

幼稚園における
つくったものを使って遊ぶことの意義

伊 藤 麻 里

伊藤 麻里

要旨

本研究は幼児が遊びの中でものをつくり、それを使って遊ぶ意義を、事例検討を通して明らかにすることを目的とする。幼児期によく見られ、他者とのコミュニケーションが重要な要素となる「ごっこ遊び」を取り上げ、ものをつくって使う行為とごっこ遊びの展開との関係を明らかにすることで、遊びにおいてものをつくる行為がいかに重要であるかを論じた。

ごっこ遊びは1人で行うこともできるが、複数の参加者で行われることが多いため、共に遊んでいる他者との遊びの内容の共有が不可欠である。ガーヴェイはごっこ遊びを構成するカテゴリーとして、「役割」(どのような役割を演じているのか)、「プラン」(どのようなことをしているのか)、「物」(物が何を表しているのか)の3つを挙げているが、この3つのどのように関係しているかについては言及していない。しかし、「役割」、「プラン」、「物」は関係し合いながら遊びの状況を生み出し、またものをつくって使う行為は3つの関連性をさらに強めると思われた。そこで、幼稚園におけるごっこ遊びを観察し、ものをつくる行為と遊びの展開の関係性について検討した。

観察は遊びを中心とした保育を展開する5つの幼稚園を対象とし、計30日間行なった。どの園も子どもが選択できる好きな遊びの時間が十分に保障されており、保育室には製作コーナーと呼ばれる、自由にものをつくるスペースが常設されていた。そこには空き箱や画用紙などの材料やはさみやテープなどの用具が、子どもの姿や遊びの内容に沿って準備されていた。観察を通して得られたごっこ遊びの事例は全16事例である。

事例検討では、遊びの中で「役割」、「プラン」、つくった「もの」の3つの遊びの構成要素が関わり合って遊びの状況は生み出されていることが分かった。また、遊びの中でものをつくる行為やつくったものを使う行為によって他者との関わりが生まれており、ものをつくり、それを使う行為はごっこ遊びの展開にとって重要な機能を果たしていると示唆された。

ごっこ遊びの中でものをつくって使う効果は3点挙げられる。1点目は、遊びの中で実現させたい自分のイメージをより具体的に実現することができる点である。ものをつくって使う行為は思い描く遊びの世界の形成を助け、子どもの自己実現をかなえる。それは子どもが遊びの中で感じる面白さや充実感だと言える。2点目は、つくって見立てることによって多くの場合はそのものにその子どもがイメージする「らしさ」が生まれる。ものがより「らしい」ものであると他者にとっても遊びの中で何を意味するのかが分かりやすく、他者との共有を促す。ま

た、一緒につくることによっても、ものの意味の共有は促されると言える。3点目は、子どもがごっこ遊びの中で新たな展開を求めた時に、イメージに合わせたつくったものを投入することで遊びに新たな情報を加えることができ、面白さを持続させることができる点である。

ごっこ遊びでもものをつくる行為やつくったものを使う行為の中には、子どもは環境に能動的に関わる経験と人と関わる経験が多く含まれる。その経験の積み重ねが子どもの発達において重要であり、意義がある。また、この2つの経験は幼児期の子どもの遊びの質の高さを検討する視点として有用であると思われる。

1. はじめに

本研究の目的は幼児が遊びの中でものをづくり、それを使って遊ぶ意義を、事例検討を通して明らかにすることである。幼児期によく見られ、他者とのコミュニケーションが重要な要素となる「ごっこ遊び」を取り上げ、ものをつくって使う行為とごっこ遊びの展開との関係を明らかにすることで、遊びにおいてものをつくる行為がいかに重要であるかを論じる。

近年子どもたちを取り巻く環境はさまざまに変化し、幼児教育の在り方が問われている。子どもは「十分に遊ぶ体験を通して、はじめて、知識や技能を自分のものとすることができ、物事と真剣にとりくむ態度が養われる」(津守1979, pp.62~63)とされているように、幼児期の発達における遊びの重要性は繰り返し主張されてきた(小川2010, 他)。子どもたちが「十分に遊ぶ」とは遊びの中で自ら決めた課題に向かって自分の力を発揮し、面白さや充実感を味わう状態を指す。ごっこ遊びの中でもものをつくって使う行為がその状態の一つであること、また子どもにとって必要な質の高い遊びとの関係性を、事例を通して考えてみたい。

2. ごっこ遊びにおける「もの」の持つ機能

(1) 社会的材料での遊び

C. ガーヴェイはごっこ遊びを「社会的な材料での遊び」(ガーヴェイ1980, p.133)とし、「社会的な世界の特徴や、物・動作・人がかかわり合う仕方についての期待の特徴」(ガーヴェイ 同書, p.134)が遊びの要素を提供すると述べている。フィールドワークで得られたごっこ遊びの事例(資料1)でも、住んでいる地域の路線や駅名を使った「電車ごっ

こ」や担任保育者が読んだ絵本の内容を基にした「たんけんごっこ」など、子どもたちは様々な体験を通して知りえた「社会的な材料」を使い、その世界を再現していた。ごっこ遊びは1人(空想上の相手と遊ぶ場合を含む)で行うこともできる。しかし、テーマに取り上げる世界には自分が演じる役割以外にも人が存在している。人と人との間に生まれる様々なやりとりがあり、複数の参加者で行われることが多い。そして、その際には共に遊んでいる他者との遊びの内容の共有が不可欠である。

