

鬼ごっこが内包するコミュニケーションとその意義

—対談による語りの分析—

三ツ木 真実

抄録：本稿では、鬼ごっこのコミュニケーション的側面に焦点を当て、どのようなコミュニケーションが鬼ごっこの中に存在し、またそれが参加者にどのような意義をもたらすかについて、鬼ごっこ協会の主宰者とコミュニケーション学の専門家（同協会理事）の対談をもとに概念化することを試みた。その結果、「他者理解」「感情の共有」「非言語コミュニケーションによる相互理解」「共通理解における不確実性の解消と理解の促進」「感情の調整と自己認識」「訓練的性質」の6つの概念が浮上り、コミュニケーションの観点から捉えた鬼ごっこの意義として示された。

キーワード：鬼ごっこ、コミュニケーション、語りの分析、概念化

1. はじめに

一般的に鬼ごっことは、子どもの遊びとして知られており、「鬼」と定められた者が自分から逃げる他の参加者（「子」）を走って追いかけて、鬼が触れた子は交代で次の鬼となって、「追いかけては触れる→鬼の交代」のプロセスを継続していく。このような単純な活動であるにも関わらず、鬼ごっこは伝承遊びとして今日も親しまれている。2011年以降の小学校学習指導要領（体育編）には、第1学年及び第2学年の項目に「鬼遊び」という名目でゲーム領域の内容として鬼ごっこが追加され、学校教育の文脈においても鬼ごっこの活動が推奨されている。

近年では、鬼ごっこをスポーツとして競技化する取り組みも現れている。2010年には一般社団法人鬼ごっこ協会が設立され、「スポーツ鬼ごっこ」の全国大会や世界大会も開催されている。鬼ごっこ協会のホームページを閲覧すると、スポーツ鬼ごっこの目的の一つとして、①青少年の健全育成・基礎体力の向上 ②コミュニケーション能力・チームワークの向上 ③運動が苦手な子どもや大人のためにスポーツの場を提供 ④子ども達の考える力や創造力・想像力を鍛えるの4点が挙げられている。先述の通り、鬼ごっこ自体は走って逃げたり追いかけてたりを繰り返す活動であるため、鬼ごっこの意義や目的として運動機能の発達の側面に焦点がある①と③の項目については容易に理解ができる。一方で、②と④に言及されているコミュニケーション能力や創造力・想像力の向上については、より深い理解が必要である。そこで、本稿では、鬼ごっこの活動が内包するコミュニケーションによって生じる要素や意義を考察したい。しかしながら、筆者は学問としてのいわゆる「コミュニケーション学¹⁾」の専門家ではないため、鬼ごっこをコミュニケーションの側面から分析する学術的視点を持ち合わせていない。したがって、本稿では、鬼ごっこ協会の主宰者とコミュニケーション学の専門家の対談を言語記録データとして取り上げ、それを質的に分析することでコミュニケーションの観点から鬼ごっこの意義を捉えることとする。なお、本稿では「コミュニケーション」という語を、1対1や小集団での相互作用と捉え、一般社会でのコミュニケーションのイメージとして考えられる、いわゆる「対人（interpersonal）のコミュニケーション」を用語の操作的定義とする。

2. 方法

2.1 データの収集

本稿で扱うデータは、一般社団法人鬼ごっこ協会が監修するホームページ「鬼ごっこニュース」にあるテーマ別トピック「社会」の中で扱われているもので、鬼ごっこ協会代表理事の羽崎泰男氏と同協会理事で西南学院大学教授の宮原哲氏の対談である。この対談は『鬼ごっこコミュニケーション』というタイトルで全4回の対談記事としてまとめられており、羽崎氏とコミュニケーション学の専門家である宮原氏との対話を通じて、コミュニケーションの側面からスポーツ鬼ごっこを捉えていく内容となっている。今回は、オンライン上で公開されている同記事を言語記録としてデータ化するとともに、主に宮原氏の発言に焦点を当てて分析を行う。

