

# 児童の遊びにおけるルールの産出

○藤田 文

(大分県立芸術文化短期大学)

キーワード：遊び場面・ルール・児童期

The elementary school children's production of the rule in the free play situation

Aya FUJITA

(Oita Prefectural College of Arts and Culture)

Key Words: play · rule · elementary school children

## 目 的

集団遊びにおけるルールは、児童の仲間関係を調整する上で重要な役割を果たしている(藤田, 2015)。ルールは、仲間が対等平等の立場で楽しく遊ぶために取り決められた約束である。もともとその遊びに付随して決められているルールもあるが、力の強い者だけが一方的優位にならないようなハンディキャップの設置など児童たち自身が創意・工夫しながら産出するルールもある。また、遊びに対立が生じたり、つまらなくなったりしたら、仲間同士の自主的・民主的な話し合いによりルールを変更したり、創造したりしていく。本研究では、この過程をルールの産出と呼び、児童たち自身が産出したルールに焦点を当てて検討していく。

まず、児童たちの自由遊び場면을観察し、その中で産出されたルールを抽出する。そして、児童たちのルール遊びにおけるルールの産出の理由を明らかにすることを目的とする。また、事例を詳細に検討することで、ルールの産出が周りの児童たちにどのような影響を与え、遊びがどのように展開していくのか児童たちの仲間関係に与える影響も明らかにする。

## 方 法

**観察対象者：**小学校の育成クラブの児童 101 名（1 年生から 3 年生）の中から観察対象の遊びをしている児童。

**手続き：**育成クラブを週 3 回、計 27 回訪問した。1 回の訪問は 60～90 分程度であった。児童の自由遊びの中のルール遊びを参与観察法で調査した。ボイスレコーダーを用いて、遊び場面の発話を録音し、行動を音声記録した。

## 結果と考察

### (1) ルールの産出の理由

録音された児童の発話と行動を分析し、ルールのある集団遊びをしている場면을抽出した。その結果、集団遊びの 25 事例とルールの産出の 166 場面が見出された。古城ら(2007)を参考にして、ルールの産出場면을、産出した理由によって 14 種類に分類した(表 1)。

表 1 より、「身勝手」「確認」「人間関係」「面白くする」が

多かった。小学 3 年生までの遊びでは、自分の都合が良くなるように考える「身勝手」を理由としたルール産出が多いことが示された。遊び事例は「逃げる・捕まえる」遊びが多く、ルール設定の自由度が高かった。そのため、ルールの産出の理由も身勝手なものが多くなったと考えられる。

一方、「人間関係」や「面白くする」などの理由も多かった。身勝手な提案が多いということは、たくさんの意見や要求が生じるということである。それらの声を活かし遊びを成立させようとすることから、「人間関係」や「面白くする」の理由も多くなったと考えられる。

### (2) 事例分析によるルールの産出の影響

《事例 1 身勝手ルール》3 年生 11 名と観察者のけいどろだった。3 年生の A 君が警察から当てられる寸前にバリアを使えるというルールを産出した。A 君は自分が当てられないための身勝手な理由からルールを産出した。このルールの産出で警察の B 君が感情的になり、どろぼうを強引に連れて行こうとした。このように、身勝手な理由でルールが産出されると、そのルールは相手に受け入れられず、その結果、殴る・蹴る・引っ張るなどのいざこざが生じることが示された。

《事例 2 面白くするルール》2、3 年生 8 名と指導員と観察者のけいどろだった。C ちゃんが警察の人数が不足して広い場所ではなかなか捕まらず面白くないと訴えたことに対して、2 年生の D ちゃんが逃げる範囲を定めるルールを産出した。場所を狭めて捕まえやすくすることで遊びがより面白くなるルールだった。D ちゃんは泥棒の立場だったが、警察の立場も考え遊びがより面白くなるようにしたと考えられる。このように、他人のことも考えたルールが産出されると、皆が納得し、遊びがより継続的に展開されることが示された。

## 引用文献

藤田文. (2015). 遊び場面における幼児の仲間との関係調整の発達 風間書房  
古城建一・川内敬介. (2007). 学童保育クラブにおける遊びの研究—大分大学教育福祉科学部研究紀要, 71-86.

表 1 ルール産出の理由と場面数

理 由	定 義	場面数
1 身勝手	当てられそうになったとき「バリアで当てられない」という提案者の身勝手による	39
2 確認	「駒を触ったら取らないといけないよねえ？」とルールを確認する	23
3 人間関係	「おにが不機嫌になったから、タイムなし」とおにの不満解消やけんかを避けるため	22
4 面白くする	「運動場なしの方が当てやすい」と活動の遅延化の防止や勝敗の明確化のため	19
5 個人の特性	「あの子はいつもわがまま言うから遊びに入れたい」と個人の特性による	12
6 既存ルール	「ドッチボールで頭はセーフ」という以前から共通して存在するもの	10
7 思いつき	「あの木に最後に触った人がおにね」と急に思いつくもの	8
8 その時々条件	「時間がない、遊び変えよう」と人数、遊び時間、場所の広さ、道具の有無による	7
9 平等条件	「同時だったから、ジャンケン」と公平や平等を考慮したもの	6
10 助言	指導者や大人から教えてもらう	6
11 その他		14