ごっこ遊びにおいて、内容とは主に「役割」(どのような役割を演じているのか)、「プラン」(どのようなことをしているのか)、「物」(物が何を表しているのか)の三つである(ガーヴェイ 同書, p171)。本論文で注目する「物」には、「視覚的効果の強さ」、「永続性」(砂上 2007, p.22)という特徴がある。一瞬で消えてしまう言葉でのやりとりや役割に合わせた身振りなどとは違い、物は「見ること」ができ、その場に「とどまる」ため他者との共有を生みやすい。物の存在は相手との了解を促し、より複雑な遊びの状況の共有を可能にする。また、この「物」を含む「役割」「プラン」の三つは遊びの中で単独で存在するのではなく、それぞれに関係し合って遊びの「状況」を生みだしていると考えられる。しかし、ガーヴェイの理論では「物—役割」、「役割—プラン」、「プラン—物」という二者間の関係のみが説明され、「物—役割—プラン」という三つの要素の関係性に関する記述は見られなかった。

(2) もの見立てとつくり見立て

ごっこ遊びを展開する中で子どもたちは様々な見立てを行っている。ものに関する見立ては、大きく「もの見立て」と「つくり見立て」の二つに分類される。「もの見立て」はAというものを現前するBというものによって代用することである。一方、「つくり見立て」はAというものを自分のイメージに向けて材料や用具を使って手を加えたものによって代用することである。「もの見立て」と比較して「つくり見立て」の方が

伊藤 麻里

自分の持つイメージに近づけていく過程を通して、環境に対する能動性が発揮されていると言えよう。そして、遊びの中でのものをつくる行為は「遊びという目標のために問題把握と解決をくりかえす」(的場 1979, p.101) 行為で、この活動の意義は極めて大きいと主張されている。

また、小川博久も「ごっこ遊びを活性化するためにはつくり見たてが幼児によって絶えず行なわれることも要件でもある。つくり見たてとは、たとえばごっこ遊びを行なう幼児が、粘土を固めて型を抜きそれをクッキーに見たてる、あるいは、タコヤキ屋をやるのにみんなで紙を丸めて、色をぬってタコヤキに見たてるなど、つくることでイメージをつくりあげてをいう」(小川 2000, pp.179-180) と、ごっこ遊びの活性化におけるつくり見立ての大切さを主張している。「つくる活動に参加することは、自らつくったモノを自分が願っているモノに見立てることであり、つくる活動こそ見立ての土台」(小川 2010, p.81) と言えるのである。

(3) 先行研究

これまでに遊びとものをつくる行為の関係については、子どもたちが遊ぶ場面を観察した記録を基に分析した研究(白石ら 2001, 若山 2013, 佐川 2014, 他)や、子どもの造形活動と遊びの関係に注目した研究(平野 1999, 研ら 2014, 他)、などがある。白石らは幼稚園における遊びを観察し、つくる遊びにも五つのタイプがあることを見出した。その中の一つが「部品的」なつくる遊びと名付けられたもので、「他の遊びをおもしろくしたり、他の遊びに必要な物を作る。出来上がったら、それを使って他の遊びをする」(白石ら 2001, p.13) つくる遊びで、このような「部品的」なつくる遊びは、総じて質の高いごっこ遊びにつながっていたと分析している(白石ら 2001, p.14)。自発的にものをつくる行為が遊び手である子どもにとって必要感の高い行為である場合、また、描画活動や造形的活動のようにつくることそのものに目的があるのではなく、遊びの文脈の中に「つくる」という行為が存在している場合、それは遊び

の質の高まりに貢献することが示唆されている。

そこで、ものをつくって使う行為が遊びの展開にどのように寄与しているのかを明らかにするため、幼稚園におけるごっこ遊びを観察し、事例を検討することにした。

3. 事例検討

(1) 観察について

観察対象園は遊びを中心とした保育を展開する五つの幼稚園で、計30日間行った。どの園も子どもが選択できる好きな遊びの時間と、ものをつくるのに必要な材料と用具が十分に保障されていた。いわゆる自由遊びにおけるごっこ遊びの展開の実態を自然観察法に則って記録した。記録は筆記によるもので、つくる行為と遊びの展開の関係、およびつくったものを媒介とした遊びのメンバー間のやりとりについて詳述した。観察事例等の幼稚園に関連した記述の掲載は園に了解を得たもので、本文中の個人名・団体名はすべて仮名である。

(2) 「役割」・「プラン」・「もの」の関係性

具体的な遊びの場面を検討しながら、ものをつくる行為とごっこの要素である「役割」・「プラン」・「もの」の三つの要素の関係性を明らかにする。事例を分析する記述の中では、【役割】、【プラン】、【もの】というように括弧を付けて遊びの様子を整理した。

最初に分析する事例は、子どもたちが材料に関わる中でつくるものが生まれ、それによって遊びの中の役割やプラン、遊びの文脈が生まれていった様子である。

伊藤 麻里

〈事例 1-1：パフェやさんごっこ 4歳児9月B幼稚園〉

サチコとアミとオサムはままごとコーナーでままごとをしている。コーナー内でサチコとアミはティッシュペーパーを丸めたものを赤、紫、オレンジのカラーセロハンで包み、直径3センチほどの小さなボール状のものをいくつもつくる（以下セロハンボールと呼ぶ）。「ごはんをつくろう」とサチコがいい、担任保育者のM先生（以下M先生）に相談する。M先生がトイレトペーパーを持ってくるが、イメージと違ったようでサチコは「ごはんに似てるものが欲しいの」と言う。新たに直径3cmほどの円柱型の発砲スチロール25個ほどを持ってくると、それを見たサチコが「パフェをつくろう」と提案をする。M先生がプラスチック製のパフェ用の容器を持ってくる。コーナー内の机でつくったセロハンボールと発砲スチロールをいくつか入れてパフェをつくり、そのうちにつくったパフェを売ることにする。

