

遊びの展開過程についての一考察

— 5歳児の共同遊びにおける遊びの創出段階に注目して —

渡 邊 はるか

A Study on the Development Process of Play:
Focusing on the Stage of Creation of Play in Communal Play
among 5-year-old Children

Haruka WATANABE

【要 旨】

近年、幼児教育の“遊びの質”が問われ、「遊び込む」ことに焦点を置いた研究が蓄積されている。しかし、“遊びの質”については遊びの開始から終了までの一連の流れを踏まえて検討する必要があると考える。そこで遊びの過程を「遊びの創出」「遊びへの没頭」「遊びの振り返り」と仮定し、遊びの全体的な構造を捉える第一段階として「遊びの創出」に焦点をあて、研究を行うこととした。本研究では、遊びの展開過程の転換点の要因となるものや遊びの様相を明らかにすることを目的として、保育観察による事例の分析を行った。その結果、「遊びの創出段階」においては、偶発的な出来事や偶然的な環境との出会いが遊びの変化に大きく影響していることや、一見「抑圧」とも見える状況の後に、新しい発想や遊びの工夫等による「発展」が見られることが明らかとなった。環境の重要性や子どもの遊び創出の可能性と共に、「停滞」と「発展」という流動性を含みながら次第に創出され充実に向かうという遊びの様相についても示唆された。

【キーワード】

自由遊び 5歳児の共同遊び 遊びの展開 遊びの創出

1. 問題と目的

(1) 遊びの過程について

幼稚園教育要領、保育所保育指針、幼保連携型認定こども園教育・保育要領の3法令の改訂(定)を受け、5領域におけるねらい及び内容の整合性が図られるとともに幼児教育の重要性

が再認識された。

幼児教育は、遊びを通しての総合的な指導であるため、幼児教育の重要性が再認識されている現在、“遊びの質”が問われている。

また、幼稚園教育要領解説¹⁾の中で、「自発的な活動としての遊びは、幼児教育特有の学習なのである」と記載されているように、子どもは自発的な遊びの中で様々な経験を積み重ね、

遊びの中で学ぶといわれている。文部科学省教育課程部会幼児教育部会資料8²⁾においてもアクティブ・ラーニングの三つの視点(「主体的な学び」「対話的な学び」「深い学び」)を踏まえた「幼児教育における学びの過程：5歳児後半時期」のイメージ図として、図1にある【遊びのプロセス例】「遊びの創出」「遊びへの没頭」「遊びへの没頭」「遊びの振り返り」が示され、“遊び(=学び)の過程”が重視されていることが窺える。

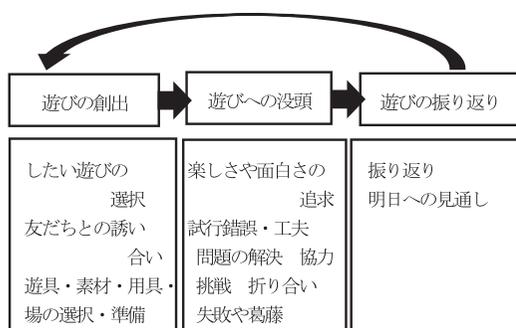


図1 遊びのプロセス例

また、幼稚園教育要領解説³⁾の中では、「幼稚園教育のねらいを達成していくためには、幼児が活動に没頭し、遊び、充実感や満足感を味わっていくことが重視されなければならない」として、「遊びへの没頭」の大切さを示唆している。

保育現場でも、遊びに没頭するという言葉と同義を表す「遊び込む」という慣用語がある。保育現場でインタビューを行った久米は、「保育者は、子どもの遊び込む姿に興味関心、探求心、集中力、共感、協力、思考、意欲など、子どもが成長していく要素がたくさんあると考えている」⁴⁾としている。また、秋田が示した「遊びへの熱中、集中、夢中、没頭、満足といった遊び込むこと」⁵⁾や「夢中度」については、これまで様々な方向から研究が蓄積されてきた。淀澤・津川・城田・力・井本・中坪は、「先行研究を踏まえると、幼児が遊びこんでいるか否かは質の高い遊びとなっているかに関連していると考えられる」⁶⁾と述べている。

一方、竹井は「私たちが子どもの遊びを問題

にするとき、『遊びの実行段階』(その前後を『遊びの不確定段階』、『遊びの転化・発展段階』とする)を問題にすることが多い。～中略～遊びそのものを豊かにするためにもその前後の段階でのメカニズムを明確にする意義は大きなものといえるのではないだろうか⁷⁾と指摘している。

また、大宮・河邊・児島・原・若月も、「遊びの質」を『集中している』とか『没頭している』といったような遊ぶ子どもの様態として捉えるのみでなく、あるいはある一定の目に見える成果が得られるものが質の高い遊びと捉えるのではなく、それぞれの子どもが遊ぶことによって能動的な学び手として育つプロセスを『質の高さ』と捉えるようにしたい⁸⁾と述べている。

このことから、今後は、遊び全体を構造的に捉える視点が重要であり、遊びの一連の流れを踏まえて遊びの質について検討する必要があると考える。

そこで、本研究では、遊びの開始から終了までの展開過程を図1の3段階と仮定し、遊び全体の構造を捉えるための第一段階として、これまで着目されてきた「子どもの遊びが充実し遊びに没頭する段階」以前の「遊びの開始から遊びが創り出される段階」に焦点を置きたいと考えた。

充実している遊びの様態の捉え方は、河邊が示している「①一つの遊び(テーマ)に、ある一定期間継続して取り組み、集中している。②(遊びに取り組んでいる)子ども一人一人が遊びのイメージをしっかりとっている。③個々の子どもが自分のイメージを遊びの中で発揮し、遊びに必要な物や場をつくるために身近な環境に主体的に働きかけている。」⁹⁾という3点を参考にすることとする。

(2) 遊びの展開について

河崎は、「遊び=学びの概念のみが横行すると、『遊びを学びに従属させる』ことになり、大人が遊びの援助をする時に『様式化』(知識や技能、社会的態度や行動様式等「正しく」身

