★倉橋賞受賞研究

ガンダムごっこに関する研究（その二）

――ガンダムごっこについての闘いの構造――

安藤純子
加藤いづみ

▲研究のねらい▼

本研究は、ガンダムに代表される闘いを中心とした遊びを、対人的なやりとりを中核とする活動に位置づけ、闘いの過程にみられるやりとりの特性から、この遊びの子どもの発達における意味を明らかにしようとするものです。ところで対人的やりとりを中核とする活動には、この他「追いつ追われつ活動」や「鬼ごっこ」があります。いずれも「追う、追われる」とか「撃つ、撃たれる」のように、相対する役割を交互にとりあうところが共通し、また、役割の交換のしかたにそれぞれの遊びの固有性があるように思われます。そこで、まずはじめにこれら三つの活動の共通点、差異点を概念的に整理し、

次いで、ガンダム遊びの位置を、闘いの過程に見られるやりとりの特性の分析を通して明らかにしてみたいと考えます（表―一参照）。表―一は、「追いつ追われつ」活動・ガンダム遊び・ゲーム遊びの三つの遊びの共通項として、役割、役割の遂行場面、やりとりの三つをとりあげ、それぞれの特色を一覧してあります。

「追いつ追われつ」活動では、役割は「追う」「追われる」、やりとりの場面は任意で固定しておらず、その中で自在にやりとりが展開されます。ガンダム遊びでは、役割は「いいもん(良者)」「わるもん(悪者)」に分かれ、一定の固有領域の中で基本的なやりとりのパターンを中心に、複雑なやりとりが展開される活動です。また、鬼ごっこでは、役割が「鬼」「逃げる人」に二分し、ゲームの種類によって場面は固定したり、任意であったり多様ですが、一定のルールに基づいてやりとりが展開されています。やりとりの性質からみますと、ガンダム遊びは、「追いつ追われつ」活動の任意性、鬼遊びのゲーム性とが共存した二つの遊びの中間的な遊びと見ることができるのではないかと思われます。

そこで次に、テレビアニメ「機動戦士ガンダム」の登場人物に扮して遊んでいる「ガンダムごっこ」の実践記録を資料源に、この活動におけるやりとりの性質をいっそう明らかにする目的から、次の三つの項目についてさらに詳しく分析することにします。

一、ガンダムごっこにおける基地、および闘う場所の設定はどのようになっているか。

二、ガンダムごっこにおける役割のとり方はどのようになっているか。

三、ガンダムごっこにおける闘いのやりとりはどのようになっているか。

▲研究方法▼

昭和五十七年度の四才児、五才児の実践記録の中から「ガンダムごっこ」の経過を具体的に記録してあるもの五つとりあげ分析しました。

▲研究結果▼

（表―二参照）まず第一に「ガンダムごっこ」における

闘う場所の設定は、表の《場所》のところに整理してあります。表の中で固有領域とありますのは、それぞれの陣地のことで、共有領域というのは、闘う場所のことです。固有領域のとり方は、領域の前後の状態、及び二つの固有領域の位置関係からみています。表の一番左の欄に(b)とありますのは、backの略で領域の後ろが何であるかを表わし、(f)とありますのは、frontの略で領域の前がどのような性質になっているかを表わしています。また、固有領域間の位置関係は、対置・背中合わせ・かぎの手の三種が見られ、共有領域の位置は、五つの記録とも両陣地の中間部となっています。場所の設定のしかたについては、固有領域の作り方に発達傾向が見られました。四才児では、お互いの動きが確認しやすい対置した場所に設定されており、五才児では、お互いの領域のとり方が、背中合わせやかぎの手にするなど、相手に確認できにくいように設定されています。