2.2 データ分析の手法

分析には、SCAT (Steps for Coding and Theorization) (大谷, 2008; 2011) と呼ばれる言語データの質的分析手法を採用した。SCATは質的データ分析のための段階的なコーディングと理論化の手法であり、分析の過程には5つのステップがある。初めに、インタビューや自由記述等のテキストから「〈1〉テキスト中の注目すべき語句」を抜き出し、そこから「〈2〉テキスト中の語句の言い換え」を行う。続いて、「〈3〉左を説明するようなテキスト外の概念」として、元のテキストデータのみではわからない背景や状況等の補足を行う。さらに、対象となっているデータ全体を説明するような「〈4〉テーマ・構成概念」を浮上させ、最後に新たな「〈5〉疑問・課題」を記述する。また、〈1〉から〈4〉までのステップを通じて、データに記述された内容を再文脈化する「ストーリーライン」及びそれをさらに抽象化させた「理論記述」を作成する。SCATによる分析は、scatformと呼ばれるマトリクス(表)の中に断片化したデータを記述する形で可視化するため、分析を明示的に行うことができる。加えて、文字データからコード(潜在する意味や概念)を抽出する手法としても使用可能であり、本稿ではこのための手法としてSCATを採用した。

2.3 データ分析(コーディング)のプロセス例

ここでは、分析で使用した言語記録データ(対談での発言)の一部を取り上げ、分析のプロセスを例示する。この例で使用した対談での発言は以下の通りである。また、図1はデータ分析のプロセスで記入したscatformの一例である。

「鬼ごっこの『ごっこ』の部分を考えてみたときに、鬼って言う動物は、空想上の動物な訳ですよ。で、普段自分が何かになれない物、お医者さんゴッコだとか、自分が医者ではないことを医者だったらどうのような気持ちになるのか、を体験してみるということですよ。ただ、空想の中で、頭の中で、もし自分が追われる立場になったら、追う立場になったら、だれかを捕まえる立場になったら、そういうことをたくましくしています。そのことによって鬼ごっこということが成り立っていると考えるならば、これは人間にしかできないことなんです。頭の中で自分自身の中でコミュニケーションをして、コミュニケーションするっていうことは、言葉とイメージをつなぐことによって、もし自分がこうだったら、こんなになるんだろうな、ということ想像できるのは人間しかできないんです。」

番号	発話者	テキスト	〈1〉テキスト中の注目すべき語句	〈2〉テキスト中の語句の言い換え	〈3〉左を説明するようなテキスト外概念	〈4〉テーマ・構成概念(前後や全体本文を考慮して)	〈5〉疑問・課題
26	M	鬼ごっこの『ごっこ』の部分を考えてみたときに、鬼って言う動物は、空想上の動物な訳ですよ。で、普段自分が何かになれない物、お医者さんゴッコとか、自分が医者ではないことを医者だったらどうような気持ちになるのか、を体験してみようということですね。ただ、空想の中で、頭の中で、もし自分が追われる立場になったら、追う立場になったら、だれかを捕まえる立場になったら、そういうことをたくましくしています。そのことによって鬼ごっこということが成り立っていると考えられるならば、これは人間にしかできないことなんです。頭の中で自分自身の中でコミュニケーションをして、コミュニケーションするっていうことは、言葉とイメージをつなぐことによって、もし自分がこうだったら、こんなになるんだらうな、ということ想像できるのは人間にしかできないんです。	『ごっこ』、空想上の動物、何かになれない、どのような気持ちになるかを体験する、空想の中、もし自分が追われる立場追う立場になったらだれかを捕まえる立場になったらそういうことをたくましくする、そのことによって鬼ごっこが成り立つ、人間にしかできない、自分自身の中でコミュニケーションする、言葉とイメージをつなぐ、もし自分がこうだったら、こんなになるんだらうな、想像できる	あるものの動作のまねをすること、実際には存在しない架空の生き物、現実には体験できない、どんな感情を持つものかを体験する、想像の中、例えば自らが追われる側になったという想像を思う存分する、鬼ごっこの成立条件、人間だからこそできる、自分と対話する、言葉と想像を結びつける、自らがこういう状況(こういう存在)になったらこうするのではないかとイメージが可能	擬似体験(過程)、メタ認知能力(条件)、想像力(条件)、共感(結果)、言語による論理的な理解、感情のイメージの理解(原因)、共感(結果)	<ul style="list-style-type: none"> 鬼ごっこで自分以外の何か・誰かになるという擬似体験 自分が体験している他者の感情や行動の動機を擬似的に経験することで理解 共感による他者理解 自分自身との対話(自分が~だったらどう考えるか、どう感じるかを考える)による共感的理解 他者の思考や行動の動機、感情が予測可能 	自分自身の中でコミュニケーションをする、とは具体的にどのようなことか?

