

今後の研究の展望

動く楽しさを追究する保育に向けて — (1) 鬼遊びの楽しさの構造とその発達的变化をふまえて —

村岡真澄

問題の所在

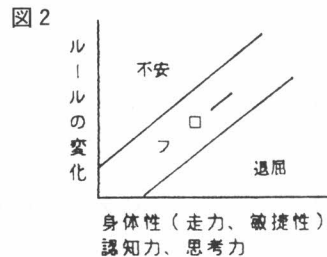
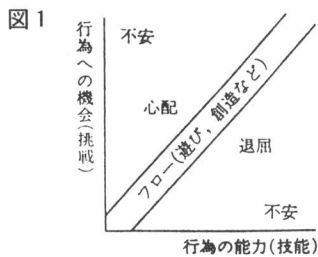
自らいきいきと活発に動くことは幼児にとって自然な欲求であるといわれているが、近年、幼稚園や保育園でも、体を動かすことを億劫がったり、鬼遊びのような集団的な遊びをあまりやりたがらない子どもが増えているといわれている。「子どもの身体に変化が生じており、しかもそれはきわめて危機的ともいべき状況に到っている」¹⁾ という指摘とも関わって、動くことへの興味、欲求の弱化の原因を明らかにしたり、動くことへの興味や欲求を育てる働きかけのあり方を追求することは、保育の重要な課題の一つとなっているといえよう。このような状況に到った原因を明らかにすることは難しいが、体を動かす楽しさの体験の欠如、つまりM. チクセントミハイの提示するようなフロー経験²⁾の欠如が少なからず関与しているのではないかと思われる。したがって、問題の解決にあたっては、種々の運動的な活動について、その楽しさの構造を明らかにし、どの子どもにもフロー経験³⁾を可能にする保育実践を求めることが有効となると考えられる。これまでにもすでに、「遊びを育てる」という視点から保育の中で遊びの楽しさが追求されてきている。³⁾しかし、「遊び」概念が明確でない⁴⁾こともあって、保育という枠組みの中で“遊び”の楽しさをとらえている保育者が、子どもが求める“遊びの楽しさ”を理解できずに、適切な働きかけや援助を十分に行えないでいる。そこで本研究ではフロー理論モデルを参考にしながら、保育観察や実践事例に基づいて、子どもが求めている楽しさの構造を明らかにし、動く楽しさを求める保育実践のための資料を提供したい。今回はまずその第一歩として鬼遊びを取り上げて追求したいと考える。

研究方法

遊びの実践例、保育者による保育エピソードや保育観察などを参考にしながらの事例研究法。

第1章 鬼遊びの楽しさの理論モデル

図1はM. チクセントミハイの示したフロー経験の理論モデルである。これを参考に鬼遊びについての楽しさの理論モデルを示したのが図2である。鬼遊びの楽しさの仮説としては、走ったり逃げたりなどの動きそのものの楽しさを楽しむ段階から、作戦を立てたり、考えて追いかけたり逃げたりなどの知的な楽しさが加わり、さらに自分達でルールを工夫したりチームで勝敗を競うことを楽しむ段階が考えられる。このような仮説を、子ども達の展開する鬼遊びの事例から検証する。



行為への機会が自分の能力よりも大きければ、結果として生ずる緊張は不安として経験される。挑戦に対する能力の比率がより高く、しかし依然として挑戦が彼の技能よりも大きいならば、その経験は心配である。

第2章 鬼遊びの楽しさの構造とその発達的变化

事例1：新入の子どもがそろそろ泣かなくなったある日、春一番が吹き荒れ、いっせいに桜の花びらが舞いはじめました。年長の子どもたちが花びらを両手にすくい、パッと上に投げあげました。頭に顔に花びらが降りかかります。たちまち桜の花の吹雪合戦がはじまりました。はじめ、年長組のするのをあっけにとられて見ていた三歳児も「雪合戦見たい、おもしろいね」と花びらを集め投げはじめました。私もひとりずつ追いかけて行って頭から花びらをかけます。「キャー」と逃げまわる子どもたち。……ふと見ると、えりな、しんすけ、くみこが花びらを持ったまま立っています。「えりなちゃんの頭にパラパラ」「しんちゃんのかおにヒラヒラ」「くーちゃんのおへそにエイ！」と三人めがけて投げつけます。三人の顔がほころびました。すかさず、「ワー、花びらたくさん集めたね。かけられてはたいへん、逃げろ！」とおおげさに逃げます。この言葉につられ、手にしっかり花びらをにぎり追いかけてきた三人の口から、いつのまにか笑い声もれはじめました。(宍戸洋子「子どもたちの四季」より引用。太字筆者)

