

平成 28 年度札幌市大学提案型共同研究費事業
「多世代交流を促す遊びに関する基礎的研究」
研究報告書

札幌市立大学 デザイン学部 小宮加容子

筑波大学 人間総合科学研究科 感性認知脳科学専攻 金箱淳一

目次

1. 研究の概要	
1-1. 研究の目的	1
1-2. 研究の背景	1
1-3. 期待される成果と効果	6
1-4. 実施項目	7
1-5. 実施体制およびスケジュール	9
2. 2016年度の実施内容	
2-1. 伝承遊びの調査・整理	10
2-1-1. 文献調査	10
2-1-2. 伝承遊びの整理	14
2-2. 伝承遊びによる各世代における認知度・身体的・技能的な違いの 調査・分析	17
2-2-1. 調査方法	17
2-2-2. 調査結果	21
2-3. 交流を促すための工夫としての感覚情報の有効性の検討	25
2-4. プロトタイプモデル作成	44
2-5. 多世代交流としての新しい遊び、道具の検証	48
2-6. プレ報告会「オトポンであそぼう」の実施	60
3. まとめ	64

引用・参考文献

付録

- 1) 報告会「オトポンであそぼう」ポスター（A3サイズ、片面）
- 2) 報告会配布用資料（大人用、A4サイズ、両面）
- 3) 報告会配布用資料（子ども用、A4サイズ、両面）

1. 研究の概要

1-1. 研究の目的

課題名：多世代交流を促す遊びに関する基礎的研究

本研究は、現在までの研究活動を通して得られた知見である「様々な感覚を意識する」、「能動的な遊びの発展」、「誰もが参加・交流できる遊びの構築」を活かし、子どもと高齢者を対象に、多世代間の交流を促すための伝承遊びの調査と、伝承遊びを用いた新たな遊びの手法、道具の提案を目的としている。

本年度は主に以下のことを実施した。

まず、伝承遊びによる各世代における認知度・身体的・技能的な違いの調査・分析を目的に、伝承遊びの例としておてだま、けんだま、あやとり、ヨーヨーを挙げ、それぞれの遊びを子どもと高齢者を対象に実施した。

次に、交流を促すための工夫としての感覚情報の有効性の検討を目的に、①情報を与えない（通常の室内環境）、②リズムに合わせて床に光を映す（視覚情報）、③リズムに合わせて音をならす（聴覚情報）、④光と音（視覚情報と聴覚情報）の4パターンの情報提供を遊びと組み合わせ実施し、それぞれ遊び方、発展の仕方を「交流」の視点から調査した。

さらに、多世代交流としての新しい遊び、道具の検証を目的とし、振動センサーを利用して、お手玉を投げると音がでるお手玉プロトタイプモデルを作成し、お手玉を事例に、外部から音が流れる場合と道具から音がでる場合の遊びの発展の仕方、遊び方の違いを「交流」の視点から調査した。

1-2. 研究の背景

研究代表者を中心とした札幌市立大学学生有志団体あそびlab!オヘソは、2011年より年間3~4回の遊びイベントを実施しており、活動とその成果について日本デザイン

学会等にて、子どもに対しての遊びの効果、そして、さらにより良い効果をもたらすための遊びの手法、遊び道具、遊び場のデザインについて報告している。

2013年、2014年には札幌市大学提案型共同研究事業に採択され、「子どもの能動的な参加を促し、遊び場を構築する道具や手法に関する基礎的研究（2013年）」および「子どもの能動的参加を促す遊び場の屋内・屋外への展開方法を構築するための基礎的研究（2014年）」を実施し、①子どもの能動的参加を促す遊びの検討、②遊びの中での大人の関わり方の検討、③屋内遊びから屋外遊びへと発展する遊びの検討を行った。最終成果物として実施した遊び「こすってでるでるもようがいっぱい」¹⁾の様子を図1に示す。



図1:「こすってでるでるもようがいっぱい」の様子

この遊びは、まず、会場内に様々な模様の素材を用意し、その上に葉っぱに見立てた紙を置き模様を擦り出す。次に、模様がついた葉をダンボールで作った木に貼り付けていく。木には「ふわふわ」「ざらざら」といったオノマトペが付いており、葉の模

様を表す木に貼り付ける。それを繰り返して、色鮮やかな森を作っていく遊びである。遊びを通して、手で触って感じる模様（触覚）と、擦り出しされた模様（視覚）、言葉に変えた模様（聴覚）が体感でき、頭・心・体をつなげた遊びを楽しむことができ、さらに能動的な遊びの発展がみられた。さらに、子ども達は、より多くの素材（模様）を探して、屋内から屋外へと遊び場を広げていった。札幌市内にある児童会館、札幌市立大学COCキャンパス(まこまる)、福島市で毎年3月に実施される遊びイベント(キッズワークショップカーニバル in 福島)で実施し、多くの子ども達に楽しんでもらった。

また、2015年度より対象者の幅を広げ、北海道アールブリュットネットワーク協議会主催で実施している障がい者アート（アール・ブリュット）に関連するフォーラムにて遊びワークショップを実施している²⁾。イベントの様子を図2に示す。



図2：「アールブリュットワークショップ」の様子

この遊びワークショップの企画にあたっては、子どもから高齢者まで、年齢差や障がいの有無に関係なく誰でも参加することが出来き、一緒に作品を作ることを楽しむことができる、そして交流のきっかけとなる遊びを目指し、以下の点に配慮をしている。

