

保育における「戦いごっこ」の位置づけと展望

辻 谷 真知子

要旨

本研究は、保育の「遊び」の中でも特に保育者にとって様々な考えを伴い判断の難しい「戦いごっこ」に着目し、日本国内外の研究からその位置づけと展望を示すことを目的とした。第一に、遊び理論の分類から、戦いごっこは明確な規則のない遊びとされる一方で子ども同士での前提の共有があり、また身体活動とごっこ遊びの両方に含まれていることが示された。次に英語圏での“rough and tumble play”の研究においては、子どもにとっての発達の意義が指摘され、保育では遊びの実態や子どものジェンダーによる相違、リスクな遊びとしての保育者の認識などが主に議論されていた。さらに日本の保育実践においては、非日常的なごっこ遊びとしての援助の難しさや安全性への懸念などから、必ずしも好ましい遊びとされない一方で、子ども同士でのやりとりの豊かさも見出されていることが明らかになった。以上より、“rough and tumble play”の知見と日本における変遷との両方を踏まえるとともに、身体的活動とごっこ遊びの両面から戦いごっこを捉え、保育理念などの関連も含めた保育者の捉え方について実証的に検討する必要性が示唆された。

1. はじめに

我が国の保育・幼児教育において「遊び」は長きにわたり大切にされてきた。最新の幼稚園教育要領（文部科学省，2018）、保育所保育指針（厚生労働省，2018）および幼保連携型認定こども園保育・教育要領（内閣府，2018）でも「自発的な活動としての遊び」と示されるように、子どもが自らの思いに基づいて遊びに取り組むことが園における活動の中心とされている。その一方でこの「遊び」は多義的なことばでもあり、その機能や目的については多様な議論がなされてきた。古典的にはHuizinga（1938 高橋訳 1973）、続くCaillois（1958 多田・塚崎訳 1990）による遊びの分類がある。遊びは、生活や文化の習得手段、生きるための精神的支え、あるいは生きることそのものなど、様々な性質や意義を持っているといえる。

保育では、「環境を通して行う教育」（文部科学省，2018）というように、環境を設定する保育者がいて、子どもの育ちや経験に対する願いが環境設定に埋め込まれている。この環境に関わりながら子どもは様々な遊びを経験し、育っていく。すなわち、保育における「遊び」には、このような経験をしてほしいという保育者の意図や願いを既に含んでいるといえる。この点で、人間全体で議論したときの遊びとは異なり、教育的意図を含んだものになっている。その中ですべての遊びが無条件に肯定されるわけではない。例えば子どもの心身の安全や健康を損なう恐れのある遊びはあらかじめ排除されるか、別の遊びが提案されるであろう。その一方で、安全に関しては特に、危険を伴う遊びの重要性も指摘され（Smith, 1998）、「リスクな遊び」（Sandseter, 2007）への関心が高まってきた。また身体的危険は伴わないが、排泄や性に関するタブー語を含んだ「ふざけ」のやりとりも子ども同士の関係性においては重要な機能を持つことが

指摘されている（掘越・無藤，2000）。このように保育における子どもの遊びの多くは、適否の判断の難しさも伴っている。

本論文ではそのような遊びの中でも特に「戦いごっこ」を取り上げ、保育における位置づけと今後の展望について述べる。「戦い」は身体的危険を伴うだけでなく、子ども同士の攻撃から関係性への悪影響が予想され、また平和主義等の理念とは相反する。これらの点において保育者には迷いを生じさせる遊びともいえる。よって本論文では「戦いごっこ」に関連する国内外の文献を概観することにより、論点を整理し、今後の保育を考えるための視点としたい。なお本論文では「戦いごっこ」について、模倣を含めた身体的攻撃の動作を伴う遊びを指す。そのため古くから行われてきた「チャンバラごっこ」「取っ組み合い」やアニメのキャラクターの模倣により行われる「ヒーローごっこ」などの言葉も含む。

以下では遊び理論での遊びの分類における戦いごっこの位置づけ、さらに英語圏の“rough and tumble play”に関する研究を概観した上で、日本の保育実践において戦いごっこがどのように捉えられているのかを検討し、現在の位置づけと今後の展望について論じる。

2. 遊び理論における「戦いごっこ」の位置づけ

前述のように「遊び」については従来から様々な理論化がなされてきた。遊び理論において多く言及されるCaillois (1958 多田・塚崎訳 1990) では遊びを「アゴン (競争)」「アレア (運)」「ミミクリ (模倣)」「イリンクス (眩暈)」の4つに分類している。その中の「アゴン (競争)」のなかに「競争 取っ組みあいなど」とし、他のスポーツ競技全般との対比で「規則なし」と記されている。ここでの「取っ組みあい」はヒーローの模倣をする「戦いごっこ」と同義ではないが、勝敗を決める規則が明確ではないという点で類似の解釈がなされていると考えられる。ごっこ遊び全般 (人形遊び、兵隊ごっこ、警官ごっこや泥棒ごっこ、馬ごっこ、汽車ごっこ、飛行機ごっこ) についても同様に、規則のない遊びに位置づけられ、次のように述べられている。

