち餌を取られないことである。そして開始時の位置関係、釣り手から狐を捕らえる方法がないため、狐が罌に手を入れて初めて捕らえる動作に進むことになる。

このように、役割の非対称性は遊び全体における身体動作の条件を複雑なものにする。条件自体というより、条件を通して遊びでどのような行為が選択されるかという枠組みにいくつものパターンが生まれると考えるべきだろう。野球などの組織的ゲームが自分の役割だけでなく、相手の役割に関する学習の上に成り立っているというG.H.ミードの一般化された他者の役割取得モデルは狐釣りにもあてはめることができる。しかし、遊び手視点の役割学習が集団遊び全体の役割学習と直結させてしまうと、遊びのプロセス＝習熟のプロセスではなく、遊びそのものが不可避的に含む試行錯誤のプロセスを把握することが難しくなる。

そのような観点から、身体動作の条件は(1)遊び手の役割によって異なった行為に結びつき、(2)同じ役割同士であっても遊び方の違いによって異なった行為に結びつく場合がある、と整理しておこう。遊び方の違いは、遊び手の行動傾向－慎重、積極的など－や習熟度、技能の程度などによって現れる意図的・無意図的な選択の結果を指している。

次に、条件の働き方の相違がどのように行為に現れるかについて具体的な例でみてみよう<sup>(9)</sup>。

## セッション1（グループ1）のエピソード （開始時の位置関係）

狐役は四つん這いになり紐のすぐ近くに顔を近づけている。手のひらを下にして軽く開いた右手を持ち上げている。釣り手は両者とも正座の状態で右手を掲げて紐を持っている。左手は左腿の上に乗せている。餌は硬式テニスのボールである。

### （身体動作）

- (1) 狐役が釣り手をちらちら見ながら右手を何度か動かす。
- (2) 釣り手は狐役の右手を注視し、右手を引く動きをみせる。
- (3) 狐役が罌に手を入れボールを取る。
- (4) 少し遅れたタイミングで釣り手が罌を締めるが捕まえられる。

エピソード1は狐が勝ちを収めた例である。身体動作(1)から(4)は時系列になっているが、実際には重なり合う部分はいくつかある。(1)で狐が右手を動かしているのは釣り手の反応を試す行為、あるいは釣り手の反応を引き出して隙を作り出す行為である。そのため、(2)の釣り手が右手を引く動きは、狐の動きのすぐ後に引き出されている。＜狐→釣り手→狐→釣り手＞のように細かく短時間だけ生起する身体動作が両者の間で繰り返されることが観察された。

(3)で狐が実際に罌の向こう側の餌を取る動作はこれらのフェイントを含む細かなやりとりの後に起こっている。(4)は罌で捕らえることが可能な範囲に狐の手が伸びたのを確認するが、右手の紐を引くのが遅れて捕まえることに失敗する。この例は狐役が釣り手の反応を引き出し、判断と行動に揺さぶりをかけることに成功したという意味で、「捕まらずに餌を取る」という狐側の条件が、「餌を取られずに捕まえる」という釣り手側の条件よりも身体動作の判断基準として優越していることを示している。なぜならば、狐が手を罌に入れない限り釣り手は自分から条件に照らして有利な行動を起こすことができないからである。常に狐が行動を起こし、それに釣り手が応じるという両者の条件の関係が存在する。

もうひとつ別のセッションを見てみよう。セッション2は同じ男子のグループで行われたものだが、条件を変更している。セッション1は「信田の狐釣り」と

同じルールを説明して遊んでもらったが、セッション2では「釣り手は何度でも罾を作動させてもよいし、捕まえることに失敗してもペナルティはない」という釣り手側にかかわる条件を追加した。

## セッション2（グループ1）のエピソード （開始時の位置関係）

セッション1とほとんど変化は見られない。

### （身体動作）

- (1) 狐役が釣り手をちらちら見ながら右手を何度か動かす。
- (2) 釣り手は狐役の動きに合わせて紐を引いて罾を絞り、捕まえ損なうという動作を何度か繰り返す。
- (3) 狐役が罾に手を入れるが、餌を取る前に罾に捕らえられてしまう。