に付けていくこと)のみを追求することになり、子どもの遊びを遊びでなくしてしまいかねない」と指摘している。さらに「遊びが遊びであるために欠いてはならない本質的なプロセスが『脱様式』であり、様式化と脱様式との相互的な転化により『学び』一辺倒の貧しい過程では起こらない複層的な感情が体験される」¹⁰⁾とし、「脱様式が前提とされた様式化と、様式化を必然とした脱様式の繰り返しこそが遊びの過程である」と述べている。また、松井・無藤・門山は、「幼児はある遊びを始めても終始それに没頭しているわけではなく、周囲の人の行動、声、音、物理的環境などからも影響を受け、その時、進行している遊びとは全く関係のないことを行うこともある」¹¹⁾と述べており、氏家も、「幼児の遊びというものは偶発的に起こった出来事に触発されて突然に始まったり、あっけなく終わったりするなどきわめてきまぐれな性質をもっており、何か目をひくようなことや面白そうなできごとが起こればすぐに行動を変えてしまう」¹²⁾と述べている。

以上のことから、子どもの遊びの展開については、遊びは必ずしも常に「発展」するとは限らないものとし、ここではあえて、「遊びの展開＝遊びが変化していく様相」と捉えることとする。

よって、本研究では、「遊びの創出段階」の展開過程における転換点の要因となるものについて探ることを目的とし、子どもが遊びを創り出す際の様相を描き出すことを試みることとする。このように「遊びの創出段階」に焦点を当てることにより、着目されがちな「遊び込む姿」に至る以前の、0から遊びを創り出す子どもの姿を、保育者が捉え直す視点や実践への示唆も得られると考える。

2. 研究方法

(1) 保育観察により記録を取り、事例を収集する

1) 対象 C 幼稚園 5 歳児保育室 (ホール) 朝の自由遊びにおける共同遊び

- 2) 調査日 ①令和4年7月8日
9:00~10:05
②令和4年7月13日
9:00~10:10
③令和4年7月14日
9:00~10:00
④令和4年7月15日
9:00~9:42

登園後、自由遊びの取り掛かりから片付けの時間になるまでの観察を行い、遊び展開の様相と転換点の要因となるものについての記録を取る。なお、観察にあたっては、事前に該当園保育者の承諾を得た。

3) 対象場面の選定

本研究は、「主体的・対話的で深い学び」の視点を踏まえた幼児教育における学びの過程(5歳児後半の時期)における「遊びの創出」「遊びへの没頭」「遊びの振り返り」のプロセスを考慮している。よって、5歳児における「共同遊び」の場面を対象とする。

なお、「共同遊び」について、本稿では、Parten&Newhallが示した「並行遊び(独立して遊んでいるが、他児の用いるおもちゃに似たおもちゃで遊ぶ。但し、行う活動は他児に影響されない)」「連合遊び(他児と遊ぶが、基本的には自分でやりたいように活動しており、自分の興味をグループに従属させることはしない)」「協同遊び(何らかの目的のもとに組織化されたグループで遊ぶ。仕事や役割の分担がある)」¹³⁾を含む「2人以上の幼児が一緒に行う遊び」と定義する。

観察によって得られたデータより、下記の遊び場面を分析対象として選定した。

【事例1】調査日① ゾンビ遊びについて

D 児と E 児を中心とした遊びである。

積み木で作った建物でゾンビが暮らす。

ゾンビと人の役に分かれ、時々動き回って襲いかかったり怯えたりしながらスリルを味わうことを楽しむ遊びである。

はじめはD児とE児の触れ合いから始まった遊びであった。途中で何度か仲間が入ったり抜けたりを繰り返し、最終的には5人となった。役割分担をしながらやりとりを楽しんだり、場を再構成したりなどして、自分たちで協力しながら工夫して遊んでいた。

【事例2】調査日②③④ テレビ遊びについて I児とJ児を中心とした遊びである。

はじめは、積み木で作った場で雑談したり、カーテンで遊んだりしていたが、次第にテレビ遊びに変化していった。

積み木で作った場がテレビ局になり、テレビ局役の数名が、窓を挟んだ向かい側のテラスにいるお客さんに向けて、絵で描いた画像を見せ、テレビ上映をする遊びである。

【事例1】【事例2】どちらの遊びも、前日の遊びからはつながりがなく、0から創り出された遊びであり、前述した「2名以上の幼児が一緒に行く遊び」であるため、「遊びの創出段階」の展開過程における転換点の要因となるものや遊びの様相を明らかにすることができると思った。

(2) 観察記録に基づいて分析を行う

収集された事例について下記の2点に整理することによって分析する。

A遊びの記録：時間の経過に伴う遊びの展開 B分析表：遊びの変化と「人・もの・場」との関連

1) A遊びの記録について

遊びの変化はいつどのように起き、どのように子どもたちに受け入れられていくのかという様相を時間の経過とともに記述する。

2) B分析表について

大宮・河邊・児島・原・若月は「遊びという文化的実践に自ら参加し、実践を人とかわりモノとかわりながら変えていくことそのものに学びがある。どのように人やモノにかかわっ

て遊びを変化させていくかをつぶさに読み取ることが、質の評価につながるものと考えられる」¹⁴⁾と述べている。また、幼児教育は環境を通して行うことを踏まえ、子どもは、どのように様々な人・もの・場に関わり、状況を変化させていくのかを、遊びの変化と「人・もの・場」との関連から探る。