これらの遊びの主な魅力は、役を演じる楽しみ、あたかも他の誰か、他の何物か、たとえば機械になったかのようになぞらえてふるまう楽しみにある。[規則はないということと]矛盾して聞こえるかも知れないが、ここでは虚構が、なぞらえる感情が規則に取ってかわり、正確にそれと同じ機能を果たしているといえるだろう。

このように「戦いごっこ」は、身体活動として見ても、またごっこ遊びとして見ても規則のない、虚構が規則の役割を果たす遊びとして位置づけられているといえる。一方で戦いごっこのような遊びは、子ども間でのコミュニケーションとしても論じられている。矢野 (1991) では「メッセージとメタ・メッセージの論理階型の混同から生じるパラドックスを超えていくコミュニケーションの様式」とした上で、次のように述べる。

子どもの間に「これは遊びだ」、すなわち、「プロレスごっこ」は、「プロレスごっこ」が表す取っ組み合いという行為が表示するはずのものを、表示していないばかりか、取っ組み合いそのものが本物でないという理解がないならば、すぐさま、取っ組み合いは本当の闘い「けんか」へと転訛してしまうことだろう。そこで遊びが可能のためには、〈遊びとしてのメッセージ〉 (メッセージ) とは

区別して、子どもの間に「これは遊びだ」というく遊びについてのメッセージ> (メタ・メッセージ) を交換する程度のメタ・コミュニケーションの能力が不可欠である。これは遊びが成立するためのコミュニケーション論的前提と考えることができる。

また後に述べるように小川 (2010) の遊び保育論では戦いごっこを「非日常のごっこ」に位置づけ、テレビの影響を受けたものを指している。このことは、現代の日本において、実在の武士や兵士などの模倣とは異なり、戦いごっこにおける模倣の対象が架空のヒーロー等に限定されていることを示しているといえるだろう。この文脈において『子どもの「居場所」を求めて』の共同著者である岩田 (2009) は、矢野 (1991) の示した事例に触れて、次のように述べている。

ごっこ遊びによる「みたて」の状況は、メンバー同士のみたての「フリ」が共有され、「みたて」の言葉が共有され続ける限りにおいて「ごっこ世界」の「雰囲気」がメンバーに保持されるが、一度、「みたて」行為が他児の「みたて」によって受継がれていかないと、「ごっこ」世界の「雰囲気」は失われ、日常にもどってしまうのである。(pp. 214-215)

以上のように、規則の有無を一つの大きな分類指標とする Caillois の遊び理論のなかでは、「戦いごっこ」は明確な規則のない遊びに分類される。ただしそれはスポーツのような明確な規則がないという意味においてであり、遊ぶ者の間では「ごっこ」の前提の共有がなされており、その点については規則との対比やコミュニケーションとしての機能の点から論じられてきていることがわかる。そして他の「ごっこ遊び」とは異なり、その暗黙の前提の共有が失われると、遊びの不成立や遊び手同士の対立だけではなく、実際の身体的攻撃や深刻な対立にもつながりうる遊びであるといえる。

さらに、身体活動に着目した分類もある。後述の“rough and tumble play”に関連して、Hart and Tannock (2019) は“rough play”の中分類として“rough and tumble” “big body play” “imaginative play” “fantasy play”を位置づけている。ここでのrough playの定義は「二人以上の子どもを含む言語的・身体的協調遊びであり、攻撃的なつもりテーマや行動、言葉を含む互恵的な役割遊びに、全ての参加者が楽しく自発的に関わっているもの」として、そこにヒーローごっこ遊びや戦い遊びなども含むものである。ここでは“imaginative play”に暴力や攻撃などを含む戦い遊び、“fantasy play”に明確な役割のあるヒーローごっこなどを含む。すなわちこの“rough play”の中に、模倣等を含まない身体的な遊びと、戦いやキャラクターを模倣する戦いごっこの両方が含まれているといえる。その上で、大人にとっての「深刻な暴力や攻撃との区別」の難しさを挙げつつも、それらが「友達同士」で信頼関係のもとに行われることが多いことに言及している。

また、『動物の遊び』と『人間の遊び』におけるグロースの理論を発展させたGray (2013 吉田訳 2018) によれば、「6つの遊びのタイプ」として「肉体的な遊び」「言葉遊び」「建設的な遊び」「空想的な遊び」「社会的な遊び」をあげている。彼は人間の「生存のスキル」に遊びのタイプが対応しているとした上で、「肉体的な遊び」の中で次のように述べている。

他の動物と同じように、私たちも強固なからだ、十分に調整された形で動くことを学ばなければなりません。(中略) からだを鍛えるために、子どもたちが自主的に、バーベルを上げたり、運動場のトラックを走ったりすることはありません。(中略) その代わりに、心地よい疲れをもたらしてくれ