〈分析〉

サチコは、ままごとをしながらセロハンボールをつくっていた。目的を持ってつくるといふよりは、無意図的に手を動かしているようだった。つくったセロハンボールをその後どう扱うのか、最初はあまり考えていなかったようである。しかし、出来上がったセロハンボールの小ささ、丸み、セロハンの持つ色の美しさによって、サチコにはセロハンボールが美味しそうに見えたのだろう。そして、M先生が持ってきた発砲スチロールがパフェのクリームに思えたのかもしれない。サチコの発案で、セロハンボールと発砲スチロールを合わせてパフェをつくることになった。セロハンや発砲スチロールが本来持つ属性に引っ張られるような形でパフェが生まれたと言える。そして、そのパフェというつくったものがパフェやさんという【役割】とパフェを売るといふ【プラン】を生み出している。

次は、子どもたちが役割やプランを明確に持って材料を意図的に使っ

て遊びに必要なものをつくる様子を追った事例を二つの場面に分けてみてみよう。

〈事例 2-1：パスタやさんごっこ 4歳児 10月 B幼稚園〉

アツシが担任保育者(以下 M 先生)に「パスタやさんをやりたい」と声をかける。M 先生は、近くでレストランごっこをしているユキヒロらに「お皿一枚とフライパンひとつ貸してね」と声をかけ、さらに丸い机とボウルを借りる。M 先生が画用紙を取りに行き、その間にアツシはユウタとコーナーにある大型箱積み木を移動させる。M 先生が戻ってきて、コーナーの中央で縦長の黄色の画用紙をはさみで切っで見せ、アツシも同じように切る。その様子を見ていたコウタロウも遊びに参加し、それぞれがコーナーの中でパスタを切ってつくる。その後それぞれ赤や紫など画用紙を細かく切って、パスタソースをつくる。他児や M 先生が店の客になり、パスタやさんごっこが始まる。

〈分析〉

「パスタやさんをやる」という遊びのイメージを実現するためにパスタは欠かせない。M 先生の援助もあり、アツシたちはパスタをつくり始める。アツシたちはパスタやさんを始めるにはパスタが必要であるという状況を理解している。また、パスタをお客さんに出すにはソースも要ることに気づき、それぞれパスタソースもつくった。このように遊び始める時にも、なりたい【役割】をやってみたい【プラン】などから浮かび上がる遊びの状況を読み取って必要な【もの】をつくる。M 先生はパスタやさんに必要な皿、フライパン、机、ボウルを隣りの遊びから借りているが、パスタはつくることを提案している。パスタに見立てられる【もの】がなかったのかもしれないが、パスタをつくる行為自体がアツシらにとってパスタやさんごっこというごっこ遊びの世界を構成する要素の一つだった。ものをつくる行為は、「つくる過程で幼児がその対象物を見

伊藤 麻里

立てたモノとしてイメージしながらつくるので、幼児の頭の中にイメージが持続的に維持される」（小川2010, p.81）。子どもたちはものをつくりながら、「こんな風に使おう」とイメージを膨らませることができるのである。

〈事例 2-2：パスタやさんごっこ 4歳児 10月 B 幼稚園〉

お客さん役になった記録者にパスタを出した後、アツシが思い立ったように、空き容器を使ってレジをつくり始める。記録者が出されたパスタを食べ終わるとアツシが「おかね」と言い、いくらかと聞くと「30円」と答えてレジの中に入れるように促す。記録者が紙でつくったお金をアツシのつくったレジに入れる。しばらくして同じクラスの女児2人が机に置いてあったパスタを食べる。アツシはまた同じようにお金を払うように求め、女児がお金を入れるふりをする。

〈分析〉

記録者がお客さん役になってパスタを食べている時に、アツシはパスタを食べたお客さんから代金を払ってもらう【プラン】を考えた。アツシはお金のやりとりに必要な【もの】であるレジをつくる。つくったレジを使うことによって、会計時の代金の支払いや受け取りの【プラン】もより本物らしくなっている。それによってパスタやさん、お客さんという【役割】も強まっていると言える。このように、アツシは遊び進めるうちに遊びが展開していく【プラン】に合わせて、必要感からレジをつくっていた。

レジをつくる行為は、遊びをもっと面白くするための【もの】をつくる行為でパスタやさんごっこという遊びという大きな流れの中の一部である。アツシにとってはレジをつくるのが目的ではなく、レジを使った接客というつくった【もの】を使う【プラン】を実行するためのアイテムづくりだった。子どもたちがつくった【もの】を使うことによって、【役

割】のイメージが強まって【プラン】が引き出され、さらに新たに【もの】をつくる。このようにして遊びに新たな状況が生み出され、ごっこ遊びは展開されていった。

以上三つの事例で検討してきたように、遊びの中で「役割」、「プラン」、つくった「もの」の三つが関わり合って遊びの状況は生み出され、遊びは進められていた。河邊が遊びの中のものをつくる行為について「モノをつくったことにより、行為のイメージが引き出され、遊びへと展開していくのである。モノをつくることがきっかけになって遊びがはじまり、さらに必要なモノをつくることが繰り返されて、次のイメージが生み出され、それが他児に伝わって遊びは展開していく」(河邊 2005, p.42)と述べている。ものをつくり、それを使う行為はごっこ遊びの展開にとって重要な機能を果たしている。