本研究においては、遊びの変化=遊びの状況の変化とする。

3. 結果

【事例1】 ゾンビ遊び

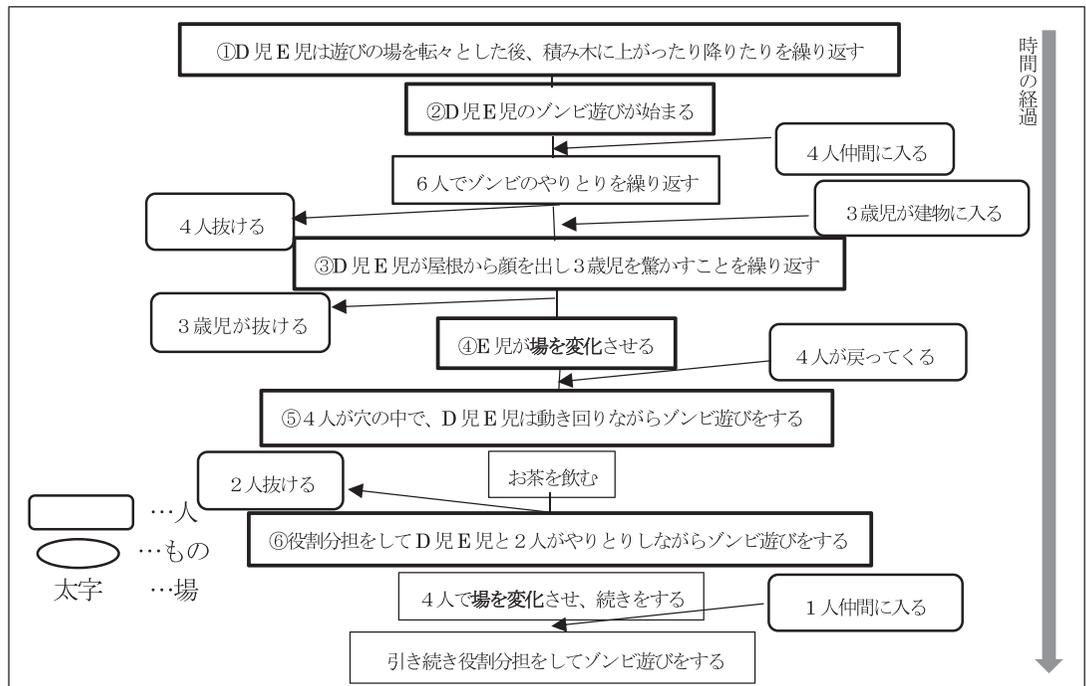
調査日① 7月8日

A 遊びの記録：時間の経過に伴う遊びの展開

時間	遊びの展開
9:00 (15分) ①	D 児 E 児で触れ合いながら遊びの場を転々として積み木を上がったり降りたりしている。D 児の動作を E 児が追う。他児がホールの真ん中にマットを敷くが遊ぶ姿はない。
9:15 (10分) ②	D 児が E 児に嘔み真似をしたり抱きついたりして「ゾンビー」と言う。ゾンビのやりとりを見て3人「入れて」と声をかけてくる。「だめよ」と言いつつ「あっこ入って」と積み木の建物を指さす。さらに1人が来て「じゃあ私も入る」と言い、計6人となる。D 児が「ゾンビごっこしてる」「捕まったら肉とか食べられるんで」と入ってきた子どもに話す。「ゾンビー」と表現したり「肉食べていいよ」「むしゃむしゃ」と言いながらやりとりを繰り返す。D 児 E 児を残し4人は遊びの場を抜け、近くにある積み木のシーソーで遊ぶ。
9:25 (12分) ③	3歳児がゾンビの建物の中に入る。D 児と E 児は屋根から建物の中にいる3歳児に「わー」と顔を出し驚かせる。(5回) 3歳児は抜ける。D 児 E 児だけになる。
9:37	

時間	遊びの展開
9:38 (7分) ④	E 児が場を変化させる。「これ階段なんで」「ここは壁な」と言う。建物の中の空間が箱型になり、暗くなる。
9:45 (7分) ⑤	さっき入っていた4人が戻ってくる。4人が穴の中に入って「きゃー」「ゾンビ来るー」と言いながら身を寄せて怯えるという行為を繰り返す。D 児 E 児は屋根に上がり、何かを食べる動作をする。遊び始めに誰かが敷いてあったマットに寝転び「やられた」と2人で目をつぶる。しばらく倒れていたが起き上がり再び「ゾンビー」と動き回る。D 児 E 児がお茶を飲み始めると他の子どももお茶を飲み始める。2人抜け、D 児 E 児と2人 (F 児 G 児) の4人になる。
9:52	顔を見合わせながらお茶を飲む。
9:55 (10分) ⑥	建物を離れてホール中を回りながら、4人でゾンビと人に分かれて戦う。F 児が板を出し始め、場を複雑に組み立て直す。後3人の子どもの一緒に積み木を運び、建物に囲いを作って新たな空間を作る。「こっちから出ることにしよう」「ここから抜けられる」等と声を掛け合いながら再構成する。できた場で再び役割に分かれてゾンビごっこをする。H 児が「仲間入っていい?」と呼びかけると E 児は「入ったら D 児から食べられるよ」と、笑顔で答える。H 児が仲間に入り、引き続き役割分担をして遊ぶ。
10:05	片付けになる。

B 分析表：遊びの変化と「人・もの・場」との関連図



【事例2】 テレビ遊び

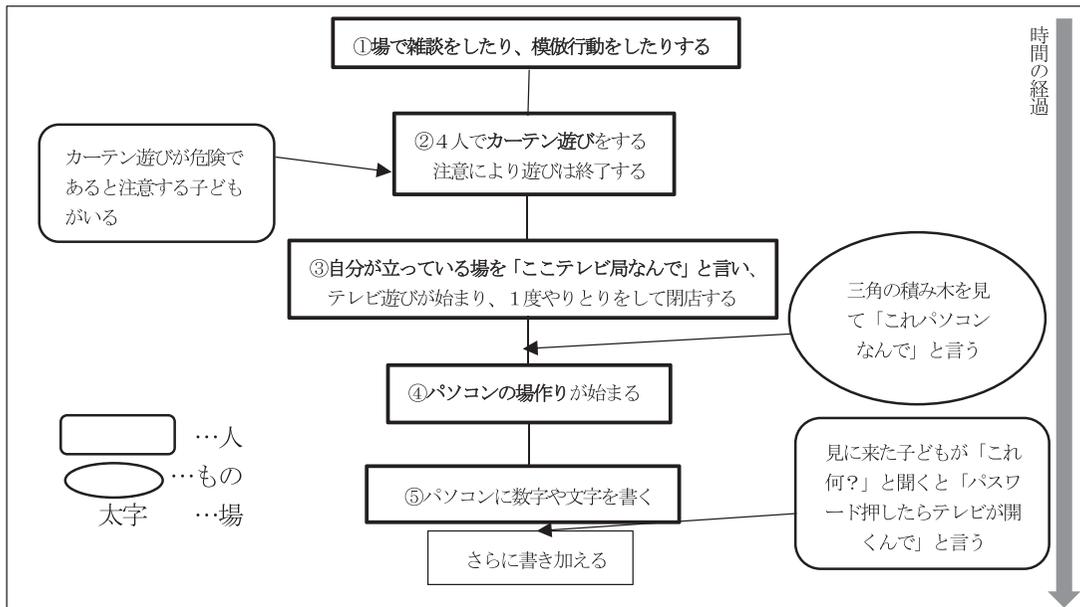
調査日② 7月13日

A 遊びの記録：時間の経過に伴う遊びの展開

時間	遊びの展開
9:00 (18分) ①	積み木の建物の中、4人で「昨日コロナ1000人出たんで」「キティーちゃん好きな人！」等水筒のお茶を飲みながら会話をしている。途中1人の動作を3人が真似ることを繰り返す。
9:18 ② (17分)	1人「仲間入れて」と言ってくるが、「入れない」と言いI児とJ児がカーテンに隠れる。隠れた子どもが「ねえねえ何かここにいるよ」と顔を出すと残りの2人が「おばけ」と言って驚かし「きゃー」と言って再びカーテンに隠れ、しばらく繰り返す。I児が「テラスまで行ってきて」と言うとおばけ役の2人はテラスに行く。テラスに向かってカーテンを閉めたり開けたりしながら驚くことを繰り返す。おばけ役の子どもがしばらく帰って来ず、戻って来ると「ここに隠れるの止めん？カーテン破れるけん」と言う。隠れていたI児とJ児は表情を曇らせるが止める。
9:35	
9:37 (8分) ③	I児とJ児が積み木に上がり「いい？ここ上ってみよう」「ここ、テレビ局なんで」と言う。おばけ役だった2人はテラスに出て窓越しにテレビ局の人に手を振る。テレビ局の子どもがカーテンを閉め「開いたらテレビが始まるよ」と言う。