るので、機会さえ提供されれば日に何度でも、彼らはお互いを追いかけて回したり、取っ組み合いをしたり、チャンバラごっこをして遊びます。追いかけてなどの肉体的な遊びはどの文化でも見られますが、チャンバラごっこや自転車に乗ることなどは、適当なものや見本となるものが存在する特定の文化固有のものである場合があります。(p. 159)

このように、Grayは主に生存のための「からだを鍛える」すなわち身体能力習得という文脈で「取っ組み合い」や「チャンバラごっこ」を位置づけていることがわかる。また「文化固有のものである場合がある」と述べているように、文化や時代により、実在の人物や職業、あるいは架空のヒーローなどの影響を受けながら、身体を使って楽しむ遊びとして解釈することができる¹⁾。

以上のように、遊び理論の分類から「戦いごっこ」を見た場合、想像や虚構を前提としている点では他の「ごっこ遊び」と同様に位置づけられる。ただし前提の共有が崩れた場合に現実の攻撃や対立に結びつきやすい点や、多くの場合に活発な身体活動を伴うという点、さらに現代日本の場合は模倣の対象が実在していないという点において、他の「ごっこ遊び」とは性質を異にする遊びであるといえるだろう。

3. “rough and tumble play”に関する研究からの示唆

本節では、これまでに行われてきた“rough and tumble play”に関する研究を概観する。なお、日本語では内容をそのまま表す訳語が定着していないことから、本論文においては原語のまま示すこととする。

まず、“rough and tumble play”は近年の研究で“R & T”（例えばSandseter, 2021; Storli, 2021）や“RTP”（Mickelsson & Stylin, 2021）という略語でも示されており、その研究者の間では共通理解のある専門用語と考えられる。定義としては先述のHart and Tannock (2019) のように子ども同士の協動的遊びとするもののほか、「取っ組み合う、つかみあう、蹴る、転がるなど、遊びの文脈であることを除いては攻撃的に見えるような激しい行為を伴う」遊び(Pellegrini & Smith, 1998)として定義されている。ただし日本語では定訳がまだなく(荻本, 2014)、「取っ組み合い遊び」と訳して気質と感覚運動機能の発達を調査した中川・宮地・松木・鋤柄(2019)の研究や「乱闘遊び」と訳して父子遊びを観察した荻本(2014)の研究があるものの、保育における「戦いごっこ」とは結びついていない。

この“rough and tumble play”については人間だけでなく他の哺乳動物にも見られることが指摘されており、アカゲザルの子どもの発達過程で見られることが示されている(Harlow & Harlow, 1966)ほか、実験室のラットの“rough and tumble play”に関する研究(Pellis & Pellis, 2007)がある。またヒトでは、父子間での“rough and tumble play”についても多くの研究がなされている(Paquette & Dumont, 2013; Ahnert et al., 2020; Robinson & Freeman, 2022)。この点は、例えばアタッチメントの研究など、親子関係に関する研究が主に母親を対象として行われてきたことと対照的である。後に述べるように子どもの“rough and tumble play”の頻度にはジェンダーによる差があることも指摘されており、そのために父親の関与が多い遊びになっている可能性がある。

その中で、子どもにとっての発達の意義も示されてきており、例えばStGeorge and Fletcher (2019)のレビューでは子どもにとっての身体的・情動的・社会的ウェルビーイングにつながるということが指摘されている。また、保育における身体を使った遊びについて事例調査を元に質評価尺度を作成したArcher and Siraj (2015)による著書では、この“rough and tumble play”が、身体的健康や身体能力、自己制御の発達につながること、さらに善悪や問題解決等の能力も育てることが記述されている。同時に事例におい

て、環境設定を変える前には“rough and tumble play”が可能な状況になかったことや、保育者が“rough and tumble play”を制止していたことなども示されている。このように、“rough and tumble play”は人間以外の哺乳類に関する研究も含め、様々な発達に必要な行為や遊びとして捉えられ、その流れを汲んで子どもにとって重要な遊びの一つとして位置づけられてきたことがわかる。

その中で、保育実践や乳幼児期の子どもに着目した研究もなされてきた。発達心理学の分野ではDipietro (1981) が保育場面での観察をもとに、“rough and tumble play”の頻度や質が性別により異なることや、他の攻撃的な行動との相違について示している。また保育実践における観察を行ったStorli (2013) では、それまでの“rough and tumble play”のカテゴリーが学齢期の子どもにおける分類であったとして、就学前の子どもの観察をもとに追加のカテゴリーを提案している。さらにStorli (2021) は、先述のように「二人以上の子どもを含む言語的・身体的協調遊びであり、攻撃的なつもりのテーマや行動、言葉を含む互恵的な役割遊びに全ての参加者が楽しく自発的に関わっているもの」というHart and Tannock (2019) の定義を引用した上で、その内容が多岐にわたることや、保育において援助が難しい遊びであることにも言及している。そして3～5歳児の観察から、身体的に活発になるような環境にされた屋内の方が、戸外よりも“rough and tumble play”に適すると判断されることや、男児は女児と異なり全てのタイプの“rough and tumble play”に関与する傾向があることを明らかにしている。