図1 SCATによるコーディング例

最初のステップでは、「テキスト」欄に記入された発言の中からテキスト中の着目すべき語句を抜き出して右のマトリクスに記入していく。大谷(2011)によれば、語句を抜き出す際は、テキストの背景や奥に隠れた意味、テキストに潜む内的現実、内的過程、内的構造を読み解くつもりで読み、重要な語句を抜き出す必要がある。本例ではテキストから、「『ごっこ』/空想上の動物/何かになれない/どのような気持ちになるかを体験する/空想の中/もし自分が追われる立場追う立場になったらだれかを捕まえる立場になったらそういうことをたくましくする/そのことによって鬼ごっこが成り立つ/人間にしかできない/自分自身の中でコミュニケーションする/言葉とイメージをつなぐ/もし自分がこうだったらこんなになるんだらうな、想像できる」の語を抜き出した。

次のステップでは、〈1〉内で抜き出した語句の言い換えを行う。言い換えは抜き出した部分の意味を表すような語句をデータ外から選んで記入していく。ここでは、〈1〉で抜き出した「『ごっこ』/空想上の動物/もし自分がこうだったらこんなになるんだらうな、想像できる」を取り上げて言い換えて例示する。例えば、『ごっこ』は「あるものの動作のまねをすること」と言い換えができる。また、「空想上の動物」については、「実際には存在しない架空の生き物」と言い換えた。さらに、「もし自分がこうだったらこんなになるんだらうな、想像できる」についても「自らがこういう状況(こういう存在)になったらこうするのではないかとイメージが可能」と言い換えた。

次の〈3〉のステップでは、〈2〉で言い換えた語句を説明するための概念、語句、文字列を記入する。大谷(2011: 158)では、このステップのコーディングについて、「語の示すものの背景、条件、原因、結果、影響、比較、特性、次元(縦横高さの広がり)、変化等を検討して付す」と述べている。例えば、〈2〉で言い換えられた「あるものの動作をまねすること」は、鬼ごっこ遊びの過程で何らかの擬似体験を行っていると考えられることから、「擬似体験(過程)」と記入した。また、想像やイメージというワードがあることから、想像する力や行動が鬼ごっこ遊びの条件として働くことが予想され、それらは「想像力(条件)」を背景として記入した。さらには、「どんな感情を持つものかを体験する」や「自らがこういう状況(こういう存在)になったらこうするのではないかとイメージが可能」という文言から、鬼ごっこ遊びの過程や結果で何らかの共感が生じると考えられることから、「共感(結果)」と記入した。

次の〈4〉のステップでは、〈1〉から〈3〉までで記入した内容の前後関係や文脈を総合的に踏まえ、考えられうる新たなテーマや構成概念を記入する。例えば、〈1〉から〈3〉までのステップで記入し

た『ごっこ』,そして「あるものの動作のまねをすること」という言い換え,「擬似体験(過程)」という文言からは,「鬼ごっこで自分以外の何か・誰かになるという疑似体験」が構成概念として浮上した。また,「もし自分がこうだったらこんなになるだろうな,想像できる」,そして「自らがこういう状況(こういう存在)になったらこうするのではないかというイメージが可能」という言い換え,「共感(結果)」という文言からは,「自分が体験している他者の感情や行動の動機を擬似的に経験することによる理解」や「共感による他者理解」,「自分自身との対話(自分が~だったらどう考えるか,どう感じるかを考える)による共感的理解」が構成概念として浮上した。なお,〈4〉の後には,「〈5〉疑問・課題」のステップも存在する。このステップでは,分析の過程で得た疑問やさらなる追求の必要が生じた課題を記入する。

2.4 ストーリーラインと理論記述の作成プロセス例

上述のステップを経た後にはストーリーラインおよび理論記述という手続きが存在する。ストーリーラインの作成では,主に〈4〉に記述した内容を紡ぎ合わせて再文脈化を行い,文章として書き表していく。例えば,本稿で取り上げた例のストーリーラインは次のとおりである。なお,文章内の下線は構成概念として浮上したものである。

[ストーリーライン]

鬼ごっこには,コミュニケーションを通じた「他者理解」を誘引する要因が内包されている。そのひとつとして,鬼ごっこには,いわゆる「ごっこ遊び」が持つ「自分以外の何か・誰か(他者)になることを疑似体験する」という特性が挙げられる。ごっこ遊びの疑似体験プロセスの中では,「あの人がいたらどう考えるか,どう感じるか」などの自分自身との対話を通じて他者の思考や行動の動機について経験し,それらを理解していく。また,他者と同様の感情状態を経験することや,他者の観点から外界を理解することも頻繁に起こる。これにより,他者に対する共感的理解が促進され,他者の思考や行動の動機,感情を予測することが可能となる。これが他者理解へとつながっていくため,鬼ごっこにおけるコミュニケーションは他者理解を深める要因となる。