A. 「テーマやルールなどの制限が少ない」

一定のテーマやルールなどの制限は遊びを盛り上げる要素でもある。しかし今回は様々なハンデがある参加者を想定したため、多くのルールやテーマなどは設けず、画材のみを限定した。遊びに関しても表現の面で制限が少なくなるよう考慮した。

B. 「単純な行為の蓄積」

障がい者アートの特徴の一つに単純な行為の蓄積で出来ているという点が挙げられた。その特徴について考察した結果、適度な達成感を得る事が出来る、幅広い対象者が出来るなど今回の遊びの条件に適していることがわかったので取り入れた。

C. 「自己と他者の間で相互に刺激を与える」

参加者同士での交流は自己の遊びのバリエーションの増加につながると考え、参加者がお互いの行為や作品から受ける刺激を重要視した。そこで遊びの中で他者の行為を観察しやすく他者からの刺激が影響しやすい場を目指した。また蓄積し遊びの行為を観察するという直接的な刺激だけではなく、蓄積した作品が与える間接的な刺激があると考え、作品の蓄積という要素を取り入れた。

D. 「幅広い参加者に対応した場作りや道具、材料の選択」

対象者の身長や視野の差などを考慮する、車いすの可動域に対応するなどの参加者が自然体で遊ぶことができる場となるように考慮した。道具や材料に関しても同じ理由で参加者が使用しやすいように工夫する。

E. 「参加形態が自由」

遊び自体の参加人数などは設定せず、一つの部屋や物において様々な参加者が

一人でも複数人でも遊ぶことができる参加型の遊びとする。

フォーラムには障がい者をもった方、その保護者や支援者を中心、一般の方も多く参加しており、この遊びワークショップにも多くの方が参加してくれた。

このように過去に実施した遊びから「感覚を刺激することが遊びの発展を促す」ということ、「遊びを通して参加者同士の交流を図ることができる」ことが分かっている。

伝承遊びの効果として、青野氏³⁾は論文では「①身近なもので作って遊ぶ（作り方・遊び方のコツの伝承：年長者から子どもへ）、②身体運動感覚を高める（手・指先を使うことにより巧緻性、平衡性、空間・時間・力動認知性の向上）、③繰り返し遊ぶ（集中力・忍耐力、向上心）」と述べている。さらに、伝承遊びの例としてお手玉遊びを挙げ、集団でお手玉遊びをすることの効果なども述べている。他にも橋本氏⁴⁾、鈴木氏⁵⁾もお手玉遊びの効果について述べている。さらに、阿南氏⁶⁾は、高齢者施設におけるアクティビティサービスとしてのお手玉遊びの可能性について述べている。これら先行研究より、伝承遊びは子どもにとっても、高齢者にとっても、取り組みやすく、心身へ効果のある遊びといえる。また、①にある「作り方・遊び方の伝承」という点では交流を図るツールとしては有効である。既に、現在、児童会館等では、近隣の高齢者より子どもたちへ伝承遊びを教える取り組みは行われている。しかし、そのような地域における交流の場に、参加するきっかけがなく、積極的な参加をしていない高齢者も少なくはない。そこで、本研究では、交流を促すと同時に、高齢者へ積極的な参加を促す工夫も必要である。

高齢者の「交流」についての先行事例としては、横井氏⁷⁾の論文に、認知症予防体験教室の検討として、音楽療法（合奏、演奏など）とレクリエーション活動（料理・園芸・手芸など）の比較を行っている。その結果、音楽療法の方が身体機能へより良い効果があり、参加者（高齢者）から「現在の自分の能力を精一杯発揮している」という意見が多くあったと述べている。さらに、考察として「合奏という役割をもった協同作業で仲間意識が高まり、自主グループの形成に至ったと考える。また、グループ合奏の能動的な音楽活動によって注意分割機能や計画力などが刺激され認知機能の測

定結果が向上したと考えられる。音楽療法は認知症の非薬物療法としても有用で、認知症予防としての活用が期待される」と述べている。他にも、松原氏⁸⁾の論文では、音楽療法として「なじみの音楽」を用いることで、その当時のことを回想し、それをきっかけに他者との会話へとつながり、さらにQOLの向上へつながると述べている。

1-3. 期待される成果と効果

本研究の中で「多世代交流を促す遊び」の手法と道具の開発に関する有用性と汎用化に関して抽出された課題は、市内外の知的資源を活かしながら地域の環境に適応した独自の提案を行うための一助となり、「札幌市まちづくり戦略ビジョン」⁹⁾の施策の方向性として挙げられている「5-② 創造性を生かしたイノベーションの誘発」に役立てることができる。さらに、地域の児童会館を中心にした、障がいの有無、年齢差にとらわれない交流のツールとして活用することで、「札幌市まちづくり戦略ビジョン」の施策の方向性として挙げられている「2-①地域で共生する環境づくり」、「2-②子ども・若者を社会全体で育成・支援する環境作り」および「さっぽろ未来創生プラン」¹⁰⁾の施策の方向性として挙げられている「基本目標 2 結婚・出産・子育てを支える環境づくり」に役立てることができる。また、本研究の活動に札幌市立大学学生が関わることにより、「札幌市まちづくり戦略ビジョン」の施策の方向性として挙げられている「2-②子ども・若者を社会全体で育成・支援する環境作り」において、学生のまちづくり活動へ興味、関心が高まり、他のまちづくり活動に関わるきっかけになることが期待できる。