セッション2にみられるエピソードはセッション1と大きく異なっている。セッション1で両者のやりとりを学習している参加者であるが、何度紐を引いてもかまわないという条件が明示されることで、狐役の誘いの動きにことごとく罾を作動させるという対応をみせた。実際にはセッション1の条件でも罾で捕まえ損なうとペナルティがあるとは示されていないため、同じような行為が現れてもよいはずである。しかし条件の明示の後に全く異なる行為が出現したということは、条件を遊び手が自分なりに解釈して実践的なルールを作り上げている可能性を示唆している。ルールは遊び行為を直接導くわけではなく、個人あるいは集団としての解釈が行われ、遊びの実践を通じてあらためてルールが構成されるという相互行為と秩序形成のありかたが問題となってくる。

狐役のフェイントを無効化する新しい条件を釣り手はすぐに理解し、どんな小さな動きにも罾を作動させて対応した。その動きを見て狐役はこれまでのフェイントが通用しないことを理解した、という順序で三者の中に新しい遊びの秩序ができあがったのではないだろうか。ただし、狐役も新しい条件の提示から直接自分の行為の意味を読み取ることができる可能性もある。このあたりは遊びに対する習熟度やルールの適用に関する解釈の力量に関連してくるだろう。その点を考慮しながらメンバーを変えてさらなる観察が必要である。

## (2) 「だるまさんがころんだ」の事例から：身体動作と発話の関係

発話は遊びにおいて非常に重要な要素のひとつである。発話は定型的発話と非定型的発話に分けることができる。定型的発話は「せっせっせ」や「おちゃらか」のような手合わせ遊びに典型的にみられるもので、童歌・遊び歌として取り入れられている場合もある。定型的発話と非定型的身体動作という特徴を持つ「だるまさんがころんだ」を例に遊びにおける発話の働きを考えてみよう。

この遊びは5人から10人程度で遊ばれることが多い集団遊びであり、ある程度の移動空間を必要とする。鬼ごっこの亜種であり、加古は鬼と子の対抗関係が数人の組や集団として行動する「集団遊戯おに型」の中の「ふりむきおに」として分類している<sup>10)</sup>。その他の分類としては「見つける・見いだす遊び」の中の「動くのを見つめる遊び」と位置づけ、鬼ごっこよりも「かくれんぼ」に近い性格を見いだす例もある<sup>11)</sup>。「はじめの一步」などバリエーションも多い。

通常の鬼ごっこが基点から拡散しつつ展開するのに対し、だるまさんがころんだは鬼の定位置に向けて収斂する点に特徴がある。子の捕獲と解放をめぐる鬼と子に対立する「助け鬼」の特徴もあるため、捕虜の救出がなされた時点で基点への収斂から拡散へと反転するおもしろさがある。鬼が子をつまめるためには子の動きを視線で確認・宣言する必要がある。子は鬼の視線が向けられるタイミングで静止して鬼の視線による捕獲を免れようとする。その緊張関係の中で両者の距離が縮まり、遊びはクライマックスへと向かう。

この遊びでの主たる発話は「だ・る・ま・さ・ん・が・こ・ろ・ん・だ」という10音節である。鬼が発話を完了させるまでは鬼の視線は伏せられたままである。発話のテンポやリズムなどは鬼が任意にコントロールできるため、発話中に子が鬼に向かってどれだけ近づけるかを判断する基準となる。鬼と子の距離が長い場合は比較的ゆっくりとしたテンポで発話されることが多く、距離が狭まるにつれテンポが速まる傾向がみられる。「だー・る・ま・さ・ん・がー・こーろ・ん・だ」など音節ごとにリズムを変えることで鬼は子の判断を混乱させ、振り向いて動きを確認しようとする。

このように、発話が遊びにおいて持つ意味のひとつは、発話は発話内容だけでなくリズムやテンポあるいはタイミングを通じて多様な形で行為化され、それによって遊びの展開過程を左右するという点である。だるまさんがころんだの場合は鬼が一方的に発話を行



い、子は鬼がコントロールする発話をいかに読み取って自分の身体動作につなげるのがスキルとして求められる。他方親は発話によって子の身体動作を引き出し、視線を使って捕獲しようとする。つまり発話を中心とする駆け引きがこの遊びのおもしろさの源泉であるのだ。