時間	遊びの展開
	テレビ局の子どもがテラス側の子どもに身振り手振りをし、テラスにいる子どもたちが笑う。 テレビ局の子どもが「今、夜だから閉店です」と言ってカーテンを閉める。
9:45 (5分) ④	3回積み木を上がったり降りたりした後、一番高い段の上に三角の積み木が置いてあるのを見て窓際に少し動かしI児が「これ、パソコンなんで」と言う。1人がその三角の積み木のそばに水筒を置くと、他の子どもも置く。 J児が三角の積み木をもう一つ乗せ、パソコンの横に並べる。手元にあった積み木の板を持ち上げ、しばらく歩いた後、積み木の建物に立てかけ、「これドアやけんな」と言う。「パソコン書くよ」「マーカーマーカー」と言い、加わったK児と3人でマーカーを取りに行く。
9:50	
9:54 (16分) ⑤	三角の積み木に白い紙を貼り、数字や文字を書く。時々友だちが書いているのを見合いながら数字や四角等の形を書く。できたら手で持って上に上げ、眺める。見に来た子どもが「これ何？」と言うと、I児は一瞬目を泳がせた後「パスワード押したらテレビが開くんで」と言う。一緒に遊んでいた子どもに「パスワード押したらピーっと開くんでな」と言い、2人が「うん」と答える。さらに数字や文字を紙に書き加える。
10:10	片付けになり、マーカーや紙を片付けに行く。

B 分析表：遊びの変化と「人・もの・場」との関連図



【事例2】 テレビ遊び

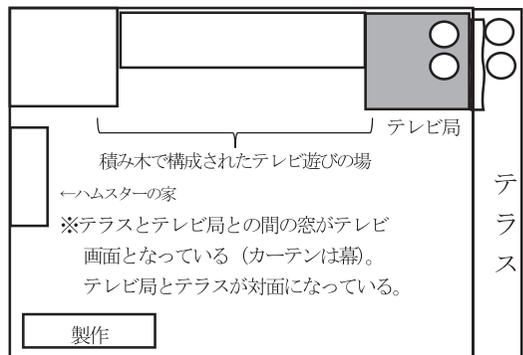
調査日③ 7月14日

A 遊びの記録：時間の経過に伴う遊びの展開

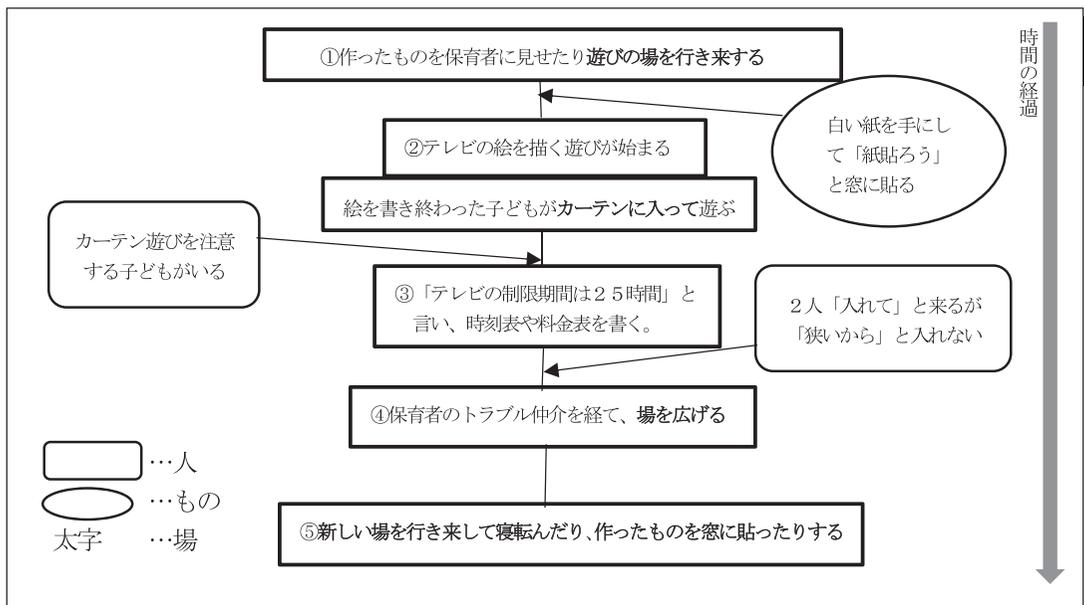
時間	遊びの展開
9:00 (21分) ①	板を持ってくる。遊びの場を歩き来する。昨日作ったものを保育者に見せに行く。白い紙を手にする。
9:21 (5分) ②	「紙貼ろう」「テレビは9時になったら始まるんで」と言い、白い紙を窓に貼る。マーカーを取りに行き、3人で個々絵を描く。テレビの画面を描く人(3人)、パソコンを描く人(1人)に分かれる。絵を描いているところを2人見に来る。絵ができたらカーテンの中に隠れて出る遊びを、1児と仲間との2人で繰り返す。カーテン遊びを注意する子どもがいる。カーテンから出てきた時に、2人で「テレビの制限時間は25時間」と言う。
9:26 (14分) ②	「25時間って書く?」と言い、白い紙に数字を書き始めるが、数字を書いているうちに「100」「700」「1601」など言いながらお金の表示が変わる。いくつかの数字を並べて書いたものに、「おかね」と書いてテラス側に向けて貼る。「あ、25時間」と言って、また数字を書き始める。「あさ225ゆがた51955よる1116」等と書かれている。「時間はこれで見れます」と言う。