また、札幌市政策課題解決への寄与については以下の通りである。

【札幌市まちづくり戦略ビジョン】

2-①地域で共生する環境づくり

「地域における多世代交流などの促進」の取組にある「児童会館の活用促進」、「多様な活動主体による交流の場の充実」について、どの世代でも気軽に参加し楽しめ、ひとり遊びから複数人遊びまで遊びの幅もある伝承遊びに着目し、本提案は多世代交流

を促すツールとしての伝承遊びの可能性の検証、および新しい遊びの提案を行う点で寄与する。さらに、多世代交流を促す点で「1-①市民の孤独を防ぐ支え合い」へも寄与する。

2-②子ども・若者を社会全体で育成・支援する環境作り

「子どもの多様な学びの機会の充実」の取組にある「児童会館の活用推進」について、児童会館での実験、将来的には市内の各児童会館で実践することで寄与する。

「学生や若者のまちづくり活動への参加推進」について、参画する学生だけでなく札幌市立大学学生において、この研究を機にまちづくり活動へ興味、関心が高まり、他の活動に関わるきっかけになることが期待できる。

【さっぽろ未来創生プラン】

基本目標 2 結婚・出産・子育てを支える環境づくり

(2) 子どもへの支援の充実 ②子どものスポーツ・文化に親しむ機会の充実

「文化芸術に親しむ機会の充実」について、伝承遊びにはリズム（音楽）を使った遊び方があり、遊びを通して音楽に親しむことにより芸術的な感性や豊かな心を育む点において寄与する。

(3) 子育てを支える社会の形成 ②地域で子育てを支える環境の整備

「身近な地域での子育て支援機能の強化」については、今後、整備される新型児童会館において多世代交流のツールとして活用できる点において寄与する。

(3) 子育てを支える社会の形成 ③配慮を要する子どもへの支援

「障がいのある子どもの教育機会の充実」について、本提案は年齢差だけでなく、障がいの有無に関係なく参加し楽しむことができるように配慮している点で寄与する。

1-4. 実施項目

本研究の実施項目は以下の通りである。

(1) 伝承遊びの調査・整理

「伝承あそび」とよばれている遊びについて調査をし、「使用する道具の有無」、「同

時に遊ぶことができる人数」、「遊びに必要とする体の動き」をキーワードに分類し、「交流」を促す可能性のある遊びを選定した。

(2) 伝承遊びによる各世代における認知度・身体的・技能的な違いの調査・分析

伝承遊びの例としておてだま、けんだま、あやとり、ヨーヨーを挙げ、それぞれの遊びを子どもと高齢者を対象に実施した。

(3) 交流を促すための工夫としての感覚情報の有効性の検討

①情報を与えない(通常の室内環境)、②リズムに合わせて床に光を映す(視覚情報)、③リズムに合わせて音をならす(聴覚情報)、④光と音(視覚情報と聴覚情報)の4パターンの情報提供を遊びと組み合わせ実施し、それぞれ遊び方、発展の仕方を「交流」の視点から調査した。

(4) プロトタイプモデル作成

振動センサーを利用した再生機能を付けた電子基盤を球体カプセル(直径40mm)に組み込んだ。さらに録音機能も付加したため、自由に音を録音し変更できるようにした。

(5) 多世代交流としての新しい遊び、道具の検証

振動センサーを利用して、お手玉を投げると音がでるお手玉プロトタイプモデルを作成し、お手玉を事例に、外部から音が流れる場合と道具から音がでる場合の遊びの発展の仕方、遊び方の違いを「交流」の視点から調査した。

(6) プレ报告会「オトポンであそぼう」の実施

(4)で作成したプロトタイプモデルを「オトポン」と名付け、「オトポン」を応用したお手玉、けん玉、ヨーヨーを作成し、札幌駅前通地下歩行空間チカホにて遊びイベントを実施した。

本報告書は以上の5つの項目をまとめ、札幌市への提案とする。

1-5. 実施体制およびスケジュール

本研究担当者（小宮、金箱）および札幌市立大学学生有志団体あそび lab! オヘソが中心となって調査、提案、イベント運営を行った。さらに、調査にあたっては中の島児童会館、札幌市豊平区老人福祉センターにご協力を頂いた。

実施スケジュールは以下の通りである（表 1）。

表 1. 実施スケジュール

7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
伝承遊びの調査・整理								
	プロトタイプモデルの検討・制作							
		● センサー制作WS (9/10)	調査準備・実施・結果整理					
						● 調査実施 (1/12・13・16)		
							● 報告会準備 ・実施	
								● 報告会 (3/4)