(3) 他者との関わり の 広がり

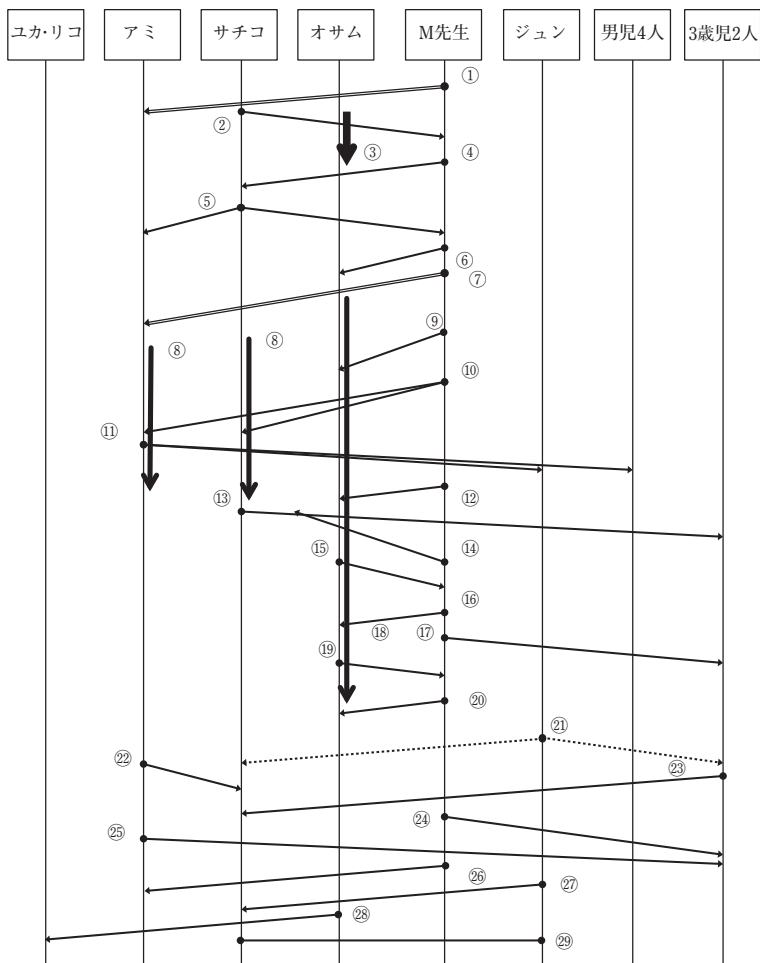
子どもたちはごっこ遊びの中のものをつくり、さらにそれを遊びの中で使うことによって役割を担ったり、プランを実現しながら遊びを展開していることが分かった。

次に、事例1のパフェやさんごっこにおける他者との関わりを「ものをつくる行為」と「つくったものを使う行為」という視点から検討したい。サチコ・アミ・オサムの3人がパフェをつくる様子から、つくったパフェを使って他者と遊ぶ様子までを見てみよう。

図1は遊びの中の「ものをつくる行為」や「つくったもの」を介した「人との関わり」をまとめた図である。「ものをつくる行為」や「つくったものを使う行為」がどのように「人との関わり」を生み出しているのかを明らかにしたい。

伊藤 麻里

図1



細い実線は、人との関わりを表し、●が関わりを始めた主語で、矢印がその対象に向かってのびている

関わり始めた主語が不明で一緒にいる様子は両方の先端が●である (29)

二重の実線は、M先生からサチコ・アミ・オサムへの関わりを表す (①⑦)

点線は、直接的には人と関わっていないが様子を見ている姿を表す (21)

太い実線は、子どもたちがものをつくる行為を表す (③⑧⑱)

次のページは遊びの様子の詳細である (サチコ・アミ・オサムがつくったパフェという「もの」は「パフェ」と表記する)