時間	遊びの展開
9:40 (10分) ④	絵を見に来た2人が「入れて」と言うが「だめ」と言う。断られた2人は保育者に訴える。保育者が仲介に入りなぜ入れないのか尋ねると「狭いから」と答える。保育者は、「[ちゃんたちが一生懸命作ったからね。じゃあ隣に作ったら?』」と言う。「わかった。じゃあ先生はあっち行って。必要なら呼ぶから。子どもたちで協力して運ばばいい」と言い、4人で積み木を運び、場を広げる。新しい場ができると、みんなで寝転がる。
9:50	
9:50 (10分) ⑤	新しい場とテレビ局を行ったり来たりしながら途中で「テレビは予約しちよんけん」と言う。書いたものを窓に貼る。片付けとなる。
10:00	

調査日③調査終了時の遊びの場（ホール）



B 分析表：遊びの変化と「人・もの・場」との関連図



【事例2】 テレビ遊び

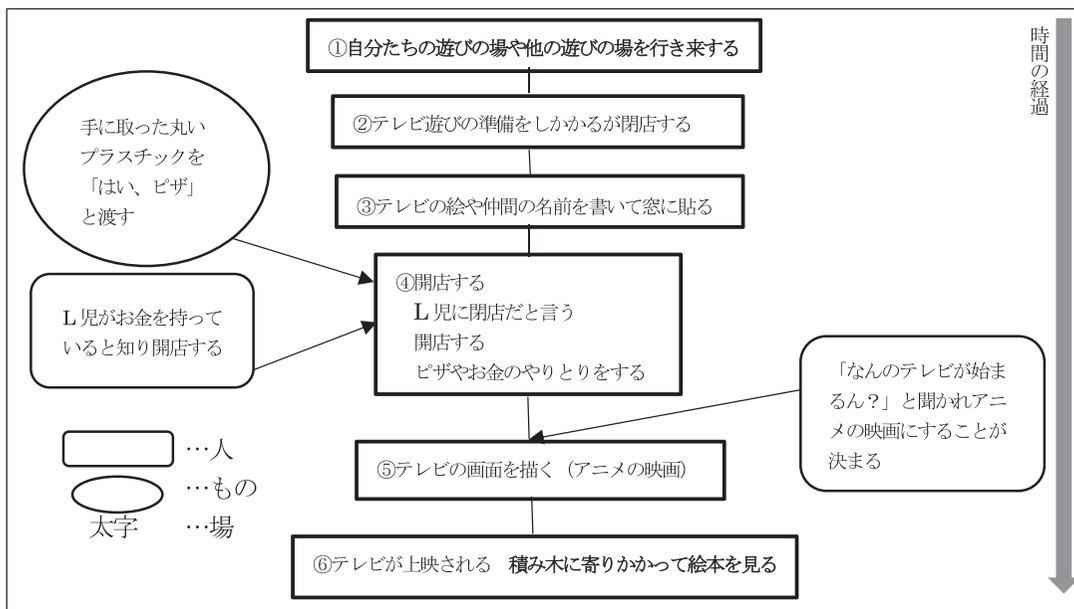
調査日④ 7月15日

A 遊びの記録：時間の経過に伴う遊びの展開

時間	遊びの展開
9:00 (13分) ①	I児J児を含めた5人でテレビ遊びの場を 行き来している。 他の遊びの場を見て回る。他の遊びの友 だちとも話をする。
9:14 (3分) ②	I児が「今からテレビ始まる。だけん外 行っとかんといけんよ」と周りに言う。 他の遊びの子どもが2人、同じ遊びの子 どもが1人テラス側に回る。 窓を開け「ちょっとお待ちください」「今 ちょっと閉店や」とカーテンを閉める。
9:17 (4分) ③	テレビ局の中で2人テレビの絵の続きを 描く。テレビ局のメンバーの名前を書い てJ児が窓に貼る。
9:21 (7分) ④	窓を開けて「なにしょんの?」「はじまる よテレビが」と言い、近くにあった丸い 形のプラスチックを手にして「はい、ピ ザ」とテラス側にいる子ども(お客さん) に渡す。 他の遊びからL児がテラス側に来る。L 児がお客さんとして来ると、テレビ局の 人は「閉店なんですけど」と言うが、L 児がポケットから紙で作ったお金を見せ ると、「ぎりぎり夜まで開いています」と 言い直す。

時間	遊びの展開
	テレビ局の人が「100円です」と言うと L児は「え、安い」と言い、100円を渡 す。テレビ局の人は、丸いプラスチック をL児に渡す。 「これなんですか?」とL児が聞くと、 「ピザ、照り焼き」と答える。
9:28 (5分) ⑤	L児が「なんのテレビが始まるん?」と 聞くと、I児が「アニメの映画にしよう」 と言い、J児と一緒にテレビの画面を描 く。
9:33 (9分) ⑥	テレビ局の人が3人で、テラスに向けて ガラス窓に鬼の絵を貼る。 お客さんが3人来る。お客さんは「鬼の 話やな」「桃太郎か」「全然怖くないけど」 「変なおじさんや」と会話し、笑う。 次に、「すみこのあにめ」(すみっこのア ニメ)と書いた動物の絵を貼る。 L児が笑顔で「すみっこぐらしが始まっ たぞ」と言う。 テレビ局の人は、数秒お客さんの様子を 覗いて、お客さんがテレビを見ている間 に自分たちはテレビ局で積み木に寄りか かって絵本を見ている。 お客さんは「あー面白かった」と言い自 分の遊びに戻る。 9:42 活動のため片付けになる。

B 分析表：遊びの変化と「人・もの・場」との関連図



4. 考察

(1) 【事例1】 ゾンビ遊びについての考察

A遊びの記録：時間の経過に伴う遊びの展開についての考察

表1 【事例1】 ゾンビ遊びにおける遊びの展開

	遊びの展開
調査日 ① 1日目	場を転々とした後、積み木に上がったり降りたりする
	D児E児のゾンビ遊びが始まる
	4人仲間に入る
	6人でゾンビのやりとりを繰り返す
	4人抜ける※
	3歳児が建物に入る
	D児E児で3歳児を驚かすことを繰り返す
	3歳児が抜ける※
	E児が場を変化させる
	4人が戻る
	4人は穴の中でD児E児は動き回りながらゾンビ遊びをする(マットに寝る)
	お茶を飲む
	入ってきた4人のうち2人抜ける※
	残った4人(D児E児と2人)が役割分担しながらゾンビ遊びをする
	4人で場を変化させ、続きをする
	1人仲間に入る