2. 2016年度の実施内容

2-1. 伝承遊びの調査・整理

2-1-1. 文献調査

「伝承遊び」と「多世代交流」をキーワードに文献および先行事例の調査を実施した。

まず、伝承遊びの効果については、精神的、身体的な効果について研究が行われている。

松本氏¹¹⁾は幼児の運動感覚の発達に効果的な手段として伝承遊びの可能性を探るために伝承遊びの遊び方と運動の特性についてまとめており、その論文の中で「日本の伝承遊びには、手や腕の巧みな動きのコントロールを求めるものが多いことに改めて気づかされる。多くが江戸時代に大衆化されたあそびであるが、農耕民族は手の動きが器用で表現力が豊かだったと言われるように日本人の体質にあった動きであるがゆえに伝承されてきたと言えるのかもしれない。しかしながら、あそびのなかにみられる高さやバランス感覚を伴いながらの手を足の協応動作、身体全体の弾み能力と手の操作の一致、リズムに合わせた敏捷な動きは、まさに高度で何度も繰り返し行うことによって身につくものであり、幼児にとってはとても難度が高い動きである。しかし、これらの能力の発達時期から考えると、たとえ完成された動きにならなくても、幼児期に経験することでよい発達刺激になることは間違いないと思われる。」と述べている。その他に、1-2. 研究背景でも簡単に触れているが、青野氏³⁾は論文の中で「伝承玩具を使った遊びとはお手玉、けん玉、竹馬、たこ、こま、などの伝承玩具を使った遊びのことで、用具を使いこなす(操作する)ことにより身体運動感覚を高め、地域の年長者や名人と呼ばれる人と世代を超えて関わることのできる遊びである。よって現代の核家族で育つ子どもにとっては、地域のいろいろな人たちと交流しコミュニケーションを図れる点において大きな意義がある。また、これらの遊びは身体各部位を巧みに使うことにより成し遂げられる遊びであり、遊びの中で知らず知らずのうちに身体操作性能力やバランス感覚が鍛えられ、集中力や根気が培われる。」と述べ

ている。伝承遊びを通して手や指先を使うことでの身体的効果、繰り返し遊ぶことでの精神的効果があり、さらに道具の作り方や遊び方を伝えることでの交流が生まれることが期待できる。また、この論文では伝承遊びの事例としてお手玉を挙げており、「幼児期には、お手玉遊びを友達と一緒に楽しむ中で大いに経験させたい運動遊びであり、その教育的効果は大きいと言える。」と述べている。さらに、集団で遊ぶことにより、「①相手を思いやる心の育成（みんなで行うときは自分勝手にしない。相手がとりやすいように投げる・配慮する）、②工夫し、考える力の育成（自分たちがもっと楽しめるように工夫する力の育成）、③連帯感、一体感が得られる（一緒に活動する楽しさ・喜び、グループリズムの形成により一体感が得られる）」と述べている。

他にお手玉を事例に挙げた研究があり、橋本氏⁴⁾の論文の中ではお手玉の歴史、お手玉の形状、遊び方などまとめており、お手玉遊びの効果として「手を使う操作スキルの発達、後々の複雑な運動スキルの獲得にも大きな影響を及ぼすことから、神経系の発達の著しい幼児期には、「お手玉」遊びに最適であると考えられる。」と述べている。さらに、鈴木氏⁵⁾の論文では3歳から4歳の子どもを対象に「お手玉遊び」の効果について、情緒面、知的面、身体面、社会面の4視点から調査をしており、その中で全年齢に多く見られる効果は以下の通りである。

情緒面：夢中になることができる。感触を楽しむことができる。

知的面：自分で好きなように工夫して遊び方ややり方を変えたり、発展させたりすることができる。集中力が養われる。

身体面：手先が器用になる。目と手の共応。

社会面：他の人（家族、友人等）とのコミュニケーションをはかることができる。

ルールを守る姿勢が養われる。競争心が養われる。

また、お手玉遊びの効果については、高齢者を対象にした研究もある。阿南氏⁶⁾の論文では、明治、大正、昭和の各時代に高齢者がどのような遊びをしていたのかアンケート調査を行い、その結果より各時代とも「お手玉遊び」が人気であるということと、高齢者施設におけるアクティビティサービスとしてのお手玉遊びの可能性について

て述べている。

これら先行研究より、伝承遊び（特にお手玉遊び）は子どもにとっても、高齢者にとっても、取り組みやすく、心身の発達に効果があり、交流を促す遊びであるといえる。

次に、高齢者の「交流」についての先行事例としては、横井氏⁷⁾の論文に、認知症予防体験教室の検討として、音楽療法（合奏、演奏など）とレクリエーション活動（料理・園芸・手芸など）の比較を行っている。両教室とも定員15名、1回1時間、隔週に月2回、5か月間実施し、5か月間の教室終了後、健康チェックと認知面、身体運動面、社会面の測定を実施している。その結果、音楽療法の方が身体機能へより良い効果があり、参加者（高齢者）から「現在の自分の能力を精一杯発揮している」という意見が多くあったと述べている。さらに、考察として「合奏という役割をもった協同作業で仲間意識が高まり、自主グループの形成に至ったと考える。また、グループ合奏の能動的な音楽活動によって注意分割機能や計画力などが刺激され認知機能の測定結果が向上したと考えられる。音楽療法は認知症の非薬物療法としても有用で、認知症予防としての活用が期待される」と述べている。他にも、松原氏⁸⁾の論文では、音楽療法として「なじみの音楽」を用いることで、その当時のことを回想し、それをきっかけに他者との会話へとつながり、さらにQOLの向上へとつながると述べている。これらの結果より、音楽や合奏を活かした活動は高齢者にとって生きがいややる気を引き出す可能性があり、認知予防の効果も期待できる。