では、狐釣りの例で明らかになった身体動作と条件の関係を、発話においてはどのように考えればよいのだろうか。「だ・る・ま・さ・ん・が・こ・ろ・ん・だ」という遊びの条件は、鬼にとっては「子が動いているところを確認する」ことであり、子にとっては「鬼に動いているところを見られない」ことと「鬼に近づいて捕虜を助ける（捕虜に触る）」ことである<sup>(12)</sup>。鬼は発話を完了させなければ振り向いて視線を向けることができない。そのため、どのくらい子らが接近しているかを予想しながら遊びを進めることになる。子の側からすると、最終的な条件は捕虜を助けることであるが、そのためには鬼に動きを見られてはならないという条件をクリアする必要がある。よって、みられる危険性を犯して接近するというリスクが遊び手のスリルを増大させる。

注意すべきは発話を行うのは鬼だけである点だ。子自身は発話を行わないが、親の発話の条件を理解することで発話のテンポやリズムを予想し、自分の行為を決定する。つまりこの遊びにおいてはやはり、発話とその条件を巡って参加者の行為が組織されていると考えるべきだろう。発話が基点となって相手の行為が引き出され、その行為に対する予想によってさらに発話の在り方が統制されるという一連の相互行為過程が展開する。その際、条件は身体動作と発話に個別に想定するのではなく、遊び手の役割ごとに対応させ、それが一方で発話を、他方で身体動作を導くのである。

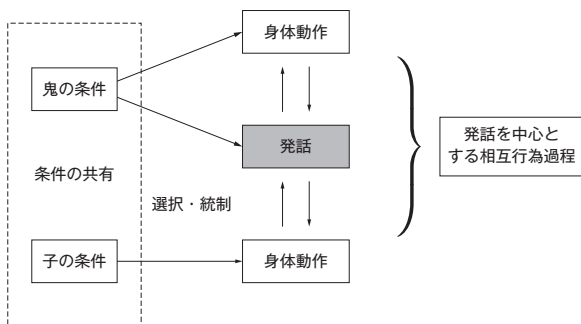


図3: 「だるまさんがころんだ」における身体動作と発話の関係

だるまさんがころんだでは、発話を中心として身体動作が組織されていた。しかし、遊びの事例にはルールで区分され名付けられる遊びの内部に、短時間に生起する別の遊びが現れることがある。この「隙間的遊び」<sup>(13)</sup>は悪ふざけの形を取る場合もあれば、初期の遊びの枠組みを解体して別の遊びに移行する萌芽である場合もある。キックベースで遊んでいた子どもたちがいつの間にかサッカーで遊び始めるといったことはしばしば観察されることである。ただし、これから取り上げる事例は、外部の観察者が記述しようとする特定の遊びにとって「異質な」隙間的遊びではなく、遊び手が相互作用の質を再定義する側面に関係している<sup>(14)</sup>。

### セッション1のエピソード<sup>(15)</sup>

(開始時の位置関係)

壁に向かって鬼が背を向け立ち、10mほど離れた地面に壁に対して平行に引かれた線上に4人の子が立っている。子の顔の向きは壁の方を向いている。子の間隔は比較的狭く、1m以内である。

(身体動作と発話)

- (1) 鬼が「だ・る・ま・さ・ん・が・こ・ろ・ん・だ」と発話を行う。発話の前半部分に比較して、後半部分のテンポを上げる。
- (2) 子役たちが発話中に鬼に向かって移動する。
- (3) 子役の中のひとりが、鬼が振り向くタイミングで片足を上げ、揃えた両手の先を頭のとっぺんに付けるポーズを取る。
- (4) (3)の様子を見て、鬼も子も笑い出す。
- (5) 次の発話ターンの完了時に、最初にポーズを取った子を含め、3名の子役がそれぞれ独自のポーズを取る。
- (6) 子役の接近スピードは低下し、ポーズだけでなく、口を突き出したり目を寄せるなど表情にもバリエーションが生まれる。

このエピソードは通常のだるまさんがころんだを何度か遊んだ後で見られたものである。それ以前のエピソードでは、鬼と子の勝負という共有された条件に沿って身体動作と発話が組織されて遊びが進行した。それに対し、ここでは1人の子役の思いつきのポーズによって起こった笑いを契機として、子役の身体動作は鬼への接近ではなく、鬼が振り向くタイミングでいかにおもしろいポーズを取って参加者を笑わせるのか(受けるのか)という方向に調整されていった<sup>(16)</sup>。