次の手続きでは,上記のストーリーラインを用いて,「このデータから言えること(大谷,2011:159)」としての理論記述を行う。ストーリーラインはデータの深層の意味を再文脈化した複合的で構造的な記述となっているため,ストーリーラインを断片化することを通じて理論記述を行うことが可能である(大谷,2011)。上記ストーリーラインから得られた理論記述は以下の通りである。

[理論記述]

鬼ごっこでは,他者への共感的理解を誘引する疑似体験によって他者と自分の思考や感情を重ね合わせる自己内コミュニケーションが促進され,「他者理解」が深まる。

以上が,本研究で実施したSCATによる分析の一例である。全ての対談の内容と分析プロセスは巻末の付録に示している。なお,本稿では分析の結果と考察においてデータ全体のストーリーラインと理論記述を用い,鬼ごっこが内包するコミュニケーション上の意義を概念化して整理する。

3. 分析の結果と考察

対談における発話内容の分析から、鬼ごっこに潜むコミュニケーションを通じて得られる要素として6つの概念が浮上した。以下では、それぞれの概念の詳細を分析の結果及び考察として述べる。

3.1 「他者理解」

鬼ごっこでは、他者への共感的理解を誘引する擬似体験によって他者と自分の思考や感情を重ね合わせる自己内コミュニケーションが促進され、「他者理解」が深まる。具体的にいえば、鬼ごっこには、コミュニケーションを通じた「他者理解」を誘引する要因が内包されており、そのひとつとして、いわゆる「ごっこ遊び」が持つ「自分以外の何か・誰か（他者）になることを疑似体験する」という特性が挙げられる。ごっこ遊びの疑似体験プロセスの中では、「あの人だったらどう考えるか、どう感じるか」などの自分自身との対話を通じて他者の思考や行動の動機について経験し、それらを理解していく。また、他者と同様の感情状態を経験することや、他者の観点から外界を理解することも頻繁に起こる。これにより、他者に対する共感的理解が促進され、他者の思考や行動の動機、感情を予測することが可能となる。これが他者理解へとつながっていくため、鬼ごっこにおけるコミュニケーションは他者理解を深める要因となる。

3.2 「感情の共有」

鬼ごっこでは、分かち合い（感情の共有）というコミュニケーションを通じて、共通認識や共通意識が高められていき、その拡大がチームワークを生み出す。他者理解が生み出す「感情の共有」はより良いチームワークを構築する。鬼ごっこにおいてチームワークが構築されるプロセスに在るのは、「感情の共有」というコミュニケーションである。ここでいうコミュニケーションとは、分かち合うことを指す。チームメイトそれぞれが感情を表出し、相互にその感情を共有することで感動の高め合いという相乗作用が誘引される。例えば、作戦の成功やチームの勝利など、チームで成功をおさめるごとに感情の共有による共通認識及び共通意識の高まりや、感動の相乗作用の高まりが強化されていく。このような感情共有の拡大がエネルギー（チームワーク）につながるため、より良いチームワークとはチームメイト間の感情の共有というコミュニケーションを通じて構築される。

3.3 「非言語コミュニケーションによる相互理解」

鬼ごっこにおける人間関係の創出には非言語コミュニケーションが深く関わっており、事前にノンバーバルな要素についてメンバー間の相互理解を深めておくことが作戦の成功につながる。具体的に言えば、鬼ごっこには新たな人間関係の創出を誘引するコミュニケーションが内包されており、中でも、非言語コミュニケーションの要素が大きく内包されている。他者理解の一環として、他者の感情を読み取る際には、表情やうなずき等のノンバーバルなコミュニケーションへの依存度が高い。同様に、鬼ごっこにおいてもチームメイト間のアナログ的な非言語コミュニケーションの影響は大きい。例えば、チーム作戦の実行の際には、チームのメンバー間でどれだけ言葉を用いて事前に戦略を定めても、それを試合中に必ず実行できるとは限らない。作戦実行までの練習等のプロセスで表れてくるそれぞれの表情や仕草などの非言語的な要素について共有しておくことと相互理解が深まり、作戦が成功する。