- ・太字は遊びの状況が変化している場面
- ・色部分は「ゾンビ遊び」が進んでいる場面
- ・※は、制限・停止・困惑等状況に抑圧がかかっている箇所

○他の子どもが無意図で敷いたマットが、約45分後にD児とE児のゾンビのやりとりに使われていた。これは、様々な遊びの点やいかなる環境もどこかで他の遊びにつながりうるということを表す場面の一つであるのではないかと。

○D児とE児の触れ合いや言動の模倣からゾンビ遊びが始まった。途中で加わった4人は、身を寄せ合って声を揃えて怯えることを繰り返し楽しんでた。また、遊びが後半になると、話し合いをせずとも自然と役割分担して役になりきって遊んだり、みんなで場を作ったり等協

力して遊んでおり、協同遊びに変化している様子があった。

子どもは相手の動作を見ながら行動したり模倣したりすることで、遊びのイメージを共有していているのではないだろうか。また、模倣を通じたイメージの共有が遊びの変化につながる一つの要素となっているのではないかと。

箕輪も、「子ども同士の会話だけでなく、身体の動きや環境などから、子ども同士のやりとりの内容や遊びの展開を読み取る必要があると言える¹⁵⁾と指摘している。

今後も、遊びの変化を捉える際に重視していきたい視点である。

○子どもは積み木で場を変えながら「これ階段なんで」「ここは壁な」と、周りに人がいない中でもつぶやきながら場作りを行っており、その後遊びが変化していた。

これは、思いを周りに伝えたい意図もあるであろうが、子どもが、自分自身のイメージを確認している姿なのではないだろうか。

遊びの開始から間もない「遊びの創出段階」においては、未だ不明瞭なイメージを明確にしていく方法の一つとしてこのような言葉が存在しているのではないかと考える。

B分析表：遊びの変化と「人・もの・場」との関連についての考察

遊びの状況が変化した要因として「人・もの・場」が直接関連していた箇所を下記の通りまとめた。

表2 遊びの変化と「人・もの・場」との関連について

対象	対象との関わり	遊びの変化
人	4人が抜ける	屋根に上って「わー」と顔を出して3歳児を驚かせる
	3歳児が抜ける	E児が積み木で場を変化させドアや壁等を作る
	2人抜ける	役割分担をしてD児E児と2人がやりとりをしながらゾンビ遊びをする

対象	対象との関わり	遊びの変化
場	E児が場を変化させ、ドアや壁等を作る	4人が戻ってきて、4人は穴の中、D児E児は動き回ってゾンビ遊びをする
	4人で場を変化させる	1人仲間に加わり役割分担をして引き続き遊ぶ

○遊びの変化が起きた要因について、この遊びの中では、「遊びを抜ける子どもがいた時」が多く観察された。(表2)

「仲間が遊びを抜けた」状況の後に、残った子どもが屋根に上がって相手を驚かす、役割分担して遊びを面白くする等遊び方の工夫をしたり、階段や出入り口を作り、場の再構成を行う等して遊びを変化させ工夫していた姿があった。

「仲間が遊びを抜ける」という一見負の感情を伴うような場面でこそ子どもは遊びを工夫し、変化させている。人数が減るということはこれまでの遊びに制限がかかり、遊びが停止する可能性もあるため、状況としては「抑圧」がかかる場面とも言えるが、反対にこのことが子どもの「状況を変えよう」「遊びを面白くしよう」という意欲へとつながったのではないか。

○仲間入り(4回)のきっかけは、「場の再構成が行われたから」という理由が4回中2回であった。遊びを抜けた(3回)理由は、3回ともが「遊びの繰り返しが続く場合」であった。

遊びが始まり仲間に入るが、遊びがパターン化され繰り返されると遊びを抜ける人が出てくる→仲間が遊びを抜けると、残った人で遊び方の工夫や場の再構成が行われる→また新たに仲間に入る人が来る、というサイクルであったと考える。このサイクルが繰り返される中で次第に遊びは創り出され、充実に向かっていくのではないだろうか。

遊びのパターン化(繰り返し)は、子どもが遊びをどうしていいかわからず「遊びが停滞している状況」として捉えられることもあり、適時的な援助が必要な場合もある。

しかし、今回の結果は、上記のようなサイクルの中から次第に遊びが創り出される過程を

「待つ」必要も表しており、「遊びの停滞」における保育者の援助の見極めの必要性を示唆していると言える。

(2)【事例2】テレビ遊びについての考察
A遊びの記録：時間の経過に伴う遊びの展開についての考察

調査日②③④については、テレビ遊びの経過を継続して観察しているため、3日間を通しての考察を行った。

表3 【事例2】テレビ遊びにおける遊びの展開

	遊びの展開
調査日 ② 1日目	遊びの場で雑談や模倣行動をする
	カーテン遊びをする
	カーテン遊びの注意がある※
	テレビ遊びが始まる
	テレビ遊びが終わる※
	三角の積み木を見付ける →パソコンに見立て場作りをする
調査日 ③ 2日目	パソコン作りをする 途中でパソコンとテレビ遊びがつながる
	遊びの場を巡回する
	白い紙を窓に貼る テレビの絵を描く
	カーテン遊びをする
	カーテン遊びの注意がある※
	カーテンから出てきた時に上映時間を発案する
調査日 ④ 3日目	時刻表や料金表作りをする
	仲間入りのトラブルがある※
	場を広げる
	新しい場を歩き来して寝転ぶ 作ったものを貼る
	遊びの場の行き来をする
	テレビ遊びの準備をしかかるが閉店する※
調査日 ④ 3日目	テレビの絵やメンバーの名前を書いて準備する
	開店するがL児が来てすぐ閉店する※
	L児が紙のお金を持っているのを知る →開店し、ピザやお金のやりとりをする

遊びの展開	
	L児に「なんのテレビが始まるん？」と聞かれて戸惑う※
	アニメを描き始める
	テレビが上映される

- ・太字は遊びの状況が変化している場面
- ・色部分は「テレビ遊び」が進んでいる場面
- ・※は、制限・停止・困惑等状況に抑圧がかかっている箇所

○表3を見てもわかるように、テレビ遊びが進んでいる場面と、遊び自体は進んでいない場面とが流動的に訪れている。

前半部分は、カーテン遊びやパソコン作り等、遊びは断片的であった。しかし、後半から次第に、テレビ遊びを中心として遊びが展開していていることがわかる。

また、遊びの全体を見てみると、友だちに注意されて遊びが止まったり遊び場を行き来する時間がある等、遊びそのものは「停滞」している状況が何度か訪れつつ、「発展」もしてっており、(ここでは「停滞」と比較して遊びが進んでいる状態をあえて「発展」とする)「停滞」と「発展」を繰り返しながら遊びが進んでいっている。