複数回遊んだグループが、同じ遊びで満足せずに新しいおもしろさや興奮を味わうために、このような笑いの要素を受け入れたと考えられる。ただし、当初からこのような行動をすれば遊びがおもしろくなるといった明確な目的に導かれた訳ではなく、静止する際に半ば偶然現れたポーズへの反応を参加者が模倣したのであろう。個々の参加者にとっては模倣であっても、それが引き起こす反応は各自の興奮へとフィードバックされ、全体としてみんなを笑わせるための身体動作へと収斂していった。それがエスカレートした証拠にポーズだけでなく表情も大げさになっている。

ここで起こった事態は、遊びの条件の変化だといえる。子役にとって動いているところを見られずに鬼に接近するという勝敗に直結する条件が身体動作を導いていた通常の遊び方から、勝ち負けとは無関係にいかにかを誘うことができるかが新たな条件となったのである。条件が変更される前に、新旧の比較考量が行われていたのではなく、ある行為が引き起こした結果－みんなが笑ったという反応とそれが自分にもたらす興奮－が条件を更新するという順番になっている。

参加者に一定のルールという形で共有されていた遊びが、偶然の要素を取り込むことで、別の遊びに変化する様子が観察されたのだが、隙間的遊びの概念が説明するような短時間だけ出現しすぐに消失して本来の遊びに回収されるようなケースとは異なることに注意すべきだ。また、新しい要素が本来の遊びの構造を完全に逸脱して、全く別の遊びになってしまうものとも違っている。なぜなら、このエピソードが観察されたセッションは、最終的に鬼が子のひとりを捕獲し子が捕虜を解放するという、通常のパターンに帰着したからである。捕虜の解放まで子役たちのふざけたポーズが続いたことにより隙間的遊びとは区別される。

このエピソードにおいてもうひとつ注目すべきは、鬼が子役ほど新しい条件を受け入れていないという点にある。子役は捕虜の救出という役割だけでなく、パフォーマーとしての役割で再定義を行ったが、鬼はパフォーマンスを受容する立場に留まり、笑いながらも当初の条件に従って遊びを続けたように思われる。ただし、鬼が振り向く際にポーズや表情を通じてパフォーマーの役割を見だし、それによって子役を笑わせたり、その動揺によって捕虜とするなどの新しい条件を採用する可能性もあるだろう。遊び手の役割によって条件の変更や受入の程度や内容は異なるため、いろいろな遊びの展開がありえる。

## 5. おわりに

遊びを統制する条件の変化をめぐる相互行為の在り方は、旧条件から新条件への移行ではなく、両者の併存による重層的な過程というべきである。遊び手自身が特定の条件に基づく身体動作や発話をコントロールすることは必ずしも意識的になされているわけではない。だだ自己の行為の結果に反応しながらさらなる行為選択を行っている場合も多いだろう。しかし、そうであったとしても遊びにおける複数の条件が可能性として常に開かれており、遊び手がそれを時には意図的に、時には無意図的に使い分けている事態は、遊びの秩序発生のメカニズムが重層的な可能性の保持によって説明される部分を持っていることを示唆している。観察の一時点において顕在的条件と潜在的条件に分化するが－事例のように複数の顕在的条件が同時に成立するケースもありえる－、遊び内部の刺激や外部の環境変化によって構成要素の交代・付加・脱落などが起きる。

ふざけたポーズを身体動作に取り入れることやそれに反応することで盛り上がることは、だるまさんがころんだの内部に源泉を求めることはできない。これらは明らかに遊び外部のリソースを参照し、その引用によって新たに付加された要素である。外部リソースは身体動作や発話－テレビCMのフレーズが突然現れるなど－のような相互に観察可能なレベルで活用されるだけでなく、遊びの行為を統制する条件レベルにも引用される。それは相互行為レベルのような直接的でシンボリックな引用ではなく、相互行為を選択・統制する枠組みとして採用される。そしてそれによって新たな要素が遊びに導入され、既成のルールに還元できない多様な相互行為プロセスが展開する（図4参照）。