3.4 「共通理解における不確実性の解消と理解の促進」

鬼ごっこでは、以心伝心の美德が通用しないことがあるため、不確実な部分は他者との共通理解を構築することで解消することが求められ、指導者もその点に留意してデジタルなコミュニケーションを通じて共通理解を促すことも必要になる。言葉を発しなくても相手の気持ちを汲み取ろうとすることが良いとされてきた日本の文化の中では、阿吽の呼吸など以心伝心が美德とされてきた。しかし、鬼ごっこにおけるコミュニケーションからは以心伝心の不確実性が見えてくる。したがって、その不確実性を他者との共通理解構築によって解消することが必要である。そのために、特に鬼ごっこの指導者は理解や感情の共有を促す言葉を伝えるべきである。

3.5 「感情の調整と自己認識」

鬼ごっこのコミュニケーションでは、相手との関係性や距離感で自らの感情の表出具合を調整することで自らの社会的立場を自己認識することがあり、それが人間の成長を生む。鬼ごっこが内包するコミュニケーションには、「自己認識」のプロセスも含まれている。自らの感情の表出方法や表出の度合いを、相手との関係性を考慮して調整したりすることから、自らの社会的立場や位置を自己認識する。これが、社会規範力、自己抑制、協調性、より良い社会生活への備え、教養などの人間の成長に欠かせない要素の習得につながる。

3.6 「訓練的性質」

鬼ごっこには、近年の認識力弱化的傾向に対応し、コミュニケーションを通じて認識力を向上するための訓練的性質がある。他者理解のためのスムーズな感情や思考の共有の阻害要因として、認識力の弱化的傾向がある。KYという表現の浸透もこの認識力の弱化的傾向を体現している。鬼ごっこには、コミュニケーションによって交換する情報の適切な理解およびそれに適切に反応する力が求められることから、このような「認識力」向上のための訓練的性質もある。しかし、このような認識力の弱化的傾向に対応するために、非言語コミュニケーションによるアナログなコミュニケーションだけでなく、場や状況に応じた言葉数の多いコミュニケーション・スタイルを採用する必要もある。

以上、鬼ごっことコミュニケーションをテーマとした対談の発話内容をデータ化し、それを言語記録として質的な分析を行なった。その結果、「他者理解」「感情の共有」「非言語コミュニケーションによる相互理解」「共通理解における不確実性の解消と理解の促進」「感情の調整と自己認識」「訓練的性質」の6つの概念が浮上し、コミュニケーションの観点から捉えた鬼ごっこの意義として示された。

4. まとめと今後の課題

本稿では、鬼ごっこに潜在するコミュニケーションに焦点を当て、どのようなコミュニケーションが鬼ごっこの中に存在し、またそれが参加者にどのような影響及び意義をもたらすかについて、鬼ごっこ協会の主宰者とコミュニケーション学の専門家（同協会理事）の対談をもとに概念化することを試みた。その結果、「他者理解」「感情の共有」「非言語コミュニケーションによる相互理解」「共通理解における不確実性の解消と理解の促進」「感情の調整と自己認識」「訓練的性質」が概念化された。また、概念化に至る過程で得られたストーリーラインや理論記述から、鬼ごっこ遊びをすることで生じ

るコミュニケーションの内容とともに、鬼ごっこを通じた対人コミュニケーション上の意義を複数の観点から理解することができた。

本稿では対談の発話内容をデータとして扱ったが、実際の遊びの参加者を対象としたデータは扱っていない。例えば、実際の鬼ごっこ遊びの参加者が、鬼ごっこの中に存在するコミュニケーションにどのようなものがあったと認識しているか、また参加者が鬼ごっこを介した対人コミュニケーションにどのような意味づけを行うか等についてインタビューを通じて尋ね、本稿で概念化された内容と比較することで、鬼ごっこによるコミュニケーションがもたらす要素や意義について、さらなる精緻化を進めることができるだろう。

注

- 1) 杉本 (2007: 236) は、「コミュニケーション学におけるコミュニケーションの定義は、一般社会での『コミュニケーション』という語の用法とは異なる。一般的には『話すこと』『意思疎通』『共感・相互理解』『人間関係構築』といった意味合いで語られることの多い『コミュニケーション』であるが、専門領域においては『シンボルを介して意味のやりとりを行うプロセス』と定義されている。この場合の『シンボル』とは、言語・非言語いずれも可能であり、必ずしも『ことば』で表される必要はない。つまり、『沈黙』や『争議』、『説得』や『まなざし』といった事象まで含む定義となっている。」と述べている。

文献

大谷尚, 2008, 「4 ステップコーディングによる質的データ分析手法 SCAT の提案: 着手しやすく小規模データにも適用可能な理論化の手続き」『名古屋大学大学院教育発達科学研究科紀要 (教育科学)』54 (2): 27-44.