- ① M 先生が「お買い物に行ってきます」と言って遊びの場を離れ、「ごはんの材料買ってきました」と言ってトイレトペーパーを持ってくる
- ② サチコが M 先生に「ごはんに、にているものがほしいの」と言う
- ③ オサムは M 先生が持ってきたトイレトペーパーをちぎったりする
- ④ M 先生が「ピンポン、ただいま、材料買ってきたよ」と円柱型の発泡スチロール(約25個)を渡す
- ⑤ サチコがアミと先生にパフェをつくらうと話す
- ⑥ M 先生が、オサムに「オサムちゃん、パフェをつくらうと思うんだけど、どう思う?」と伝える
- ⑦ M 先生がプラスチック製のパフェ容器を持ってくる
- ⑧ サチコ・アミが、セロハンボールと発泡スチロールでパフェをつくる、オサムは粘土を取りに行く
- ⑨ M 先生が、サチコやアミがつくったパフェをオサムに見せて、「オサムちゃん、見て見て、パフェみたい」と言うと、オサムは粘土をパフェ容器に入れる
- ⑩ M 先生がサチコとアミに棚を指して「(パフェを)ここに置く?」と聞く
- ⑪ アミがジュンを含むクラスの男児らに「二つしかないの、ごめんさい」と言い、いきなりパフェを渡す
その後、さらにつくったパフェを「お待たせしましたと言って」をジュンに渡す
- ⑫ M 先生が粘土できたろうパフェをつくるオサムに、「きたろうパフェ、後で食べてもいいですか?」と聞く
- ⑬ サチコがおぼんにパフェをのせて、廊下へ行き、3歳児の女兒二人を連れてパフェやさんのコーナーに戻る
- ⑭ M 先生が廊下へ行くサチコに「売れるといいね」と声をかけ、廊下に続く入り口のドアを開ける
- ⑮ オサムが粘土を持って「M せんせーい」と呼び、M 先生に「これはめだまおやじのまんじゅう」と言う
- ⑯ M 先生は保育室に戻り、オサムの話を聞き、「(夏休みの写真とつくっているパフェが)同じだね」と声をかけ、「オサムちゃん、きたろうパフェください」と言う
- ⑰ M 先生がサチコに誘われた3歳児の女兒2人に丸い紙でつくったお金を渡す
- ⑱ オサムは M 先生のためにパフェをつくり、⑲ スプーンを取りに行つてパフェにさし、おぼんに乗せて「M 先生はどこですかー?」と大きめの声で言いながら、M 先生を探し、パフェを落とす
- ⑳ M 先生がオサムの準備するパフェが床に落ちるのを見るが、「先生は見てない」と笑顔で言い、食べる
- ㉑ ジュンがパフェやさんに来て、3歳児の女兒たちがパフェを食べる姿を嬉しそうに見る
- ㉒ アミがサチコに「サチコちゃん、リコちゃんにパフェあげたい」と言う(実際にあげたかは不明)
- ㉓ パフェを食べる3歳児の女兒がサチコに「お茶ちょうだい」と声をかける
- ㉔ M 先生がオサムのパフェを食べながら「そうだよ、パフェ食べるとお茶が飲みたくなるよね」と3歳児に言う
- ㉕ アミが「お茶いっぱい飲むと病気になるよ」と3歳女兒たちに言う
- ㉖ M 先生がアミの言葉に「そうなの?」とやや否定した感じで相づちを打つ
- ㉗ ジュンがサチコに遊びに参加したいと伝える
- ㉘ オサムは、ユカとリコとパフェやさんの中でおうちごっこをする
- ㉙ ジュンはサチコと楽しそうに片付けをする

伊藤 麻里

図1にあるように、サチコとアミとオサムの3人はものをつくる行為によって遊びの課題を共有していた。さらにつくったものを使う行為によって新たな仲間とつながって、「パフェ」という遊びの中でつくったものの持つ意味を共有しながら遊びを展開していた。

以下の表は、遊びに参加した子どもたちの「人との関わり」をまとめ、カテゴリーに分けたものである。(ここではサチコ、アミ、オサムのことを「遊びの仲間」、後から遊びに関わった、ジュン、男児4名、ユカトリコ、3歳児の女兒2名のことを「新たな仲間」と称することとする。)

- a. M先生に必要な材料を要求したり、つくったものを見せたりする ②、⑮
- b. 遊びの仲間と同じ場所でもものをつくる ③、⑧、⑨、⑮、⑱
- c. もものつくるアイデアを遊びの仲間や保育者に伝える ⑤
- d. つくったものを新たな仲間と使う行為を実行する ⑪、⑬、⑲
- e. つくったものに興味を持って新たな仲間に関わる ⑲、⑳
- f. 遊びに参加した新たな仲間と関わりが生まれる ㉓、㉔、㉕、㉗、㉘、㉙

- a. M先生に必要な材料を求めたり、つくったものを見せたりする②、⑮

初めに②のサチコの働きかけがなければ、保育者は発泡スチロールを持ってこなかったと思われるので、パフェをつくるという行為も生まれなかった。遊びのきっかけは、このような偶発的な要素もある。

オサムは新たにつくった「めだまおやじのまんじゅう」をM先生に見せている(⑮)。M先生はオサムにとってつくる行為の中で湧き上がるイメージや思いをそのまま受け止めてくれる存在であった。

- b. 遊びの仲間と同じ場所でもものをつくる ③、⑧、⑨、⑮、⑱

遊びの場の中に机があり、そこにセロハンやトイレットペーパー、セ

ロハンテープなど必要な材料や用具が置いてあった。同じ場所で作ることでお互いのつくっているものや動きを見たり、感じたりして、つくりながら遊びを展開することができた。また、それぞれにパフェをつくるという個人の課題を追求しながらも同じ場所でもものをつくる行為を通して遊びの仲間とゆるやかにつながり、パフェやさんごっこをするという共通の課題を維持していた。

c. ものをつくるアイデアを遊びの仲間や保育者に伝える ⑤

サチコには「こんな風に遊びたい」というイメージがあった。それを一緒に遊んでいるアミや保育者に伝えてアイデアを実現しようとし、遊び仲間と共有しながら、遊ぼうとしていたことが分かる。

d. つくったものを新たな仲間と使う行為を実行する ⑪、⑬

パフェやさんごっこという、おみせやさんごっこをベースにした遊びであることもあり、つくったものの共有が他者に向いていく。パフェというつくった商品を介して、新たな仲間とのプランが生まれている。

e. つくったものに興味を持って他者から遊びに関わり、参加する

⑲、⑳

ジュンはアミにもらったパフェからこの遊びに興味を持った。男児のグループから離れ、パフェやさんの遊びの場に様子を見に来た。

f. 遊びに参加した新たな仲間と関わりが生まれる

㉑、㉒、㉓、㉔、㉕、㉖

パフェというつくったものによって、新たな仲間と関わりが生まれていた。遊びに参加する中で、遊びの中で自分のアイデアを伝えたり(㉑)、それに対して反応するなど言葉でのやりとりもあった。また、遊びの後半にはつくったものを使わない遊びのプラン(㉒)や、片付け(㉓)