また、「多世代交流」についての先行事例としては、第13回子ども学会発表（2016年10月、静岡大学）において、静岡県浜松市の浜松こども館で実施された「デジタルメディアを活用した多世代共創ワークショップ 未来の家族へのメッセージ～伝えるバトン絵本～」ワークショップの成果報告があった。このワークショップは「ピッケのつくるえほん」というお話づくりソフトを利用し、iPadの画面上で、コブタのピッケや仲間たち、さまざまなアイテムを並べながら「絵本」つくっていくものである。さらに完成した絵本には声を吹き込むこともでき、デジタル絵本に仕上げることで

きる。ワークショップの目的は家族で1つの絵本をつくることで、祖父母から父母、父母から子へと3世代間で伝えていること、コミュニケーションを図ることを狙っています。ワークショップでは家族で1台のiPadを利用し、まず、家族のシンボルイラストを選び、それをバトンとして、祖父母→父母→子どもへと3世代間をリレーしながら、3世代共創で1冊の絵本を作っていく、最後は全員でプレゼンをする。学会での報告では、どの家族も最初は子（孫）が中心となって活動を進めていたが、次第に父母、祖父母も活動に参加していくようになっていた。最初に家族のシンボルを決めることで、子（孫）が好きな色、食べ物、キャラクターなどから選んだり、家族全員が共通するもの（好きなもの）を選んだり、選び方はそれぞれであったが、選ぶまでのプロセスにおいて家族ひとりひとりが考えや気持ちを伝えあうため、各世代ともスムーズに活動に参加できたようだ。さらに、「絵本」を通して、各世代への思い（祖父母→父母→子、祖父母←父母←子）への思いが込められていたり、家族としての思いを再確認したりする場面も見られたようで、多世代交流として成功している活動である。

これらの調査結果をまとめると、以下の点がいえる。

- ① 子どもにとって伝承遊び（特にお手玉）は、心身の発達に効果があり、交流を促す遊びである。
- ② 伝承遊びは、バランス感覚、手と足の協応動作、身体全体の弾み、リズムに合わせた敏捷な動きが必要であり、何度も繰り返し行うことによって身につくものがある。
- ③ 高齢者にとって伝承遊びは、馴染みのある遊びであるため取り組みやすく、高齢者施設におけるアクティビティサービスとしての可能性がある。
- ④ 高齢者にとって、音楽や合奏を活かした活動は生きがいややる気を引き出す可能性があり、認知予防の効果も期待できる。
- ⑤ 年齢に関係なくでき、かつ1つものものを共につくりあげるといった活動は、そのプロセスの中で会話や他社理解が必要であるため多世代交流に有効な活動である。

2-1-2. 伝承遊びの整理

次に、現在、多くの伝承遊びが存在する。その中から、本研究で事例として取り上げる遊びを選定する。松本氏「伝承遊びと運動感覚」と内山氏「伝承遊びに見られる身体表現」の論文では代表的な伝承遊びとして48種類の遊びが挙げられている。そこで、これらの論文にある伝承遊びをもとに検討し、取り上げる遊びを選定する。

まず、論文中にある伝承遊び48種類を1つずつ付箋に書きだす。次に、「道具を使用する・使用しない」、「主に1人で遊ぶ・主に2人で遊ぶ・主に大人数で遊ぶ」、「全身を使う・腕や指先を使う」の3つのキーワードで分類を行った。分類の結果を表2に示す。

表 2. 伝承遊びの分類（48種類）

【道具を使用する】		
主に1人で遊ぶ	全身を使う	① 凧あげ、②まりつき、③竹馬、 ④なわとび
	腕や指先を使う	⑥ お手玉、⑥あやとり、⑦けん玉、 ⑦ ヨーヨー
主に2人で遊ぶ	全身を使う	⑧ はご板
	腕や指先を使う	なし
主に大人数で遊ぶ	全身を使う	⑨ 大縄跳び、⑪缶蹴り、⑫ハンカチ落とし
	腕や指先を使う	⑬ビー玉、⑭おはじき、⑮めんこ、 ⑯ベーゴマ

【道具を使用しない】		
主に1人で遊ぶ	全身を使う	なし
	腕や指先を使う	なし
主に2人で遊ぶ	全身を使う	⑰手相撲、⑱けんけん相撲、⑲おんぶ、 ⑳肩車
	腕や指先を使う	㉑指相撲、㉒腕相撲、㉓じゃんけん、 ㉔一本橋、㉕みかんの花、㉖座り相撲、 ㉗上がり目下がり目、㉘せっせっせ、 ㉙あっちむいてほい、㉚目隠し
主に大人数で遊ぶ	全身を使う	㉛馬跳び、㉜あぶくたった、 ㉝花いちもんめ、 ㉞だるまさんがころんだ、㉟おにごっこ、 ㊱いろはに金平糖、 ㊲ずいずいずっころばし、 ㊳陣取り、㊴子とろ子とろ、 ㊵おしくらまんじゅう、㊶なべなべ底抜け、 ㊷ポロペン、㊸とおりゃんせ、 ㊹かくれんぼ、㊺けんけんぱ、 ㊻かごめかごめ
	腕や指先を使う	㊼茶壺