大谷尚, 2011, 「SCAT: Steps for Coding and Theorization: 明示的手続きで着手しやすく小規模データにも適用可能な分析手法」『感性工学』10 (3): 155-160.

鬼ごっこ協会, 2018, 「スポーツ鬼ごっこの目的」

(<http://www.onigokko.or.jp/cn15/pg1611.html/>, 2018年12月26日にアクセス).

鬼ごっこニュース, 2015, 「鬼ごっことコミュニケーション 特別対談 Vol.1」

(<http://amica.juno.bindsite.jp/onigokko.news/cn4/cn16/pg637.html/>, 2018年12月26日にアクセス).

鬼ごっこニュース, 2015, 「鬼ごっことコミュニケーション 特別対談 Vol.2」

(<http://amica.juno.bindsite.jp/onigokko.news/cn4/cn16/pg635.html/>, 2018年12月26日にアクセス).

鬼ごっこニュース, 2015, 「鬼ごっことコミュニケーション 特別対談 Vol.3」

(<http://amica.juno.bindsite.jp/onigokko.news/cn4/cn16/pg636.html/>, 2018年12月26日にアクセス).

鬼ごっこニュース, 2015, 「鬼ごっことコミュニケーション 特別対談 Vol.4」

(<http://amica.juno.bindsite.jp/onigokko.news/cn4/cn16/pg634.html/>, 2018年12月26日にアクセス).

杉本なおみ, 2007, 「医療コミュニケーション研究に関する文献検索」『医学図書館』54 (3): 236-242.

文部科学省, 2017, 「小学校学習指導要領 第2章 第9節 体育」

(http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/syo/index.htm/, 2018年12月26日にアクセス).

付録 1 SCAT (Steps for Coding and Theorization) を使用したデータ分析表

番号	発話者	テキスト	①テキスト中の注目すべき語句	②テキスト中の語句の言い換え	③左を説明するようなテキスト外の概念	④テーママ・構成概念	⑤疑問・課題
1	聞き手	みなさん、こんにちは。Hです。今回の対談にS大学のM教授をお招きしました。彼は私の30年間の友人で、いろいろな形でつきあいを続けています。それでは自己紹介をどうぞ。					
2	M	コミュニケーション学というのは、まだ日本では一つの学問として市民権を得ていません。認知度が低いですが、しかし、これまでコミュニケーションという言葉を非常に多く使われてきているわけには、あまりコミュニケーションとは何かを正確に理解されていません。なにか問題が起これば、コミュニケーションが十分ではないとか、コミュニケーションがまずいととか、逆にコミュニケーションをもっと伸ばせば、すべてがうまくいくと書かれています。					
3	M	本当のコミュニケーションというのは、たんに人に何かを伝えるための道具ではなくて、伝える中身を作ること、自分に気づくこと、自分にとっても大切なことなんです。たんなる道具やスキルというだけではなくて、もっと深いところに響かせるんです。					
4	M	鬼ごっこについてみても、人と人がぶつかり合ったり、競い合ったり、あるいは協力もあつたりすることで、人間関係が生まれてくるという、コミュニケーションの一つの表れであると考えられています。非常に熱心を持っています。					
5	聞き手	コミュニケーションについて簡単に紹介してもらいました。私は鬼ごっここの運動面での話はいろいろしてきました。一つの要素としてコミュニケーションという言葉がでてきます。コミュニケーションというのは簡単に伝える術ではなく、本当に真の深いものであると願っています。我々からみるとコミュニケーションというのは抽象的な感じがあるよね。コミュニケーション、コミュニケーションと言っただけじゃ、実際に使ったりするのは、逆に言えば、はつきりしたものがなければいけません。いろいろな形で使われるし、いろいろな人が使います。今回の対談では、コミュニケーション学によって抽象的なものなから具体的な話を出しているかどうかどうだろうか。もしかしたら、抽象的なものの中から具体的な話が出てくるかと思ったりもします。実際に運動面の鬼ごっこの良さというのにはわかっています。だけど、お祭さんや一般の人と似たときに、鬼ごっこのなかにコミュニケーションが大切な要素としてありますよと、運動面での反応とは違った反応があります。そこらへんをM先生達に研究してもらいたい。こういうものには具体性がないとどうなんですか。					
6	M	そうですね					
7	聞き手	そういうときにはどうコミュニケーションが必要とか、鬼ごっこ全体だと話がよくつなげられて、今回はスポーツ鬼ごっこに絞ってお話を聞いてください。我々の課題は、スポーツ鬼ごっこを広めるということ、もう一方では、鬼ごっこを就活・婚活・再婚活・企業研修にしたいという話があるんです。鬼ごっこを通してコミュニケーションが生まれるのではないかと期待感があるらしい。そういうのを私は感覚としてだけでとらえているのだけど、子供の世界でも大人の世界でも起きているのはコミュニケーションツールとしての期待があるんです。とっかかりは難しいと思うけど、例えばサッカーチームのなかで、ずっとやっていくと、「一番良いのはチームワーク」、「コミュニケーションがすごくとれるようになりたい」と言っていると、そうすると、先ほどもいったようにすごく抽象的なんです。サッカーの中で生まれるコミュニケーションというのは、専門家から見てどのようにとらえているのですか？					
8	M	人間のコミュニケーションというのはそもそも言葉と言葉以外の、物、身振り手振り表情など非言語コミュニケーション(nonverbal communication)というのがあります。					
9	聞き手	それは結構大切ですね。コミュニケーションと言ったときは、言葉だけじゃなくて、そこにある身振り手振りであったり、服装であったりという、非言語コミュニケーションがあるのです。					