伊藤 麻里

でも、楽しそうにする姿が見られた。

次に、個人の姿からものをつくる行為やつくったものを使う行為が人との関わりを生む様子を見てみよう。

オサムは、初めはおうちごっこという遊びの場にはいたものの、サチコの働きかけに受け身な関わりが多かった。しかし、パフェをつくることになり、遊びの中に自分の課題(夏休みに食べたきたろうパフェを粘土でつくる)を見つけ、イメージを持ってパフェをつくる姿が見られた(⑧、⑨)。そして、M先生の「きたろうパフェ、あとで食べてもいいですか?」という声かけ(⑫)から、つくったものを使うプランを受け入れてさらにもものをつくる行為を展開している。特にパフェが完成した後はパフェをおぼんに乗せ、スプーンをさすなどより本物らしくなるようにしていた(⑬)。保育者の援助もあり、オサムは自分の遊びの課題を楽しんでいた。それによってオサムがパフェやさんで過ごすことに安定感が生まれ、ユカヤリコという新たな仲間との関わる機会が生まれた(⑭)と思われる。

パフェをつくる行為の発案者であるサチコは3歳児にパフェを売り(⑮)、ジュンの参加を快く受け入れる(⑯)など、他児と積極的に関わっていた。

サチコのアイディアに賛同し、アミは早速パフェをつくった(⑰)。そしてそれらを近くにいた男児のグループに振る舞った(⑱)。アミがパフェというつくったもののおいしそうにでき、誰かに食べてほしいという新たなプランが自然に生まれていった文脈と言える。それによって、ジュンが3人の遊びに興味を持ち、参加につながった(⑲・⑳)。

ジュンはこの日、よく一緒に遊ぶ男児が欠席だったためか、なかなかやりたい遊びを見つけれなかったが、アミにパフェをもらったことから3人の遊びに興味を持っていった。しかし、3人の近くにおいて遊びの様子を見ているものの、なかなか参加の意思を伝えなかった。しばらくしてサチコに参加したいと伝えるとすぐに了承の返事をもって遊びに

加わった。サチコがパフェを売りに廊下に出てしまい、遊びも再びおうちごっこへ変化しつつあったので、ジュンがそこで十分に遊ぶことはなかったように思う。それでも、最後に嬉しそうにサチコと片付けをするジュンの様子(29)から、ジュンが友だちに遊びに参加したいという気持ちを伝えられたことやその気持ちが受け入れられると分かったことが、ジュンにとって人と関わる経験になったと思われる。

サチコがパフェを持って遊びに誘った3歳児の女儿たちにとっては、年中児の遊びに参加し、4歳児との関わる経験が生まれていた(13)。さらに、保育者と関わり、気持ちを共感してもらい体験もしている(17・24)。

このように、遊びの中でもものをつくる行為やつくったものを使う行為は、様々な形で人との関わりを生みだしている。

(4) つくったもの

観察された16事例のごっこ遊びで、子どもたちがつくって使っていたものは計36個で、以下の四つのカテゴリーに分けられた。

I. 「身につけるもの」(例：人魚の貝殻の胸当て、忍者の頭巾)

役割のイメージを強化し、そのイメージを可視化する。つくった本人の持つ役割のイメージを反映することができ、役割になりきることを助ける。個人の所有物であることが多く、つくった本人以外に使われることは少ない。

II. 「手で操作するもの」(例：お金、のり巻き、パフェ、掃除道具)

手での操作を加えることでプランを引き出し、他者とのやりとりを生み出す。ごっこ遊びは他者との相互理解が重要な要素で、シナリオのない展開を共有しながら進めていく高度な遊びである。ものを使った動きのプランを他者と共有すること、つまりそのものの意味に合わせてお互いに動き合うことによって、遊びのストーリーが共有される。

伊藤 麻里

Ⅲ. 「身につけて、手で操作するもの」(例:ギター、双眼鏡)

役割のイメージを強化すると同時に、主に身につけた本人が手での操作を加えることでプランを生む。

Ⅳ. 「場に関するもの」(例:おべんとうやの看板、警察署)

場を規定することで遊びの場の意味が遊びの仲間や他者に可視化され、遊びの場が安定する。大きな段ボールでつくった警察署など、遊びの拠点となって遊びの場を保障する場合もある。それによって、子どもたちの動きがその「場」のみに留まることなく広がって、新たな展開やストーリーを取り込む。

このように子どもたちはイメージを膨らませながら様々なものをつくっていた。そして、それぞれが遊びの中で多様な意味を果たしていた。

4. ごっこ遊びの中でもものをつくって使う効果と意義

ごっこ遊びの中でもものをつくって使う効果を整理してみよう。まず、遊びの中で実現させたい自分のイメージをより具体的に実現することができる点が挙げられる。つくったものはなりたい役割になりきることや、やってみたいプランの実行を助けていた。花原はごっこ遊びではいろいろな素材や物体を見立てて、よりらしくつくり、使うことで意味世界を形成すると述べている(花原1992, p.119)。ものをつくって使う行為は思い描く意味世界をつくり上げ、子どもたちの自己実現をかなえる。これが子どもたちがごっこ遊びの中で感じる面白さや充実感ではないだろうか。