これらの研究において、乳幼児期の子どもの“rough and tumble play”の実態が特に性差やその種類について明らかになってきていることがわかる。

さらに、リスクな遊び (risky play) (Sandseter, 2007) に関する研究でもこの“rough and tumble play”はその分類の一つであり、お互いを傷つける可能性があるために子ども・保育者両方にとって怖さを伴う遊びとされている (Sandseter, 2007; Sandseter, 2009)。このリスクな遊びの研究の中では、遊びの環境や素材と遊びの種類との関連を観察により検討した際、“rough and tumble play”については環境や素材との関連が見られなかったことも指摘されている (Sandseter et al., 2021)。

加えて、保育者等の大人についても研究がなされている。保育者のジェンダーやパーソナリティ、年齢に着目したSandseter (2013) では、“rough and tumble play”に焦点化した研究ではないが、男性保育者の方がパーソナリティ尺度の一つである「刺激希求性」(excitement-seeking) で高い値を示すとともに、リスクな遊びに関してリベラルな態度であることが明らかにされている。また、この分類を用いてリスク寛容性尺度の作成を試みたHill and Bundy (2012) では、ラッシュモデリングによる分析から、個別具体的な遊びが参加者のリスク寛容性と結びつけられている。それによれば、“rough and tumble”に分類されている遊び(「棒を使って戦いごっこをする」、「骨折の可能性がある遊び」、「誰が強いかを試す戦いごっこ」、「頭から滑り落ちる」、「rough and tumble play」、「擦り傷の継続」、「追いかっこ」)の中で特に「棒を使って戦いごっこをする」は特に許容されにくい遊びとして位置づいている。

なお、以上の研究はすべて英語論文であり“rough and tumble play”がそのまま表記されているが、言語による定義の違いには注意が必要である。ギリシャで子どもに対し、リスクな遊びに関する半構造化インタビューを行ったNikiforidou (2017) では“rough and tumble”のカテゴリーについて、該当する遊びはあるものの訳語がないことを理由に除外して実施している。日本においても、「戦いごっこ」「ヒーローごっこ」のように変身の模倣や想像が主になる遊びと、「取っ組み合い」「相撲」等の身体活動が主になる遊びとの両方を含めて表すような言葉は現在ない。さらに次節で述べる通り、歴史的に「戦い」を模倣する遊びは行われてきたものの、テレビの普及とともにアニメのヒーローが子どもの主な模倣対象となったことで、戦いごっこの遊び方が変容してきたことも想定される。この点を踏まえ、日本においても

“rough and tumble play”に関する研究を参考としながら、子どもの遊びの中での位置づけや保育者の捉え方等について、引き続き検討が必要である。

4. 日本の保育における戦いごっこ

日本における子どもの戦いごっこの変遷について絵画資料や文献資料をもとに検討した峯・柴崎(2004)は、古代・中世において庶民の子どもたちが菖蒲を兜や刀に見立てて石を投げている姿などを取り上げ、当時から子どもたちの間で戦い遊びが行われていたことを指摘している。そして江戸時代には「殿事」として武士を模倣し戦いごっこをすることが幼児・児童期に体験されるべき遊びの一つとされたり、続く近代には軍国主義教育が強まる中で大人の意識が子どもの遊びに色濃く反映されたりするなど、「各時代を通して、大人や文化、国家体制等に影響を受けながら、時のヒーローに憧れを抱いて戦いごっこ遊びをしていた」という。保育学の分野でこのような歴史の変遷を検討した研究は他に見られないが、戦いごっこのルーツは古代・中世まで遡り、各時代の影響を受けながら続いてきたと考えられる。

一方で現代の日本社会においてこのような「戦い」を模倣する遊びは必ずしも大人によって肯定されることばかりではない。その理由としては主に以下で述べる2つの視点がある。

第一に、保育者にとっての捉えにくさである。ヒーローごっこの実践事例を検討した浜谷・江藤(2016)では、八木(1998)の「ごっこ遊びの探求」において「なるべく肯定的な価値をもつごっこ遊びを取り上げるとして、(中略)TVのキャラクターごっこのような遊びは意図的に排除している。確かに、保育現場で子どもたちがTVのヒーローごっこ遊びをしている姿をよく見かけますが、保育関係者からは、好ましくない遊びとして敬遠されたり忌避される傾向がある」ということを指摘している。そしてその根拠のひとつとして友定(1999)が挙げた「集団のこわれ易さ」にも言及している。さらに浜谷・江藤(2016)では、ヒーローごっこや戦いごっこをしているクラスが「子どもたちに遊びが見つからないクラスであり、子どもが育っていないクラスだ」と言われることにも言及されている。どのような理由で「好ましくない」「遊びが見つからない」となるのかは本文献からは明らかではないが、「ごっこ」という名前がつきながらも、他のごっこ遊びとは性質を異にする遊びであるともいえるだろう。『遊び保育論』(小川, 2010)では、戦いごっこについて以下のように述べられている。