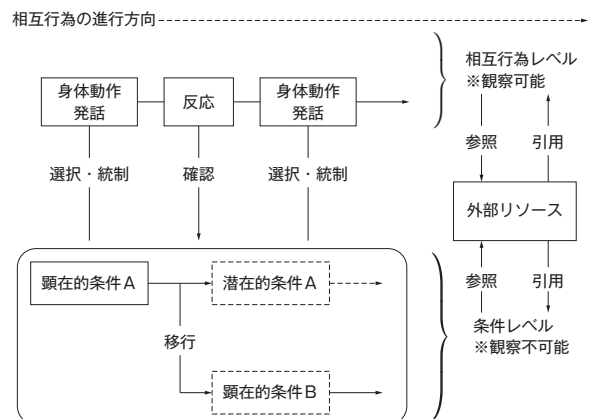


図4：特定役割からみた相互行為過程の重層的構造



遊び手の役割によって条件の在り方が異なる場合は、両者の関係はさらに複雑になる。狐釣りのように発話を伴わない場合、だるまさんがころんだのように発話の機能が重要となる場合など様々なケースで今後検討する必要がある。また、だるまさんがころんだとは異なり、定型的な発話と身体動作の組み合わせで勝敗を決める「ジャンケン遊び」にも、勝敗にかかわる条件と手合わせ遊びに通じる同調のおもしろさや演技のおもしろさにかかわる条件が混在する「ウルトラジャンケン」のような遊びが存在する<sup>(17)</sup>。これは人気のテレビ番組という外部リソースが遊びのルールになってしまった例だといえる。

カードゲームなどの情報遊びやテレビやスマートフォン上で遊ばれるデジタルゲームなど現代的な遊びには身体動作や発話が乏しい。これらの遊びには子ども自身の工夫の余地があまりないと批判される理由の一端がここにあるだろう。しかし本稿の検討でも明らかのように、遊びの中の自由、創意は単に道具やルールによっては決まらない。決められたルールの枠内で遊んでいるように見えても、そこには複数の遊びの可能性が存在し、その行為化によって遊びは多様な姿を見せる。何より遊び手自身が外から眺めているだけでは気づかないおもしろさを相互に作り上げているのだ。

子どもの世界で共有されているメディアに流通しているシンボルや情報といった外部リソースを相互に参照している様子についても今後検討していく必要がある。子どもの創意工夫なのか単なるメディアのコピーに過ぎないのか、現時点では判断することができない。これらの課題を遊びの実際の姿を通じて明らかにする際にも、身体動作と発話が重要な役割を果たしてくれるだろう。

## <注>

- (1) 茨城民俗学会編（1970） p.86。
- (2) 茨城民俗学会編（1970） p.56、p.63。
- (3) 茨城民俗学会編（1970） p.32。
- (4) 遊びの構成要素を「方法」の項目で説明している。増田靖弘他編（1989b） pp.171-172。
- (5) 信田の狐つりは、江戸時代に説教節や人形浄瑠璃、歌舞伎などの題材として知られていた、信田の森の葛の葉狐のエピソードと狂言の演目である釣狐をもとにした遊びである。お座敷遊び、家庭や学校での室内遊びとして広