表2をもとに、本研究で取り上げる遊びを検討した。まず、「世代間交流」という視点から、子どもから高齢者まで幅広い年齢層の方が楽しく遊ぶことができる遊びがよい。そのためには身体的な負担への配慮が必要である。また、積雪に関係なく年間を通して遊ぶことができる遊びが良い。そのためには、屋外遊びよりも屋内遊びが適していると考えられる。これらのことを考慮した結果、「全身を使う」分類にある遊びではなく、「腕や指先を使う」分類にある遊びを選ぶ。表3に表1より「腕や指先を使う」分類を抜粋した表を示す。

表3. 伝承遊びの分類（「腕や指先を使う」遊び）

	道具を使用する	道具を使用しない
主に1人で遊ぶ	⑤お手玉、⑥あやとり、 ⑩けん玉、⑧ヨーヨー	なし
主に2人で遊ぶ	なし	⑲指相撲、⑳腕相撲、 ㉑じゃんけん、㉒一本橋、 ㉓みかんの花、㉔座り相撲、 ㉕上がり目下がり目、 ㉖せっせっせ、 ㉗あっちむいてほい、 ㉘目隠し
主に大人数で遊ぶ	⑬ビー玉、⑭おはじき、 ⑮めんこ、⑯ベーゴマ	㉙茶壺

次に、「遊びの広がり（発展）」という視点から、一人でも複数人でも遊ぶことができる遊びがよい。また、「交流」という視点から「主に2人で遊ぶ」および「主に大人数で遊ぶ」に分類されている遊びは、既に遊びを通して「交流」ができている遊びといえる。表2をみると「主に1人で遊ぶ」分類される遊びは「お手玉」、「あやとり」、

「けん玉」、「ヨーヨー」の4つの遊びとなる。

さらに、個々の遊びの遊び方を調べてみると、「お手玉」は玉の数によって難易度をまとめると、代表的な伝承遊びを分類した結果、子どもから高齢者まで負担なく遊ぶことができる遊びとして「腕や指先を使う」遊び、かつ、遊びの広がりがある遊びとして「主に1人で遊ぶ」の分類に入る遊びである、「お手玉」、「あやとり」、「けん玉」、「ヨーヨー」を選定する。

2-2. 伝承遊びによる各世代における認知度・身体的・技能的な違いの調査・分析

2-2-1. 調査方法

まず、現在の子どもと高齢者が、どのような伝承遊び、どのような遊び方を知っているのか（＝認知度）、そして実際にどの程度、その遊びをすることができるのか（＝身体的・技能的）を調査する。調査の詳細を表4に示す。

表4. 「認知度・身体的・技能的な違いの調査」の詳細

目的	伝承遊びによる各世代における認知度・身体的・技能的な違いを知るため
実施日	2017年1月12日（日）9：30～10：30
実施場所	中の島児童会館（札幌市豊平区）
被験者	高齢者3名（80歳前半の男性2名、女性1名） 子ども2名（小学生の男性1名、女性1名）
実施する遊び	お手玉、あやとり、けん玉、ヨーヨー
記録方法	ビデオ・写真撮影
実施方法	高齢者および子どもひとりひとりに、4種類の伝承遊びを実施してもらい、知っている遊び方や、どの程度遊ぶことができるのか、現状を調べる。

調査方法としては、被験者1名に質問者1～2名で対応し、一緒に遊びながら適宜、口頭で質問する形式で進めた。質問者によって質問内容が異なるように、調査手順、質問項目をまとめたチャート表を作成した。表5に示す。表5を基本にして質問するようにした。調査では、おてだま、あやとり、けん玉、ヨーヨーの順で実施する。

お手玉、けん玉、ヨーヨーについては、お手玉を事例に手順を説明する。

まず、①お手玉を被験者へ手渡す。次に、②お手玉への知識、経験に対する質問をする(質問例:「この遊びをしていますか。」「この遊びで遊んだことはありますか。」)。

ここで被験者が「この遊びを知っている。」「この遊びで遊んだことがある。」と答えた場合は、③実際に遊んでもらう。

遊びが終わったら、④この遊び方をどのようにして知ったのかを質問する(質問例:「この遊び方は自分で考えたのですか。誰かに教えてもらいましたか。」)。

続けて、「自分で考えた。」「教えてもらった。」のどちらの回答でも、⑤遊び方の詳細(いつ、どこで、だれと、どうやって、なぜ習得したのか。誰かに教えたことはあるのか。遊び方で難しいところはあるのか、それはどこか。上手く遊ぶコツは何か。)を質問する。

最後に、⑥この遊び方以外の遊び方も知っているかどうかについて質問をし、「知っている。」場合は、【③実際に遊んでもらう】へ戻り、知っている遊び方を全て答えるまで繰り返す。

知っている遊び方について全て答え終わったら、お手玉の技術力を調査するために、こちらで用意したお手玉の難易度別の技を伝え、被験者にやってもらう。次に、教えた技ができた場合は、その技のコツについて質問をする。質問が終わると、次の級の技を伝え、初級、中級、上級と繰り返し行ってもらう。

また、教えた技できない場合は、その技のコツについて質問をする。コツを知っており、それが正しければ、次の級の技を伝え、初級、中級、上級と繰り返し行ってもらう。

コツを知っているが正しくない、または、コツを知らない場合は、被験者へコツを

教え、2～3回、そのコツを意識しながら技をやってもら。技ができた場合、または、できない場合のどちらも、次の級の技を伝え、初級、中級、上級と繰り返し行ってもら。ただし、できない場合は、コツを知る前と知った後でやり方が異なるかどうか（上達度合）を確認する。