次に「ガンダムごっこにおける役割のとり方」については、五つの記録とも「いいもん」「わるもん」に役割がはっきり分化していますが(表—2役割の欄参照)、四才児では「いいもん」「わるもん」の役割をとり続けたり、いいもんの役割を重ねてとる場合、相手の了解を待たないで一方的に役割をとる場合が多いのが特色です。これに対し五才児では、「いいもん」「わるもん」の役割をとったり、その役割を転換する場合、遊びに参加しているメンバー全員の了解がとられています。また記録五においては、修理工の役割が「いいもん」「わるもん」の役割に加えて、参加メンバー全員の了解のもとに出現しています。役割の転換のしかたに関しても発達傾向が見られます。四才児では、一定の役割の中で多様な役割をとることができますが、「いいもん」から「わるもん」へ、「わるもん」から「いいもん」への役割転換は、グループにおいても、個人においても見られず、五才児にはじめて見られました。また五才児においては、一定の役割の中で多数の役割を創造する傾向(たとえば一人の子どもがシャーザク、グフ、アッガイ、ギャン……などのキャラクターを次々とって闘い続けるなど)があるよ

うです。第3に「ガンダムごっこにおける闘いのやりとり」については、「攻撃・闘う・やられる・基地へもどる」というやりとりのパターンが基本になって（表―2やりとりの構造の欄参照）、発達により、この基本パターンに修整が加えられていくようです。四才児では、基本パターンが活動の中心になっていますが、相互にやりとりの行き違いがおこり、助言や説明が介入しやすいことがわかります。一方五才児には、次のような特色がみられました。

一、「ここにとげとげがあるのね」というように機能などの解説をしながら闘う行動をとる。

二、「新型スーツ行きます」という言葉に対してうなずくなどして、相手が即座に了解を表示し、役割の変動に柔軟に対応している。

三、基本パターンを何度か繰り返すと、小休止と明らかにとらえられるような活動が入り、その間に味方同志で動きのやりとりを練習したり、武器を修理したりなど、個々に固有領域内活動を展開する。

四、修理工など、メンバーに共通理解された双方に役立つ第三者的な役割が登場する。

五、わるいものの役割をとったものが、相手と類似した役割をとって、「いいもの」「わるいもの」の関係を混乱させる。たとえば、「わるもん」が「いいもん」のキャラクターであるガンタンクを〃ニセモノガンタンク〃といってとるなどがその例である。

▲考察と展望▼

以上の分析結果を要約すると、一つには、保育室で見られる「ガンダムごっこ」は、役割を多重にとったり、役割を交換しながら互いに傷つけあわない、工夫のみられる活動であることとです。これは、テレビアニメ「機動戦士ガンダム」が敵を倒し、傷つけあうことを目的としているのと全く異なっています。

第二のこの遊びは、参加メンバーの役割の共有のしかたが、やりとりの持続に重要な働きをしていることです。すなわち、一方的に役割をとった場合には、闘いが不成立になったり、消滅することが多いのに対して、参

加メンバーの役割の共有が双方になされている場合、やりとりが長く持続し、より複雑化しています。このことから、ガンダム遊びが対人的やりとりを中核とする遊びの中間に位置づくという仮説が実証されたように思われます。すなわちこの遊びは、役割のとり方に関して「追いつ追われつ」活動と同様に、任意に多様な役割をとることができます。その一方である一定の役割をとると、それには正反対の役割をとって均衡を保ち、やぶれると基地に戻るという暗黙のルールがこの遊びを支配しているからです。

今後、ひとりの子どもの中で、これらの遊びがどのような序列をもって出現してくるかに注目して、子どもの社会的発達における相互関係について考察を深めていきたいと考えます。

(横浜学園附属元町幼稚園)

表－1

	役　割	場　面	やりとり
追いつ追われつ活動	「追う」:「追われる」という機能的やくわり（ドラキュラ・人間・犬など）	固定しておらず，流動的である。	変則的なやりとりである。(相手のでかたにより，じざいにやりとりが展開)
ガンダム遊び	「いいもん」:「わるもん」（T.Vの登場人物）	固有領域と共有領域とがはっきり分化している。	基本パターンを中心に発達的に修正・複雑化
ゲーム（鬼ごっこ）	「鬼」:「逃げる人」（鬼・逃げる人が固定）	ゲームの種類により場面は多様である。（流動的な時もはっきりしている時もある）	一定のルールにもとづいてやりとりが行なわれる。

(表－2)