遊びは「停滞」と「発展」を繰り返しながら、次第に断片的な遊びから継続的な遊びへと移行し、やがては定着していくのではないだろうか。

○遊びを見てみると、「場で雑談する」や「場を行き来する」「場で寝転ぶ」等、○○遊びをしているわけではないが作った場で過ごしているという場面が、計4場面あった。

無藤は「場所を知り、関わるとは、その中に入り、所属し、自らを開き、意味を感じ取っていくことであり、どのような見かけであるかは大事な場所の要素だが、そこに馴染むことを通して、より深いものを場所として感じ取るようになる」⁶⁾と指摘している。このように、子どもは場の中で過ごし、触れながら、次第に場に対する特別な思いや愛着をもつようになっていくのではないだろうか。

テレビ遊び3日目(調査日④)の中で、テレ

ビ局の窓にテレビ局メンバーの名前を書いて窓に貼ったり、お客さんにテレビを見せている間に積み木に寄りかかって絵本を読んだりする姿も、場への愛着を窺わせる。子どもの遊びにとって「場」は遊びの変化を支える重要な要素の一つであることが考えられる。

B分析表：遊びの変化と「人・もの・場」との関連図についての考察

表4 遊びの変化と「人・もの・場」との関連について

対象	対象との関わり	遊びの変化
人	パソコンについて、友だちから「これは何？」と問いかけた	「パスワード押したらテレビが開くんで」と答え、ここでパソコンとテレビ局のつながりが生まれ、パソコン作りにつながった
	「閉店」と言っていたテレビ局の人に対してお客さん(L児)が自分はお金を持っていることを知らせた	「ぎりぎり夜まで開いてます」と店を開けた。ここから、お金のやり取りなどテレビ局とお客さんとのやりとりが始まった
	「なんのテレビがじはじまるん？」とお客さんが尋ねた	「アニメの映画にしよう」と決め、アニメの画面を描き、アニメ映画の上映につながった
もの	三角の積み木を見て動かしした	「これ、パソコンなんで」と言い、パソコンの場作りが始まった
	白い紙を窓に貼る	テレビの絵を描くことにつながった
	丸いプラスチックを手にする	「はい、ピザ」とお客さんに手渡し、ピザつきのテレビ上映になった
場	カーテン遊びが注意され(「人」にも関連)積み木の一番高いところ上る	「ここ、テレビ局なんで」の一言からテレビ局になった
	カーテン遊びが注意され(「人」にも関連)カーテンに隠れて出てきた途端に周りに伝える	「テレビの制限時間は25時間」と言い、時刻表や料金表作りにつながった

○表4のように、子どもは偶然関わった人・もの・場に影響を受けてイメージをもち、そのことが遊びの変化にもつながっていた。

友だちから「これは何？」と聞かれて咄嗟に答え、その場で意味付けをしたり、人とやりとりをする中で必要なものが出てきてその都度作ったりなどしており、一見脈略もなく突発的に出てきたようにも見える発想も、以降の遊びにつながっていった。

さらに、偶然見つけたものを何かに見立てたり、偶然手に取ったものからイメージを広げて遊びに使う等の姿もあった。

また、一度友だちに「ここに隠れるの止めん？カーテン破れるけん」と注意され、制限されたカーテン遊びについては、一見すればテレビ遊びとは無関係のようであるが、カーテン遊びの注意から「ここ、テレビ局なんで」という一言が生まれ、テレビ遊びが始まっている。

加えて、カーテンをテレビ上映の幕に使ったり、カーテンに隠れていた際、再び友だちに注意されて出てきた途端「テレビの制限時間は25時間」と言ったことがきっかけで時刻表や料金表の作成につながったりしていた。

カーテン遊びはテレビ遊びを創る大きな要因の一つとなっていた。

偶発的な出来事や偶然関わる「人・もの・場」との出会いが子どもの豊かな発想を引き出し、遊びの変化に影響していることが明らかとなった。事例1同様、遊びの点が、以降の遊びにどのような影響をもたらすかは未知数である。どの物事や言動も遊びの創出への可能性を秘めていると言えるのではないかな。

5. まとめ

今回の研究を「遊びの創出段階」の展開過程における転換点の要因と「遊びの創出段階」における遊びの様相について見えてきたことに分け、まとめる。

(1) 「遊びの創出段階」の展開過程における転換点の要因

1) 偶発的な出来事や偶発的な人・もの・場との関わり

遊びの変化は、偶然入ってきた人・偶然あつ

たもの・偶然あった場に関わることによって影響され、起きていた。偶発的な出来事と偶発的な人・もの・場との関わりからイメージが広がり、「これは△△なんで(もの)」「ここは○○なんで(場)」と意味付けることで周りにも自分自身にも確認していた様子が窺えた。その、イメージを明確化する手段ともいえる「これ〜なんで」の一言から遊びが変化していくことが見えてきた。

幼児にとって、人・もの・場や出来事との偶発的な出会いは遊びのイメージを生起させ遊びを変化させる重要な役割を担っていると考え

る。たしかに、保育者の意図的・計画的な環境の構成はもちろん重視されるべき点である。

しかし、本研究における子どもの姿からも見えるように、どんな些細なものでも、子どもの周りにあるもの全てが“環境”である。

子どもの遊びの変化は偶発的な出来事や偶発的な環境との出会いからも大きく影響を受けるということを踏まえ、子どもの遊びのあらゆる可能性を保障した環境の構成に努めていくことが必要であると言える。

2) 遊びが変化するタイミング

【事例1】【事例2】共通していた遊びが変化するタイミングは以下の通りであった。

①遊びの開始時における遊びの場での会話や場の行き来、模倣行動の後

調査日4日間とも朝の身辺整理が終わり、ホールに着いてから遊び始めるまでに約15~20分の時間があつた。遊びの場にながらも、昨日のニュースの話や好きなキャラクターの話等の雑談をしたり、友だちと一緒に遊びの場を巡回したり、行動を真似したり等子どもたちの中で一定の時間があつた後、遊びが始まっていた。

これは、遊びの創出の前段階として環境と関わりながら遊びを模索している時間なのではないかな。遊び創出に向けて遊びを模索する段階や時間が必要であることが明らかになり、遊びにおける十分な時間の保障の重要性を感じてい