お手玉の各級の技については以下の通りである。

【初級】

1個のお手玉を使い、片手でお手玉を投げ、同じ手で受け取ることを連続で行う

【中級】

2個のお手玉を使い、片方の手から投げ、もう片方の手で受け取ることを連続で行う

【上級】

3個のお手玉を使い、片方の手から投げ、もう片方の手で受け取ることを連続で行う

各難易度と技については児童会館等で実施されているお手玉検定等を参考に決定した。

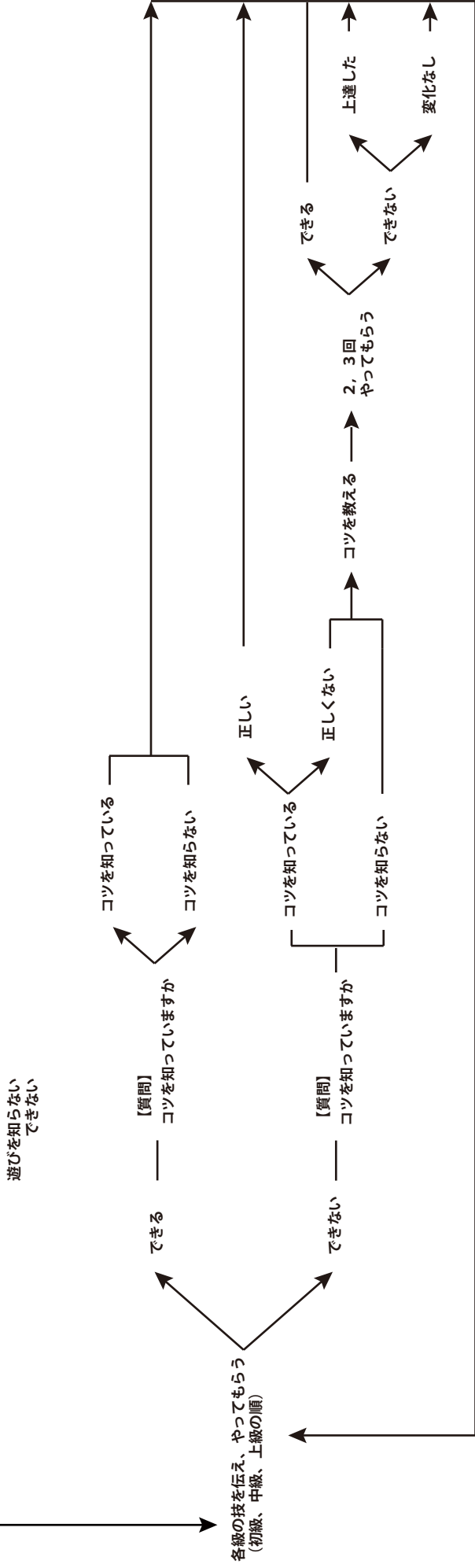
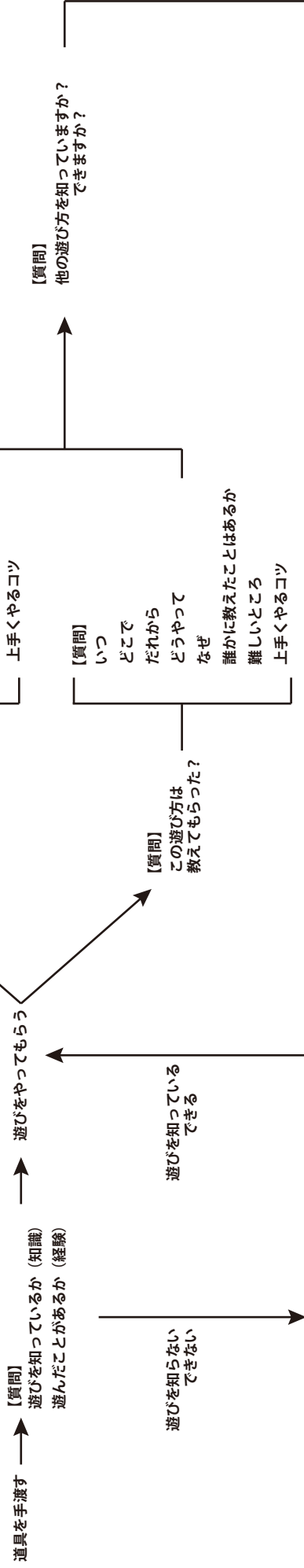
また、最初にお手玉を渡し、②お手玉への知識、経験に対する質問について、「知らない」「遊んだことがない。」と答えた場合は、③以降の知識、経験に対する質問はせずに、こちらで用意したお手玉の難易度別の技を伝え、被験者にやってもら。

あやとりについては、お手玉、けん玉、ヨーヨーとは異なり、遊び方というよりも紐の組み方の違いになるため、別の方法で調査を進めた。まず、被験者へあやとりの紐を渡し、紐の組み方＝技の調査をする（質問例：「知っている技をやってみてください。）。その技ができたら、その他に知っている技をやってもら。知っている技がなくなるまで繰り返す。