35	問答手	私はスポーツ的な発想の中のコミュニケーションがあると思う。イメージが言葉のかわり注している感じになっていくからね。M先生の場合は、コミュニケーションの専門家としての発想で、鬼ごっこに取り組みでもあればありがたいですね。今日は、大きなキーワードが出たんで、次の機軸も楽しみます。			
36	M	こちらにも、楽しみになります。			
37	問答手	それでは最後に、チームコミュニケーション集ゴッターの決めポーズで！			
38	M	鬼ゴッター～			
39	問答手	鬼ゴッターって言うのは鬼ごっこが好きで、明るく、元気なように、赤ちゃんから、お年寄りまで、若者男女、誰でも入れる鬼ゴッターを広めようとしています。今日は二人で元気よくやりがいと思えます。でも入れる鬼ゴッターを広めようとしています。今日は二人で元気よくやりたいと思います。			
40	二人で	チームコミュニケーション集ゴッター！！			

ストーリーライン	<p>鬼ごっこには、コミュニケーションを通じた「他者理解」を誘引する要因が内包されている。そのひとつとして、鬼ごっこには、いわゆる「ごっこ遊び」が持つ「自分以外の何か(他者)になることを疑似体験する」という特性が挙げられる。ごっこ遊びの疑似体験プロセスの中では、「あの人だったらどう考えるか、どう感じるか、なにどの自分自身との対話を通じて他者の思考や行動の動機について経験し、それらを理解していく。また、他者と同様の感情状態を経験することや、他者の観点から外野を理解することも頻繁に起こる。これにより、他者に対する共感的理解が促進され、他者の思考や行動の動機、感情を予測することが可能となる。これが他者理解へとつながっていくため、鬼ごっこにおけるコミュニケーションは他者理解を深める要因となる。</p> <p>・他者理解が生み出す「感情の共有」はより良いチームワークを構築する。鬼ごっこにおいてチームワークが構築されるプロセスに在るのは、「感情の共有」というコミュニケーションとは、分ち合うことを指す。チームメートそれぞれが感情を露出し、相互にその感情を共有することで感動の高め合いという相乗作用が誘引される。例えば、作戦の成功やチームの勝利など、チームで成功をおさめることに感情の共有による共通認識及び共通意識の高まりや、意欲の相乗作用の高まりが強化されていく。このような感情共有の拡大がエネルギー(チームワーク)につながるため、より良いチームワークとはチームメート間の感情の共有というコミュニケーションを通じて構築される。</p> <p>・鬼ごっこには人間関係の創出を誘引するコミュニケーションが内包されており、中でも、非言語コミュニケーションの要素が大きく内包されている。他者理解の一環として、他者の感情を読み取る際には、表情やうなずき等のノンバーバルなコミュニケーションへの依存性が高い。同様に、鬼ごっこにおいてもチームメート間のアナログ的な非言語コミュニケーションの影響は大きい。例えば、チーム作戦の実行の際には、チームのメンバー間でどれだけ言葉を用いて事前に動機を定めても、それを試合中に必ず実行できるとは限らない。作戦実行までの練習等のプロセスで養われてきた文化の中で、同様の呼吸など非言語的な要素が共通の文化として共有しておくことで相互理解が深まり、作戦が成功する。言葉を楽しめないでも相手の気持ちを汲み取りとうとするのが良いとされ、鬼ごっこにおけるコミュニケーションには、相手の感情を読み取るための非言語的な要素が共通の文化として共有しておくことで相互理解が深まり、作戦が成功する。言葉を楽しめないでも相手の気持ちを汲み取りとうとするのが良いとされ、鬼ごっこにおけるコミュニケーションからは、心伝心の不確実性が見えてくる。したがって、その不確実性を他者との共通理解構築によって解消することが必要である。そのために、特に鬼ごっこの指導者は理解や感情の共有を促す言葉や態度を伝えるべきである。</p> <p>・鬼ごっこが内包するコミュニケーションには、「自己認識」のプロセスも含まれている。自らの感情の表出方法や表出の度合いを、相手との関係性を考慮して調整したりすることから、自らの社会的立場や位置や位置を自己認識する。これが、社会規範、自己抑制、協調性、より良い社会生活への備え、教養などの人間の成長に欠かせない要素の習得につながる。</p> <p>・他者理解のためのスムーズな感情や思考の共有の阻害要因として、認識力の弱体化がある。KYという表現の浸透もこの認識力の弱体化を体現している。鬼ごっこには、コミュニケーションによって交換する情報の適切な理解およびそれに適切に反応する力が求められることから、このような「認識力」向上のための訓練的性質もある。しかし、このような認識力の弱体化傾向に対応するために、非言語コミュニケーションによるアナログなコミュニケーションだけでなく、場や状況に応じた言葉数の多いコミュニケーション・スタイルを採用する必要がある。</p>