また、「もの見立て」ではなく、「つくり見立て」をすることによって、多くの場合はそのものにその子どもがイメージする「らしさ」が生まれ

ていた。元来そのものの持つ意味や属性とは離れたもの見立てをした際は、他者と共有するために言葉や動作によって意味を明らかに必要がある。しかし、つくるという行為を加えられて「らしさ」が増したものは存在するだけでそのものの意味を表すことが多い。ものがより「らしい」ものであると、他者にとっても遊びの中で何を意味するのか分かりやすく、どう使うのか了解を得るのに役立ち、他者との共有を促す。また、一緒にものをつくることによっても、ものの意味の共有は促される。

さらに、子どもたちがごっこ遊びの中で新たな展開を求めた時に、イメージに合わせたつくったものを投入することで遊びに新たな情報を加えることができる点も効果の一つである。遊びが展開されていく中で「行為のパターン化や仲間の固定化が進むと、やがて飽きが出て遊びがマンネリ化する」(河邊 2015, p.154)と河邊は指摘している。ごっこ遊びでも同じ内容のみが繰り返され、遊びの場面が長時間変わらないと次第に面白さは感じられなくなり、遊びが停滞する。そのマンネリを脱するためには「『面白い』という快感情を高めたり、新しい挑戦の行為が生みだされるような新たな情報の取り込みが必要」(河邊 2015, p.154)なのであり、つくったものを加えることはその方法の一つと言える。

ごっこ遊びでもものをつくる行為やつくったものを使う行為の中で、子どもたちは環境とより能動的に関わっていた。また、遊びの中で他者との間にももの意味の共有が起こり、他者との関わりを通して自分の思いを他者に伝える、相手の気持ちに気づく、自分の言動を調整するなど人との関わりの中で必要な様々なことを経験していた。環境に能動的に関わる経験と人と関わる経験の積み重ねは幼児期の子どもにとって重要である。そして、ものをつくって使いながら遊ぶ中にはその2つの経験が多く含まれている。これが遊びの中でもものをつくって使うことの意義だと考える。

また、環境に関わる経験と人と関わる経験という2つの視点は、河邊

伊藤 麻里

(2015)が遊びの質を検討する視点として述べている「モノ・コト等の対象とのかかわり」と「他者とかかわり」(河邊2015, p.159)と言い換えられる。つまり、ごっこ遊びの中でもものをつくって使う行為は遊びの質の高まりと深く関係していると言えるのである。

5. 今後の課題

今後の研究の課題として、3点挙げる。一つ目は、本研究では計五つの園での観察記録を用いたが、4歳児の記録が中心で発達的な変化という視点から子どもたちがものをつくって遊ぶという姿を十分に検討できなかった点である。年齢によってものをつくる行為や使う行為にどのような違いがあるのかについては、考察できなかった。

二つ目は、年間を通して同じ子どもたちを対象に観察した記録ではないため、子ども同士の関係性やその変化に踏み込んだ考察ができなかったことだ。主に複数で行われるごっこ遊びの展開には、子ども同士の人間関係が深く関わっている。長期的かつ定期的な遊びの観察をするという視点も必要だった。

三つ目は、ごっこ遊びの中のものをつくって使う行為のみの分析であった点である。子どもたちはごっこ遊びに限らず、ものをつくりながら遊びを展開している。ごっこ遊び以外にも目を向けて、つくる行為と遊びの展開の関係性について考えていきたい。

〈資料1〉

日時	幼稚園	事例名	学年	つくったもの
2013/05/17	A	ラーメンやさんごっこ	4歳児	ラーメン、はし
2013/05/24	B	おまつりごっこ	4歳児	おかね
2013/06/10	B	てっぼうづくり	4歳児	てっぼう
2013/07/13	B	でんしゃごっこ	4歳児	掃除道具
2013/09/09	B	パフェやさんごっこ	4歳児	パフェ
2013/10/18	B	パスタやさんごっこ	4歳児	パスタ、パスタソース、レジ
2013/11/08	B	郵便やさんごっこ	4歳児	リュックサック型郵便ポスト
2013/11/22	B	ギターライブごっこ	4歳児	ギター
2013/12/03	C	にんぎょごっこ	3歳児	人魚の尾びれ、貝殻の胸当て
2013/12/05	A	やきそばやさんごっこ	4歳児	やきそば
2014/01/30	B	消防士ごっこ	4歳児	しょうぼうしゃ
2014/02/04	B	おすしやさんごっこ	4歳児	おすし
2014/03/07	D	おべんとうやさんごっこ	4歳児	おべんとう、看板、はし、バーコード、レシート
2015/05/11~ 2015/05/15	E	たんけんごっこ	5歳児	リュック、地図、望遠鏡、双眼鏡、クッキー、水筒、のり巻き
2015/05/29	E	忍者ごっこ	5歳児	忍者の服、帽子、刀、手裏剣
2015/05/29	E	警察ごっこ	5歳児	警察手帳、警察手帳ケース、帽子、警察署