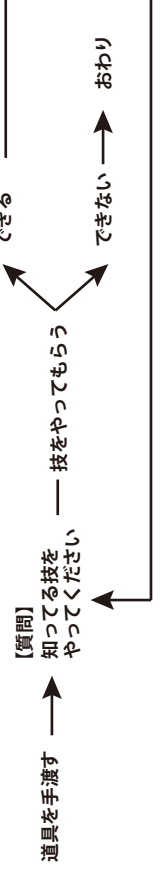
図3. 伝承遊び調査チャート表

以下の流れを、
お手玉、あやとり、けん玉、ヨーヨーの順で繰り返す。

【お手玉、けん玉、ヨーヨー】



【あやとり】



【各級の内容】

	お手玉	あやとり	けん玉	ヨーヨー
初級	片手1個	本人が知っている技の数	大皿に載せる	投げて戻す 1回
中級	両手2個		中皿に載せる	5回できる
上級	両手3個		けん玉に差す	床で停止

2-2-2. 調査結果

調査の様子を図4、調査結果をまとめた表を表5に示す。

まず、各伝承遊びに対する知識については、高齢者、子ども共に、どの遊びについても「知っている」と回答している。どのようにして知ったのかについては、「友達がやっていた」という回答が多い。その他に、子どもは「児童会館の職員に教えてもらった。」、「児童会館に本がある」と回答している。

次に、経験については、個人差があった。高齢者の遊びの印象では、お手玉は女の子が遊ぶ遊びだったようであり、男性の高齢者はあまり遊んだ経験がないようである。それに対して女性の高齢者は「昔は4つのお手玉を使って順に投げて取ることができた」とか「お手玉を作ったりしていた。」などと回答しており、馴染のある遊びであるようだ。男性の子どもはけん玉が得意であり、児童会館の職員に教えてもらい、自分自身でもよく練習をしているようであった。女性の子どものは、祖母からお手玉を作ってもらったことがあり、そのお手玉で遊んだ経験があった。あやとりについては児童会館に本があり、それを見ながら自分自身で練習をしたようで、複数の技を見せてくれた。ヨーヨーについても、小学校のイベントで遊んだ経験があった。

最後に、技術については経験または年齢に関係があり、各遊びによって差があった。

お手玉は知識、経験に関係なく、全員がほぼ同じ技術力（中級：2個のお手玉を使い、片方の手から投げ、もう片方の手で受け取ることを連続で行う）であった。けん玉については、けん玉を得意としている男性の子ども以外は、知識はあるものの経験がない人が多く、技術についても「できない」もしくは「初級：大皿に玉を乗せる」であった。あやとりについては、細かな指先の動作と立体的な構造（紐の組み方）の認識が必要であるため、高齢者に比べ子どもの方ができる技の数が多かった。ヨーヨーについては、全員が知識はあるものの、女性の子どもの以外は経験がなく、経験によって技術力には差があった。

その他に、高齢者には「子どもの頃に遊んでいた遊び」、子どもには「今、遊んでいる遊び」について質問した。その結果、高齢者は男女共通してビー玉が挙がり、続い

で多かったのが、おはじき、めんこ、釘差し、スキー、折り紙であった。子どもは男女共通しておにごっこを挙げ、その他には男性の子どもはボール遊び、女性の子どもは本を読むと回答した。遊びの種類は異なるが、今も昔も集団で遊びを楽しんでいるようだ。

調査の結果をまとめると、高齢者、子どもも伝承遊びに対して興味を持って接していた。また、今回事例として選定した、お手玉、けん玉、あやとり、ヨーヨーは高齢者、子ども共に知っている遊びであり、周囲の誰かがやっているのを見たり、教えてもらったりすることで遊び方を知っており、昔から伝承されてきた遊びであることが分かった。しかし、中には「知っているけどやったことはない」遊びもあり、さらに高齢者については「昔はできたけど、今は難しい（できない）」という遊びもあった。子どもたちは知らない遊びであっても試行錯誤しながら積極的にチャレンジする様子が見られた。どの遊びも初めは上手くできず、繰り返し練習することで上達していく（もしくはコツを思い出す）ようだ。しかし、子どもに比べ高齢者は、何度か試みるものの上でできないとあきらめがちになりやすい。そこで、あきらめず、上手くできるように、楽しみながら遊ぶことができる仕組みが必要である。

また、交流については、子どもが上達する様子を見て高齢者が子どもを褒めてあげたり、子どもが高齢者へ遊び方（例：あやとりの手順、指の使い方）を教えてあげたりと交流がうまれていた。さらに、お年寄りにとって伝承遊びは、遊んでいた様子に限らず当時の生活、家族のことなど懐かしい記憶を引き出すきっかけとなり会話が弾んだ。

これらをまとめると、今後の提案としては、途中であきらめず、上手くできるようになるために、楽しみながら遊ぶ（何度も練習する）ことができる仕組みが必要である。2章の文献調査の結果にも「②伝承遊びは、バランス感覚、手と足の協応動作、身体全体の弾み、リズムに合わせた敏捷な動きが必要であり、何度も繰り返し行うことによって身につくものである。」とあり、リズムよく体を使うことと、繰り返し行うことが上達のポイントである。

そこで、高齢者、子ども共に知識はあるため遊び方は変えず、道具に工夫をし、非接触である感覚情報（視覚、聴覚）を上手く利用することでリズム感を誘導し、楽しみながら繰り返し遊ぶことができないだろうか。



図4 「認知度・身体的・技能的な違いの調査」の様子