理論記述	<p>鬼ごっこでは、他者への共感的理解を誘引する疑似体験によって他者と自分の思考や感情を重ね合わせる自己内コミュニケーションが促進され、「他者理解」が深まる。</p> <p>・鬼ごっこでは、分ち合い(感情の共有)というコミュニケーションを通して、共通認識や共通意識が高められていき、その拡大がチームワークを生み出す。</p> <p>・鬼ごっこにおける人間関係の創出には非言語コミュニケーションが深く関わっており、事前にノンバーバルな要素についてメンバー間の相互理解を深めておくことが作戦の成功につながる。</p> <p>・鬼ごっこのコミュニケーションでは、相手との関係性や距離感で自らの感情の表出方法を調整することで自らの社会的立場を自己認識することがあり、それが人間の成長を生む。</p> <p>・鬼ごっこには、近年の認識力弱体化の傾向に対応し、コミュニケーションを通じて認識力を向上するための訓練的性質がある。</p>
さらに追究すべき点・課題	<p>・コミュニケーションは道具やスキルなのか？</p> <p>・鬼ごっこに、ぶつかり合い、競い合い、協力以外の要素はあるのか？</p> <p>・「チームが勝つたびに分ち合いの土台が深まる・広まる」ことは、具体的に何にどのどのような深まり、広まりになるのか？</p> <p>・「みんなの元気」はどのようなことか？</p> <p>・「そういう状態」、「それ」とは何を指すのか？</p> <p>・鬼ごっこによるコミュニケーションが育成可能な人間の成長に必要な要素として、その他に含むものはあるのか？例えば問題解決力とかは含まないのか？</p> <p>・「自分自身の中でコミュニケーションをする」とは具体的にどのようなことか？</p> <p>・「事前にわかり合っている」ということがあるので、いざという時は言わなくてもわかっているということがあるのか？</p>

Communication in the Tag Game *Onigokko* and Its Significance: An Analysis of Narratives in Dialogue

MITSUGI Makoto

Abstract: The purpose of this paper is to explore the communicative aspects of the tag game known as *Onigokko* in Japan and consider the significances produced through communication in the *Onigokko* as a team tag sport. The data used in this study was a dialogue between the representative director of *Onigokko* Association and a specialist in communication studies, and it was analyzed using SCAT analysis (Otani, 2008, 2011). As a result of the analysis, six concepts emerged as significant captured from the viewpoint of communication in *Onigokko*: understanding of others, sharing emotions, mutual understanding by nonverbal communication, elimination of uncertainty in common understanding and promotion of understanding, emotional adjustment and self-recognition, and training characteristics. Despite the limitations of this study looking into that arose from only the contents of utterance in the dialogue, the present paper reports the strength of playing *Onigokko* for some aspects of interpersonal communication.

Keywords: *Onigokko*, communication, an analysis of narratives, conceptualization