筆者は、ごっこは大きく2つに分類されると考えている。1つは、ままごととかお店やさんのように日常的な生活現実を模したごっこ、戦いごっこか乗り物のごっこのように非日常のごっこ、あるいは動的なごっこである。厳密に言えば、ままごとのような日常性のごっこ、戦いごっこに代表される非日常性のごっこに大別され、その中間に乗り物ごっこといったものがあるのかもしれない。(中略)非日常のごっこは、テレビの変身ヒーロー(例、ゴレンジャー)をモデルとして展開されてきた。テレビでは、近隣の親しいお兄さんが地球の危機に救世主としてヒーローに変身するのである。幼児たちは、お兄さんの日常性はまねることなく、ヒーローに変身してかっこよく戦う役だけをまねるのである。そして低年齢の3歳児などは、繰り返し、この変身ポーズだけを模倣するのである。そのため、この変身してからの戦いごっこをどう遊びとして構成するかが大きな課題となってきた。前述のように、変身前の状況は、幼児のイメージにないので、ここでも、基地づくりから剣づくりのように、つくって遊ぶという形で、つくる活動でイメージを構成しながら戦う場面へとつなげることが課題となるのである。(中略)

しかし、その後、ポケモンが流行し、ポケモンはヒーローもののように単純なストーリー性ではないので、幼児が幼稚園や保育所で遊ぶポケモン遊びにどう援助してよいのか保育者を悩ませる事態が現れるようになった。(中略) この遊びをどう展開させるかは、保育者にとって常に悩みの種である。なぜなら、幼児の中に常に、より強い存在、よりかっこいい存在、より早い存在になりたいという願望があるのである。そして今、もっともかっこいいと世間で見られている存在に自分もなりたいたいと思うのである。保育者はその想いを実現するために必要なモノをつくり、必要な舞台を用意すべきなのである。そのためには、幼児が何にあこがれ、どんなかっこよさを実現したいかをよく観察し、そうしたモノづくり・場づくりを援助すべきなのである。(pp. 118-120)

これらの記述からは、戦いごっこの性質として非日常的な「テレビのヒーロー」がモデルとなっていることに伴い、保育者にとっては他の日常的なごっこ遊びよりも援助がしにくい遊びになっていることが示唆される。さらに横井(2016a)でも、子どもがごっこ遊びにおいてその人や物の本質を浮き彫りにすることを楽しんでいるとした上で、ヒーローごっこについては「変身して、敵を攻撃して、倒すといった一連の行為」がその本質であると述べている。その点で同じごっこ遊びでも、母親の振る舞いを再現する場合などとは異なるという。そして、「テレビのなかの架空の世界と、現実の世界では、子どもの体験の多様性や豊かさが異なり、再現の対象となる物や人間の本質の多様性や豊かさも当然ながら異なってくる。だからこそ、遊びの展開の可能性が異なるのと同様に、本質を浮き彫りにする仕方も、ミニチュアの使用で満足するか、あるいは指標として捉えることにとどまるか、それとも想いの再現までに至るのか、といった違いがでてくる。」とする。このように「戦いごっこ」の多くは非日常的で架空の世界が元になっていることが、保育者にとっては文脈を共有したり遊びの広がりや深まりを支えたりすることの困難を感じることに繋がっている可能性がある。

なお、戦いごっこが保育者にとって捉えにくい理由として、前述の“rough and tumble play”の研究で明らかにされているような遊びの性差もあると考えられる。通説では、戦いごっこを好む子どもが男児に多いことが保護者向けの記事(須賀, 2021)や園のWebサイト(ふじおか幼稚園, 2020; 錦ヶ丘保育園, 2019)等で指摘されている。明確な関連は実証的には示されていないが、保育者の男女比率において女性が多いことも、戦いごっこの捉えにくさにつながっている可能性があるだろう。

第二に、安全性の問題である。前述の“rough and tumble play”も、危険を伴うが発達的に重要な「リスクな遊び」の分類の1つに挙げられており、子どもがお互いを傷つける可能性のある遊びとされている。戦いごっことも同様に複数人で模倣も含めた攻撃を伴う遊びであり、安全性の懸念は類似しているといえる。日本において戦いごっこの安全性そのものを扱った研究はないが、安全に関する保育者・保護者の認識を検討した田村・鈴木(2020)で一部言及されている。それによると、日常の保育場面でありがちな事例として挙げられた21事例のうち「広告で作った棒で戦いごっこをしている」では、保護者よりも保育者の方が危険と判断する傾向にあることが示されており、一見楽しそうに見えるものの保育実践上では注意が必要な遊びとして指摘されている。この事例は「広告で作った棒」という、細長いもの、鋭利なものを使用しているという条件があるため、「戦いごっこ」全般の危険性を示しているわけではない。保育における安全のための遊びの制限についての研究(辻谷, 2021)では、戦いごっこについて、直接の攻撃や身体接触の制限、本気での攻撃の禁止などのほか、「物を持って戦わない」などの条件が見られることが示されている。ただし、特にヒーローごっこのように共通のイメージがある場合、「武器」などの物がそのイメージの共有に必須となるため、その制作や使用を禁じることが遊びにどのように影響するかなど、