引用・参考文献一覧

秋田喜代美, 佐川早季子, 2011, 「保育の質に関する縦断研究の展望」, 『東京大学大学院教育学研究科紀要』第51巻, pp217-234

秋田喜代美・箕輪順子・高櫻綾子, 2007, 「保育の質研究の展望と課題」, 『東京

伊藤 麻里

- 大学大学院教育学研究科紀要』第47巻, pp289-305
- OECD(編著), 2011, 『OECD保育白書』, 赤石書店, 星三和子他(訳)
- 大宮勇雄, 2006, 『保育の質を高める』, ひとなる書房
- 大宮勇雄, 『学びの物語の保育実践』, 2010, ひとなる書房
- 小川純生, 2003, 「遊び概念 面白さの根拠一」, 『東洋大学経営研究所論集』
第26号, pp99-119
- 小川博久, 2000, 『保育援助論』, 生活ジャーナル
- 小川博久(編), 2001, 『「遊び」の探究 大人は子どもの遊びにどうかかわりうるか』, 生活ジャーナル
- 小川博久, 2005, 『21世紀の保育原理』, 同文書院
- 小川博久, 2010, 『遊び保育論』, 萌文書林
- ロジェ・カイヨワ, 多田道太郎, 塚崎幹夫, 1990, 『遊びと人間』, 講談社学術文庫
- 河邊貴子, 2001, 保育者の役割, 『子ども理解とカウンセリングマインド 保育臨床の視点から』, 青木久子(編著), 4章, 萌文書林, pp111-126
- 河邊貴子, 2005, 『遊びを中心とした保育 一保育記録から読み解く「援助」と「展開」一』, 萌文書林
- 河邊貴子・赤石元子(監), 東京学芸大学附属幼稚園小金井園舎(編), 2009, 『今日から明日へつながる保育 一体験の多様性・関連性をめざした保育の実践と理論』, 萌文書林
- 河邊貴子, 2015, 保育と遊び, 『幼児教育 知の探求8 遊びのフォークロア』, 青木久子, 第2部, 萌文書林, pp112-175
- C. ガーヴェイ, 1980, 『「ごっこ」の構造 一子どもの遊びの世界一(ライブラリ育ちゆく子ども6)』, 高橋たまき(訳), サイエンス社
- 鯨岡峻・鯨岡和子, 2007, 『保育のためのエピソード記述入門』, ミネルウヱ書房
- 厚生労働省, 2008, 『保育所保育指針 解説書』, フレーベル館
- 佐川佐季子, 2014, 「幼児の造形表現におけるモチーフの共有過程の検討 一身体配置・視線に着目して一」, 『保育学研究』第52巻第1号, 日本保育学会, pp43-p55
- 汐見椋幸, 2004, 「遊びと学び」, 『初等教育資料』(784), pp78-84
- 白石昌子, 平林秀美, 大宮勇雄, 2001, 「幼稚園における遊びの質と環境構成」, 福島大学教育実践紀要第41号, pp11-17
- 砂上史子, 2007, 「幼稚園における幼児の仲間関係と物の結びつき」, 『質的心理学研究』第6号, 日本質的心理学会, pp6-24
- M・チクセントミハイ, 1996, 『フロー体験 喜びの現象学』, 世界思想社, 今村

- 浩明(訳)
津守真, 1979, 『子ども学のはじまり』, フレーベル館
- 研攻一, 佐藤 由紀, 2014, 「遊びの中で造形能力を発展させる保育活動の試み—風船教材を使って—」羽陽学園短期大学紀要 第9巻第4号(通巻34号), pp23-36
- 日本保育学会課題研究委員会, 2013, 「遊びの質が高まる保育—なぜ、遊びの質を考えなければならないのか—」, 『保育学研究』第51号第3巻, 日本保育学会, pp433-434
- 日本保育学会課題研究委員会, 2014, 「課題研究委員会報告 遊びの質をどう捉えるか」, 『保育学研究』第52号第3巻, 日本保育学会, pp105-118
- 花原幹夫, 1992, ごっこ遊びの内容 文化との出会いと表現の広がり, 『ごっこ遊びの探究—生活保育の創造をめざして—』, 八木紘一郎(編著), 第4章第1節, 新読書社, pp112-131
- 花原幹夫, 2008, 「子どもの『描く・つくる』と『遊び』について」, 『博物館研究』, 44(1), pp10-13
- 平野真紀, 1999, 「幼児期にみられる遊びの生成—造形における環境設定の中から—」, 『美術教育学 美術科教育学会誌』(20), pp337-347
- 廣中直行, 遠藤智樹, 2011, 『「ヤミツキ」の力』, 光文社
- J・ホイジンガ, 1963, 『ホモ・ルーデンス 人類文化と遊戯』, 中央公論社, 高橋英夫(訳)
- 横英子, 2008, 『保育をひらく造形表現』, 萌文書林
- 松本健義, 三浦真里, 2000, 「幼児の造形的遊びによる日常生活空間の変容について」, 『子ども社会研究』6号, pp56-69
- 的場勇, 1979, 「幼児の用を目的とした造形の考察」, 『岡山大学教育学部研究集録』50(1), pp99-103
- 三浦真里, 2001, 「幼児の遊びのできごとと遊び道具の生成過程」, 『上越教育大学幼児教育研究』15巻, pp38-41
- 箕輪潤子, 2006, 「幼児同士の砂遊びの特徴—ガーヴェイのごっこ遊び理論を手がかりとして—」, 『保育学研究』第44巻第2号, 日本保育学会, pp82-92
- 文部科学省, 2008, 『幼稚園教育要領解説』, フレーベル館
- 八木紘一郎(編著), 1992, 『ごっこ遊びの探究—生活保育の創造をめざして—』, 新読書社
- 若山育代, 2013, 「幼児の好きな遊びにおける創造的な造形的見立てとは何か」, 『美術教育学(美術科教育学会誌)』第34号, pp469-477