く親しまれていた。以下、「信田の狐釣り」と表記する。文教科学出版社編集部（1940） p.131-132。

- (6) 広島高等師範附属小学校音楽研究部（1978） p.64。
- (7) 増田（1989b） p.146。
- (8) もちろん大胆であることや小心であることと、挑戦の回数は必ずしも関連しない。駆け引きとして挑戦を数多く行う、あるいはいきなり一度だけ勝負するなどもありえる。
- (9) 身体動作は時系列で整理している。
- (10) 加古は振り向く動作を基本に分類しているが、だるまさんがころんだでは、鬼が子の動きを確認しそれを宣言することで捕獲を完了するという意味で、視線が接触を代替している。この「視線鬼」ともいべき特徴はかくれんぼなども含めて、鬼ごっこ類全体の中で整理することができるだろう。その際、視線の判定と接触を組み合わせる「氷鬼」の一部や「まね鬼」、色や地形の判定を視線の判定に委ねる「色鬼」「高鬼」なども視線鬼のカテゴリで検討すべきである。加古（2008） pp.472-479。
- (11) 増田（1989b） p.134。
- (12) 捕虜がいない場合は、「親に近づいて鬼の背中に触る」という条件がつく場合もある。いずれにせよ、鬼がいる遊びの空間的基点に接近する動機付けとなる条件が存在する。
- (13) キックベースからサッカーへという説明からさらに踏み込んで、キックベースとしてしか記述されなかった過程に、どのようにサッカーにつながる要素が生起しているのか。ある場合には元の遊びへと還元され、別の場合に新たな遊びへと移行するプロセスについては隙間的遊びの概念で検討された。（杉谷）（2004）。
- (14) 遊び集団（小学校5年生男子5名）によりだるまさんがころんだを行い、鬼決めから捕虜の捕獲と解放までのセッションを数回繰り返し、ビデオで記録した。記録は2014年4月から7月の期間の複数回行われた。セッションの一部をエピソードとして抽出した。身体動作および発話は時系列で整理している。
- (15) このセッションは最初から数えて5回目のセッションにあたる。
- (16) 事後に子どもにインタビューしてもなぜそのようなポーズを取ったのか、明確な動機は明らかにはならなかった。
- (17) ウルトラジャンケンの身体性については、（杉谷）（2012）を参照。

<引用参考文献>

- 茨城民俗学会編 1970, 『子どもの歳時と遊び』 第一法規出版
- R.カイヨワ, 清水幾多郎・霧生和夫訳 1970, 『遊びと人間』 岩波書店
- 加古里子 2008, 『伝承遊び考4: 鬼遊び考』 小峰書店
- 杉谷修一 2004, 『小学校における遊びの相互行為を規制する構造と「隙間的遊び」の関連に関する研究』 科学研究費研究成果報告書: 研究課題番号 (14510246)
- 杉谷修一 2012, 「ジャンケン遊びにおける三すくみとシンボル」『西南女学院大学紀要』 Vol.16, pp.51-60
- 広島高等師範附属小学校音楽研究部編 1978, 『日本童謡民謡曲集 続』 柳原書店
- 文教科学出版社編集部編 1940, 『宴会・座興即席即興かくし芸全書』 文教科学出版
- 増田靖弘他編 1989a, 『遊びの大辞典』 東京書籍
- 増田靖弘他編 1989b, 『遊びの大辞典・実技編』 東京書籍
- G.H.ミード, 稲葉三千男他訳 1973, 『精神・自我・社会』 青木書店

## The Role of Bodily Expression and Speech Acts in Elementary School Children's Play

Shuichi Sugitani

### <Abstract>

We have given an explanation for children's play from the perspectives of toys, objects, sequences and agents. Such an explanation is the normative approach to children's play. In this paper, we examine how an interaction process of play goes on by the concept of “bodily expressions” and “speech acts”.

Bodily expressions and speech acts join with each other in multiple patterns. In the competitive game, *Agon*, two of them are put into general use in a game of maneuvering which tries to elicit a response from competitors. On the other hand, bodily expressions and speech acts contribute to make the process go smoothly in the type of play such as *teawase asobi* which gives pleasure because of synchronization by the participants.

These two elements are created by the conditions that players are in accord with. It was found that bodily expressions and speech acts were shown in various ways, not the results of role-performance as in the case of observation of *kituneturi*. When a different condition of play was adopted in *kituneturi*, the children made different bodily expressions. When the condition was advantageous to him, the roll of fox made for effective feints. But when a new condition that was advantageous to the role of hunter was adopted, there were almost no tricks and feints in the game.

The condition of play is a basis of choice and control over bodily expressions and speech acts. There is not always just one condition, but there can be various ones for each role. Participants of play understand both the conditions of themselves and others in the game.

A new condition is sometimes taken into a game by that process. In the case of *darumasangakoronda*, we found that one of the mature players had taken the new condition and was creating funny poses and strange faces. Then, every player adopted it. This case shows that a casual bodily expression pull some responses and they resulted in new condition.

The new condition wasn't part of the initial one. There was a multilayered system of two conditions in the one game. We are unable to explain how children's play goes on as an interaction process. In this process, players refer to and extract from external resources and thereby create a diversity of plays through organization of conditions, bodily expressions, and speech acts.

Keywords: children, play, bodily expression, speech act, condition