保育者にとっての判断も難しくなると考えられる。このように戦いごっこは、文脈の共有や援助のしにくさだけでなく安全配慮の点でも保育者にとって迷いを生じさせる遊びになりうると考えられる。

以上のように戦いごっこは保育者にとっての援助の難しさを伴うが、その一方、子ども同士でのやりとりの豊かさや援助の工夫も明らかになっている。小林（1995）では子ども同士が内的ルールを作りながら戦いごっこを行っていることなどを示している。この点について友定（1999）も言及し、また2歳児では力加減ができていることについて「遊びの主眼が『勝負』ではなく『変身』であることに気づいた」として、ヒーローに変身すること自体に興味の中心があるためにコントロールが効くと指摘している。横井（2016b）の事例でも、一人の男児を追いかけて倒そうとする遊びのなかで一時は怒りや緊張が生じて、互いの言葉や振る舞いによって一気にほどけ、遊びが再度活性化される様子が示されている。また保育者の援助としては前述の浜谷・江藤（2016）において、「TVのナルトの技や強く固定化したイメージを尊重し、決して否定することなく取り入れながらも、それに縛られないで、子どもたちが自由に発想を豊かにできるような遊びに導く」ことにより実践を行ったことが述べられている。また松岡（2020）においても、戦いごっこは喧嘩になることが多く止めがちであることを述べた上で、一緒に遊びながら手探りで実践を進める中で「存分に戦いごっこをよりよくあそんだ子どもはきっとおとなになって、本当の意味での平和の意味をわかるのだと思います」と実践者の考えを述べている。すなわち、保育者から見れば危険性や攻撃性、また援助のしにくさが課題となる一方で、子ども同士ではルールの調整や力加減、変身自体への興味、言葉や振る舞いによる転換など、様々なやりとりが成り立っており、援助の工夫によりそれらがさらに豊かになる可能性があるといえる。これらは、先述の“rough and tumble play”の研究で明らかにされてきた発達の意義にも通じる点であると考えられる。

5. 総括および課題と展望

本論文では、遊びの中でも保育者によって様々な捉え方が想定される「戦いごっこ」に焦点を当てて、遊び理論での位置づけや関連する“rough and tumble play”に関する研究を概観した上で、我が国の保育における捉え方を探ってきた。以上より、「戦いごっこ」に関する保育実践上の課題を以下2つの視点から整理することができるだろう。

第一に、身体を動かす遊び（運動遊び、身体活動）として考える視点である。英語圏で研究がなされてきた“rough and tumble play”として、人間以外の哺乳類にも見られるとともに、子ども間や親子間で行われる遊びとして知られている。そして身体的健康をはじめとして様々な発達の意義も明らかにされている。その一方で「リスクな遊び」の分類として位置づけられるように、身体の危険を伴う遊びでもある。特に棒など鋭利なものを持って戦う場合は、保育者から見て危険性の高い状態として捉えられる（田村・鈴木, 2020; Hill & Bundy, 2012）。つまり、身体の発達に寄与する一方で身体の危険も伴う。この点に関しては遊びの中で子どもが経験を重ね、調整の仕方を体得していくと考えられる。保育実践では、子どもが遊び方や力加減をどのように調整しているのかを見極めるとともに、必要に応じて適切な遊び方を伝えることが重要とされるであろう。ただしその適切な遊び方は共通の方法があるわけではなく、子どもの年齢や経験、周囲の環境、子ども同士の関係性など様々な要因により異なる。子どもの身体活動としての戦いごっこの意義を踏まえつつ、各園の環境で園児にとっての適切な方法を実践の中で考え、保育者間での実践知としても共有していく必要があるだろう。

第二に、ごっこ遊びの一種として捉える視点である。戦いごっこは、非日常的なごっこ遊びであり保育

者にとって援助が難しいこと（小川，2010）、現実的なごっこ遊びとは異なり子どもがその感情までは再現していないこと（横井，2016a）といった特徴が指摘されている。そのため保育者がどのように保育のねらいを持ち、援助していくのかについての方針を定めにくいと考えられる。さらに戦いごっこを繰り返す姿は他の遊びが見つからない姿としても捉えられており（浜谷・江藤，2016）、保育者が戦いごっこそのものについて肯定的に捉えにくいことにつながっているであろう。一方、子ども同士では「これは遊びである」という前提や「内的ルール」（小林，1995）の上に成り立っている。ただしそれらの前提やルールは、参加していない者からはわかりにくいいため、本気の攻撃とも解釈されうる。さらに、それらの前提やルールが崩れると成立しないという点は他のごっこ遊びと同様であるが、単に遊びが終わるというだけではなく、実際の身体的攻撃や暴力につながるリスクを伴う。子ども同士はそのようなリスクを互いに経験しながら、再び遊びに戻る方法や関係修復の方法を体得していくことになるだろう。それらを経験していく過程においても、保育者が子どもの楽しみ方や調整の仕方などをどのように捉え、その遊びをいかに支えていくのかについて、実践上も研究においてもさらなる議論が必要と考えられる。