考察：新入まもない3歳児はまだルールもよくわからず、鬼遊びという意識も希薄であ

る。このように保育者に一人ひとりの子どもが触発されることで、逃げる、追いかけることそのものの楽しさを味わうことができるようになっている。とくに桜の花びらは、こうした子どもたちを遊びへと誘発する格好の材料となっている。経験の少ない子どもの場合、保育者に花びらを投げられ積極的に誘発されることにより心に躍動が生まれている。

事例2：5歳児14名（男子11名、女子3名）。雨のため遊戯室で泥警をする。最初、男子3名が警察になり、残りの幼児は嬉しそうに逃げるがすぐ捕まえられ、牢屋に入れられる。警察は意欲的に追いかけるが、泥棒はタッチをすれば仲間を助けられるにもかかわらず、牢屋の位置が端の方であってすぐ警察に捕まることから、あまりタッチをしようとしない。牢屋の中の泥棒も次第に諦めたのか、あまり声も出さなくなり、すぐに1回戦が終わる。2回戦も同じような展開ですぐに終わる。保育者の「泥棒さんすぐ捕まってしまうね」の言葉に、警察役の敏捷で足の早いT男が「泥棒ニナッテアゲル」と言う。皆で相談して、保育者の「泥棒が宝物取ったら泥棒の勝ちにする？」という提案に賛成し、3コのボール箱の宝箱を警察の陣地の所におく。勝ちにこだわるT男はやはり警察役になり、「先生時間切ッテヨ。ソレニタッチナシダヨ」という。このT男の提案は他児に受け入れられず、タッチありになる。宝箱の監視が厳しくなり、前のように警察があまり自由に追いかけられなくなる。泥棒がいきいきと動きだし、タッチの声も急に大きくなる。残った1つの宝箱を警察役のK男がもって離さなくなるが、2人の泥棒がそれをとる。泥棒バンザイをする。K男悔しそうに、「モウ一回、モウ一回」。他児もやりたそうであるが、1時間15分も続き疲れもみえてきたことから、保育者「また、お天気の時外でやろうね」と期待をもたせて終わる。

事例3：リボン鬼。5歳児25名。子どもたちの中から、鬼に取られてボードにつけてあるリボンを取り返すことができる。リボンが1本だとすぐ取られて鬼が勝つので2本あった方がいい。また、肩だけでなく、好きな所につけた方が面白い。などの意見がでてルールを変えて始める。ボードのリボンがすぐ取られるので鬼の子どもがボードを後ろ向きにする。逃げる方のめぐみが「ズルイ、ズルイ」と叫ぶが、味方の子どもから後向きでも取る方法があることを教えられ黙る。1回戦が終わった時、めぐみが「先生、ズルイヨ後向き（ボード）ニシテルモン」と訴える。保育者（以下保）「鬼はどうしてこうしたの？」鬼の良明「ダッテスグ取ラレルモン」保「めぐちゃん、すぐ取られるからだって」めぐみ「ソナノズルイヨ」と納得しない。保「でも、ちゃんとリボン取り返した子もい

るよ。とも君どうやって取った？」 知宏「アノネ、コウヤッテ後ロカラモグラミタイニモグッテ取ッタ。」 保「色々な方法があるね。とも君のように取れば取り返せたかもしれないね。」 めぐみは、舌をペロッと出して納得する。2回戦は、良明、ありさ、望が鬼になる。**ありさ、望は鬼の時の方がいきいきとよく動く。**

考察：5歳児は、チームでの対抗戦を楽しむようになっている。従って、どちらのチームにも明確な達成目標があることでいきいきと動くことができる。また走る力もつき敏捷性も増していることから、簡単にゲームに結着がつくルールでは満足できず、いわゆる一般的には「ズル」ととらえられる行為でも、遊びを面白くさせると判断すれば受け入れている。勝ちたいという思いはあるものの、ただ勝てばいいのではなく、2つのチームの力に均衡が保たれ、ゲームに緊張感が漲ることでフローの体験をしている。しかし、5歳児でもおとなしいありさや望のように、追いかけることは怖くていやだという子どももいるので、こういう子どもが鬼遊びでフロー体験をするには、追いかける、逃げるが自由に選択できるルールであることが必要となる。

以上は3歳児と5歳児についての事例であるが、4歳児の事例などこの他にも事例を取り上げ分析し、子どもが鬼遊びに感じている楽しさの構造と、それが加齢にともなう楽しさの変化を明らかにしたいと考え、目下作業を進めている。

〈引用文献および注〉

- 1) 正木健雄、からだづくりと保育、全国社会福祉協議会、1980
- 2) M. チクセントミハイ、今村浩明訳、楽しむということ、思索社、1991
- 3) 愛知幼児教育研究会、遊びを広げ深める保育、中央法規、1990
- 4) 西村清和、遊びの現象学、勁草書房、1989

注1) マスロウの最高経験、ド・シャルムの原初的な状態に類似した概念。行為と意識の融合、個の超越、世界との融合、限定された刺激領域への注意集中など。