る。

②状況に「抑圧」がかかった後

仲間が遊びを抜ける・遊びを注意され、制限される・何かを問われて戸惑う（考えていなかったことを聞かれる）等、状況として「抑圧」がかかった後に、遊びが発展していたことが明らかになった。

遊びに制限がかかったり、遊びが停止したり、気持ちが困惑したり等の姿は、一見すると負の感情を伴い遊びが「停滞」しているかのような場面に見える。しかし、その状況下に置かれたタイミングで、子どもは咄嗟に新しい発想を生み出したり遊びを工夫したりしていた。

たしかに、今ある遊びの満足感や充実感から「もっと面白くしよう」「よりよくしよう」と意欲的に遊びを変化させることも意義深いことである。

しかし、本研究において、子どもは「抑圧」がかかっている状況から、自身で気持ちを切り替え、自ら新しい楽しさや面白さを見出そうとし、遊び始める力をもっているということが明らかとなった。

このことで、遊びの創出における子どものもつ可能性が新たに示唆されたと捉えている。

遊びは、このような「停滞」と「発展」という流動性を含みながらも、充実感をもたらすものであるということを理解することが子どもの主体性や可能性を保障することになるのではないかと。

子どもの遊びの過程にある「間（ま）」や「流動性」を明らかにしたことにより、保育者が幅を持たせて遊びのプロセスを捉えることの必要性が示唆されたと考える。

(2) 「遊びの創出段階」における遊びの様相について見えてきたこと

「遊びの創出段階」の様相については、環境との関わりの中で咄嗟に出た発想や行動、一見無意味ともとれる出来事等、それぞれの断片的な物事がつながりながら次第に遊びが創出されていくということが見えてきた。

これは、「遊びの創出段階」においては、未

だ遊びの目的やイメージが不明瞭であり見通しがもちにくいことも要因であると考えますが、保育者が援助を行っていくうえで、遊び創出時における様相の特徴の一つとして理解しておくことも、必要なのではないだろうか。

たしかに「遊びへの没頭段階」によく見られる、“目的に向かって思いを巡らせ、試行錯誤を繰り返すこと”も意義深いものである。

しかし、子どもは断片的な物事の中にも何らかの面白さを見出すからこそ、遊びの創出につながるのではないかと。

氏家も、遊びについて「エピソードが比較的短時間しか持続しないおかげで、あるいはいきさつが切れてしまうおかげで、そこで実行される技能やルールが極めて多様に経験されるということに注目してほしい。これこそ、ふるまいの気まぐれさやゆらぎがもつ発達的に適応的な意味なのである」¹⁷⁾と述べている。

遊びの過程を全体的な構造として考えた時に、0から創り出す遊びの曖昧さや揺れを肯定するとともに、紆余曲折しつつ断片的なものがつながりながら螺旋状にゆっくり紡ぎ出されていくという遊びの性質を理解しておくことは重要なのではないかと。

このような「遊びの創出段階」を経るからこそ、没頭する段階が訪れるのではないかと考える。

6. 本研究の課題と今後の展望

本研究を通して、自発的な遊びの中で、「抑圧」がかかった状況下にこそ遊びを発展させようとする子どもの姿が明らかとなり、遊び創出における子どもの可能性を見出すことができたことは成果であったと捉えている。

これらの成果も十分な時間や場を保障しつつ、子どもを信頼して任せ、見守る保育者の存在あってのことであったと考える。

今回の調査においては、遊びの展開過程における転換点の要因の一つが見えてきたと考えられる。今後さらに追究していきたい。

さらに、今後は本研究を踏まえ、「遊びの創

出段階」における遊びの様相をさらに明らかにするとともに、子どもが遊びを深化させていく過程や遊びの終了までを探っていく、遊び全体を構造的に捉えていくことで、保育者の、遊びそのものの捉え方や遊びの質検討への示唆となるようつなげていきたい。

7. 謝辞

本研究にご協力いただきましたC幼稚園の先生方に心より感謝申し上げます。

引用文献

- 1) 文部科学省『幼稚園教育要領解説』2018 フレーベル館 p.35
- 2) 文部科学省教育課程部会幼児教育部会資料8 2016
- 3) 文部科学省『幼稚園教育要領解説』2018 フレーベル館 p.43
- 4) 久米裕紀子『「遊びこむ」姿を捉える保育者の視点 - 「遊びこむ」という慣用語を中心に -』教育学研究論集.15 2020 p.8
- 5) 秋田喜代美『保育の心もち』2009 ひかりのくに pp.24-25
- 6) 淀澤真帆・津川典子・城田花弥・力婷・井本美穂・中坪史典『幼児の遊び始めから切り上げまでの過程に関する研究 - 「それなりに」楽しむA太の事例から -』幼年教育研究年報 2017 第39巻 p.24
- 7) 竹井史『幼児の「自由遊び」における展開過程と援助に関する一試論』日本保育学会大会研究論文集.49 1996 p.344
- 8) 大宮勇雄・河邊貴子・児島雅典・原孝成・若月芳浩『遊びの質をどう捉えるか』保育学研究 2014 第52巻 第3号 p.117
- 9) 河邊貴子『遊びを中心とした保育』2020 萌文書林 p.20
- 10) 河崎道夫『あそびが語る保育と発達』2022 かもがわ出版 pp.20-21
- 11) 松井愛奈・無藤隆・門山睦『幼児の仲間との相互作用のきっかけ：幼稚園における自由遊び場面の検討』発達心理学研究 2001 第12巻 第3号 p.195
- 12) 氏家達夫『子どもは気まぐれ』1996 ミネルヴァ書房 pp.14-16
- 13) Parten&Newhall 境愛一郎・伊藤優・中坪史典

『3歳児の共同遊びの展開プロセス-「おうちごっこ」の変容と維持に注目して-』幼年教育研究年報 2014 第36巻 pp.33-34

- 14) 大宮勇雄・河邊貴子・児島雅典・原孝成・若月芳浩『遊びの質をどう捉えるか』保育学研究 2014 第52巻第3号 p.117
- 15) 箕輪潤子『幼児の共同遊びに関するレビュー：形態と展開に注目して』東京大学大学院研究科紀要 2006 第46巻 p.273
- 16) 無藤隆『トボスにおける発達』第1回 幼児の教育 94(4) 1995 pp.24-31
- 17) 氏家達夫『子どもは気まぐれ』1996 ミネルヴァ書房 p.219

参考文献

- 1) 小川博久『遊び保育論』2017 萌文書林