以上2点として述べたように、戦いごっこは遊びの中で、身体的な遊びとごっこ遊びという両面から捉えられる。また保育者にとって、身体的な遊びとしては安全管理上の懸念、ごっこ遊びとしては遊びの広がりや深まりへの援助の難しさといった課題があることが示唆された。いずれに関しても“rough and tumble play”の研究の中で明らかにされてきた子どもの実態や発達の意義を踏まえ、戦いごっこにおける保育者の実践知や保育観についてより詳細に検討していく必要があると考えられる。

なお、本稿では十分に検討できていないが、平和教育などの理念に照らすと「戦い」を遊びにすることそのものに抵抗を感じたり、不適切と捉えたりする場合もあるだろう。この点について文献調査では十分に明らかにすることができなかった。今後は園での実践や保育者の考え方などに着目した実証研究から、戦いごっこに関わる多様な捉え方について体系的に示していくことが求められる。

注

- 1) 6つの分類については、「互いに相いれないというものではありません。それは、あくまでも遊びが果たす機能別のタイプとして分けました。」とされているように、実際には戦いごっこや取っ組み合いが全て「肉体的な遊び」に分類されるわけではなく、ここまで述べてきたように「空想的な遊び」の性質も多く含んでいると考えられる。ただしここでは「肉体的な遊び」の具体例として挙げられていることに着目した。

引用文献

- Ahnert, L., Deichmann, F., Bauer, M., & Supper, B. (2021). Fathering behavior, attachment, and engagement in childcare predict testosterone and cortisol. *Developmental Psychobiology*, 63, e22149. DOI: 10.1002/dev.22149.
- Archer, C., & Siraj, I. (2015). *Encouraging physical development through movement-play*. SAGE.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*. Gallimard. (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)
- DiPietro, J. A. (1981). Rough and tumble play: A function of gender. *Developmental Psychology*, 17, 50-58. DOI: 10.1037/0012-1649.17.1.50.
- ふじおか幼稚園 (2020). FUJI KIDS BLOG 2020/7/8 男の子は なぜ、「戦い」がすきなのか♪. <http://fuji-kids>.

- com/男の子は%E3%80%80なぜ、「戦い」がすきなのか♪/ (情報取得2022/9/27)
- Gray, P. (2013). *Free to learn: Why unleashing the instinct to play will make our children happier, more self-reliant, and better students for life*. Basic books. (ピーター・グレイ, 吉田新一郎 (訳) (2018). 『遊びが学びに欠かせないわけ：自立した学び手を育てる』. 築地書館)
- 浜谷直人・江藤咲愛 (2016). ヒーローごっこ遊び実践と集団づくり. 『人文学報. 教育学』, 51, 33-48.
- Harlow, H. F., & Harlow, M. (1966). Learning to love. *American Scientist*, 54, 244-272.
- Hart, J. L., & Tannock, M. T. (2019). Rough play: Past, present and potential. In P. K. Smith & J. L. Roopnarine (Eds.), *The Cambridge handbook of play: Developmental and disciplinary perspectives* (pp. 200-221). Cambridge University Press.
- Hill, A., & Bundy, A. C. (2012). Reliability and validity of a new instrument to measure tolerance of everyday risk for children. *Child Care Health and Development*, 40, 68-76. DOI: 10.1111/j.1365-2214.2012.01414.x.
- 堀越紀香・無藤隆 (2000). 幼児にとってのふざけ行動の意味—タプーのふざけの変化—. 『子ども社会研究』, 6, 43-55.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. (ヨハン・ホイジンガ, 高橋英夫 (訳) (1973). 『ホモ・ルーデンス』. 中公文庫)
- 岩田遵子 (2009). 遊び—子どもが創造する規範と「居場所」の生成の視点から—. 小川博久・岩田遵子 (著) (2009) 『子どもの「居場所」を求めて—子ども集団の連帯性と規範形成』 第3章. ななみ書房.
- 小林紀子 (1995). 「戦いごっこ」における遊びの流れを規定するもの (2)：内的ルールの生成過程を巡って. 『日本保育学会大会研究論文集』, 48, 282-283.
- 厚生労働省 (2018). 保育所保育指針.
- 松岡佳春 (2020). 戦いごっこから平和を学ぶ. 『季刊保育問題研究』, 302, 350-351.
- Mickelsson, T. B., & Stylin, P. (2021). Integrating rough-and-tumble play in martial arts: A practitioner's model. *Frontiers in Psychology*, 12, 1-14. DOI: 10.3389/fpsyg.2021.731000.
- 峯克政・柴崎正行 (2004). 日本における子どもの戦いごっこ遊びの変遷 (口頭発表 I (保育思想・保育理論)). 『日本保育学会大会発表論文集』, 57, 50-51.
- 文部科学省 (2018). 幼稚園教育要領.
- 内閣府 (2018). 幼保連携型認定こども園教育・保育要領.
- 中川敦子・宮地泰士・松木太郎・鋤柄増根 (2019). 発達初期における気質と感覚運動機能. 『日本心理学会大会発表論文集』, 83:0, 1C-063-1C-063.
- Nikiforidou, Z. (2017). 'It is riskier': Preschoolers' reasoning of risky situations. *European Early Childhood Education Research Journal*, 25, 612-623. DOI: 10.1080/1350293X.2017.1331075.
- 錦ヶ丘保育園 (2019). ブログ2019年10月28日 ごっこ遊び～3歳以上児リーダー便り～. https://tonohara.org/article_4459.html (情報取得2022/9/27)
- 小川博久 (2010). 『遊び保育論』. 萌文書林.
- 荻本快 (2014). 幼児の自己制御を育む父子遊びの発達力動理論—介入プレイ観察による力動理論の構成—. 『国際基督教大学学報. I-A 教育研究』, 56, 81-88.
- Paquette, D., & Dumont, C. (2013). Is father-child rough-and-tumble play associated with attachment or activation relationships? *Early Child Development and Care*, 183, 760-773. DOI: 10.1080/03004430.2012.723440.
- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998). Physical activity play: The nature and function of a neglected aspect of play. *Child Development*, 69, 577-598.
- Pellis, S. M., & Pellis, V. C. (2007). Rough-and-tumble play and the development of the social brain. *Current Directions in Psychological Science*, 16, 95-98.
- Robinson, E., & Freeman, E. (2022). The impact of father-child rough-and-tumble play and child cognitive outcomes. Paper presented at Australasian Mathematical Psychology Conference 2021. Via mathpsych.org/presentation/354.