記録	場所：固有領域のとり方 b 領域の後 f 領域の前	場所：位置関係：固有領域	場所：位置関係：共有領域	役割：役割共有度：双方	役割：役割共有度：一方	役割：分化：転換する	役割：分化：転換しない	やりとりの構造 闘いの基本パターン 攻撃(A)→闘う(B)→やられる(C)→基地へもどる(D) ・助言(E) ・トラブル(H) ・了解(K) ・修理工(F) ・解説(I) ・拒否(L) ・小休止(G) ・確認(J) ・相手を戸惑わせる言動(M)	備考
1 4才児 12月1日	b 石垣ぎわ f 見えない線	対置	中央部		●		良者・悪者の役をとり続ける	①A(ガンダム発進)→B(ゆっくり)→C→D ②A(おおまたで近寄っていく)→B→C→Ⓔ(ガンダム ピストルをうっても死なないぞ)→A(ウ～ピシーン)→B(剣をなげる)→C(グサッ)→B(ぶつかる)→Ⓗ ③A・Ⓘ(シャーザクだぞ)→Ⓔ(シャーザク武器もってるゾォ)	・具体的身体接触がやりとりを不成立にさせる
2 4才児 1月12日	b 石垣ぎわ f 見えない線	対置	中央部		●		良者 二重役割	①A(ズバーと言って手をふりまわしながら横に走る)→B→D ②A(ドドドと言ってむかっていく)→B→A(こんどはバット3発進と言って手を上にして近ずく)→B(グサ～)→C→D ③A(ガンキャノン発進と言い、指をあわせ、手をくみ、おおまたで近寄っていく)→B(ダキューン)→C(グサッといってたおれる)→D ④A(レオ 発射)→Ⓔ(ないぞそんなの) ⑤A(小さくなりむかっていく)→B(ボン)→C→D	・身ぶりや手ぶりで機能を表現しているやりとりの場面が多い
3 5才児 11月30日	独立した空間を陣どる	背中合わせ	中央部	●		良者→悪者へ 悪者→良者へ (グループ転換)	良者・悪者の役をとり続ける	①A→B・Ⓘ(ここにとげとげがあるのね)→Ⓚ(うんいいよ)→C→D ②A→B・Ⓙ(本気でやるなよな)→Ⓚ(わかってるよ)→C→D ③A(バンバンバビューンとピストルを相手にむける)→C(ウ～)→D ④A→B・Ⓘ(刺したら死ぬんだよ)→Ⓛ(死なないよ)→A→B→C→D （①～④）➡Ⓖ→A→B→C→D	・それぞれの役割にあった武器をもつ
4 5才児 12月10日	壁ぎわ 見えない線 倉庫	かぎの手	中央部	●		良者→悪者へ 悪者→良者へ (個人転換)	良者・悪者 それぞれ 多重役割	①A→B (ピキャーン ピキャーン) (スローモーション) (超スピード) (手をまじえる) (相手に触れる直前で手をとめる) (相手の動作だけを見て) ➘ C→D→Ⓖ→A→B→C→D A→B・Ⓘ(切られたけど 1回じゃ死なないのね) (ジムが2つになりました) (新型スーツ行きます) (ばく弾！) A→B・Ⓙ(しょうたろうシャーザクね) ➡Ⓚ ↑	・それぞれの役割にあった武器をもつ ・闘う相手は1対1 2対2の場合がある
5 5才児 12月13日	壁ぎわ 見えない線	対置	中央部	●			良者・悪者 それぞれ 多重役割 [良者・悪者の他に修理する役割をとる子どもが出てくる]	①A→B・Ⓘ(バーン うった！)→CⒾⓀ(ジムってすぐうたれちゃうんだよねといってたおれる) →D・Ⓕ(ピーポーピーポーといって基地にひっぱっていく) →A→B→C→D A→(秘密基地入ります)→Ⓚ(アレ？いなくなっちゃった) A→B・Ⓙ(おまえ死んだよ)→C・Ⓚ(わかった)→D→Ⓕ ➡A→B→C→D A→B・Ⓜ(ボクニセモノ ガンタンク)→Ⓚ(アレ？どっちがニセモノだ？) →B・Ⓜ(こっちが本物だよ)→A→B→C→D ➡Ⓖ ➡A(突然攻撃に出る)→Ⓗ(ちょっとまってよ！と言い突然攻撃に出た事をこうぎする)→Ⓚ(兄弟ゲンカはやめましょう)→A→B→C→D………	