- Sandseter, E. B. H. (2007). Categorising risky play—how can we identify risk - taking in children’s play. *European Early Childhood Education Research Journal*, 15, 237-252. DOI: 10.1080/13502930701321733.
- Sandseter, E. B. H. (2009). Characteristics of risky play. *Journal of Adventure Education & Outdoor Learning*, 9, 3-21. DOI: 10.1080/14729670802702762.
- Sandseter, E. B. H. (2013). Early childhood education and care practitioners’ perceptions of children’s risky play; examining the influence of personality and gender. *Early Child Development and Care Online*, 3, 1-16. DOI: 10.1080/03004430.2013.794797.
- Sandseter, E. B. H., Sando, O. J., & Kleppe, R. (2021). Associations between children’s risky play and ECEC outdoor play spaces and materials. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18, 3354. DOI: 10.3390/ijerph18073354.
- Smith, S. J. (1998). *Risk and our pedagogical relation to children: On playground and beyond*. State University of New York Press.
- StGeorge, J., & Fletcher, R. (2020). Rough-and-tumble play. In S. Hupp & J. D. Jewell (Eds.), *The encyclopedia of child and adolescent development*. Wiley Blackwell. DOI: 10.1002/9781119171492.wecad276.
- Storli, R. (2013). Characteristics of indoor rough-and-tumble play (R&T) with physical contact between players in preschool. *Nordisk barnebageforskning*, 6, 1-5. DOI: 10.7577/nbf.342.
- Storli, R. (2021). Children’s rough-and-tumble play in a supportive early childhood education and care environment. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18, 10469. DOI: 10.3390/ijerph181910469.
- 須賀華子 (2021). 戦いごっこが育む生きる軸 見守る際のポイントは？ 勸善懲惡の世界観の中で育まれる判断力と思考力. <https://dual.nikkei.com/atcl/column/17/101900010/111500225/> (情報取得：2022/9/27)
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.
- 田村佳世・鈴木裕子 (2020). 保育における安全・危険に対する保育者と保護者の判断根拠の相違—保護者対応と安全教育を焦点として—. 教育科学編『愛知教育大学研究報告』, 69, 49-57.
- 友定啓子 (1999). 保育現場からの現代幼児論(5)：戦いごっこ. 『幼児の教育』, 98, 4-11.
- 辻谷真知子 (2021). 保育における安全のための遊びのルールについての検討. 『国際幼児教育研究』, 28, 83-98.
- 八木紘一郎 (1998). 『ごっこ遊びの探究：生活保育の創造をめざして』. 新読書社.
- 矢野智司 (1991). 合理主義と非合理主義の二項対立を超えて. 『教育哲学研究』, 63, 10-15.
- 横井紘子 (2016a). 模倣と真似における指標. 中田基昭 (編) 大岩みちの・横井紘子 (著) (2016) 『遊びのリアリティー—事例から読み解く子どもの豊かさと奥深さ—』 第6章. 新曜社.
- 横井紘子 (2016b). 遊びにおける言葉と感情. 中田基昭 (編) 大岩みちの・横井紘子 (著) (2016) 『遊びのリアリティー—事例から読み解く子どもの豊かさと奥深さ—』 第11章. 新曜社.

