

幼児の遊びの終わり方に関する研究

— 3歳・4歳・5歳児クラスの自由遊び場面の検討を通じて —

飯野 祐樹¹ 藤田 香² 王 路曦² 竹内 誠人²
松尾 昌親² 武内 裕明³

The Study of the Pathway how Child Finish Playing

— Analysis of free play among three-, four- and five years old classes in Kindergarten —

Yuki Iino, Kaori Fujita, Luxi Wang, Tomohito Takeuchi,
Masachika Matsuo, Hiroaki Takeuchi

Abstract : Until now, the researches regarding the children's play were mostly emphasizing a focus on how to start and what kind of process follow in the play. On the other hand, it is hardly seeing the research which is focusing to the pathway how child finish playing. Behind this background, the interests of these researches are how to make play continue and emphasizing the continuity of play, were assignment. So this research is focusing on the pathway how child finish playing as new viewpoint, and comparing the difference among three-, four- and five years old by the observation based on original frame which was made in this research. Eventually, this research aims at deepening child understanding from new aspect. The results of analysis, the following couple of points were indicated as the characteristic of each age. 1) Three years olds are tend to be self-conclusion type and an individual factor influences strongly. 2) Four years olds are tend to finish playing by the fixed groups are disrupted. 3) Five years olds are tend to be hard noticing when play finished. These results lead us to the conclusion that free play is formed by keeping of peer group and play.

Key Words : Free Play, Finish, Early Childhood, Peer Group, Compare

目 的

これまで、「遊び」については、多くの研究者によって定義づけがなされ、その特性及び意義について検討が積み重ねられてきた。その過程において、ある研究者は遊びの活動内容に焦点を当て（例えば、Smith&Inder, 1993）、そして、ある研究者は遊びの性質（例えば、Beyer&Bloch, 1996）、さらに、ある研究者は遊びの際の環境設定について（例えば、Almqvist, 1994）検討を重ねるというように、その範囲は多岐にわたっている。このように、これまでの遊びに関する研究を俯瞰すると、その調査方法及び、力点が置かれる箇所については研究の領域において異なっている。しかし、

これらの研究すべてにおいて、子どもの遊びという営みとその後の成長及び社会性の獲得に資する重要な要素である共通して位置づけられていることをふまえると、子どもにとって遊びが重要な役割を果たしているという考えは十分に共有されていると言えよう。

遊びについてはこれまで、調査者や実践者の関心に応じて、活動内容や動機付けの要因を基にその解釈枠組みが形成されると共に、研究に沿った定義づけもなされてきた。このように、研究に応じた遊びの定義づけがなされている背景には、遊びという営みを明確に定義づけることは難しいということがある。なぜなら、遊びは、場所や活動において定義することのできない抽象的な活動であり、活動自体も流動的に変容するからである。つまり、「遊び」を理解するためには、明確な定義づけを行うよりも、「楽しいこと」や「幸せなこと」というような

1 広島大学大学院博士課程後期
2 広島大学大学院博士課程前期
3 広島大学教育学研究科附属幼年教育研究施設

抽象概念で意味づける方が、より理解しやすいのである。「遊び」という概念は多義的な意味合いを兼ね備えており、そこで活動を行う者の意義付けや判断、さらには、その活動内容によって何が「遊び」に当たるのかは違ってくるために、どのような活動もその「枠組み」をいかに設定するかによっては「遊び」と解釈できてしまうため、その曖昧さを回避するためには意図的に定義づける必要があるのである。

しかし、「遊び」の枠組みを意識化することによって、その中で生起する活動や人間関係の様相が結集した1つのエピソードとして明確に捉えようと試みることは、新たな保育理解や子ども理解に繋がる重要な営みである。なぜなら、「遊び」をどのように捉えるかは、子どもの「遊び」を評価するに当たっては不可欠な要素となるからである。わが国においても、これまで観察者個々が設定した枠組みを基に、子どもの短期的な成長や年齢別の発達に焦点を当てた長期的な検討がなされている。例えば、和田(2006)は、子どもの遊び始めに焦点を当てることで保育者の役割について検討を行っているし、管田ら(2007)は、新奇的なオモチャを与えられた子どもの年齢別による遊び方の違いについて詳細な検討を行っている。このように、子どもの「遊び」に焦点を当てた研究においては、その始まり方や、過程に焦点を当てたものは多く見られる一方、その終わり方に焦点を当てた研究はほとんど見受けられない。これは、保育者たちの関心が子どもの学びを保証するために「遊びをどう繋げるか」ということに集約していたためであろうが、その結果として遊びの連続性だけが強調され、遊びを終わりをタブー視することで、却って遊びの理解を妨げているのではないであろうか。年齢別による遊びの変容が多く研究者によって検証がなされていることをふまえれば(例えば、Barbara, 1998やJames, 1998)、遊びの終わり方にも年齢別に特徴があり、この点に焦点を当てた検討によって幼児の遊びがどのような構造をもっているのかを明らかにすることにも貢献できると考える。

そこで、本研究では、幼児理解のための新たな観点を明確化することを目的として、幼児の「遊び」の年齢別の終わり方の違いについて、観察を通して作成した独自の枠組みを基に検討を行う。

研究方法

観察場所：H幼稚園

観 察 日：2009年6月18日、2009年6月25日、
2009年7月2日、2009年7月16日

観察時間：午前9時から午前10時30分

観察対象：3、4、5歳児クラス

子どもの遊びを観察し、エピソードを記述し、遊びの様子をデジタルカメラで撮影した。特に、遊びの終わりに関しては、詳細に記述した。二人一組で1つのクラスを担当し、各年齢について並行して観察を行った。観察時間の午前9時から10時30分は、子どもたちが園内や園庭で自由に遊ぶ、自由遊びの時間である。観察終了後、記述したエピソードと写真をメンバー全員で共有し、考察を加えた。

なお、本研究においては、行動として確認できる指標である 1) 集団遊びにおいて構成要因が減少したとき、2) 1つの活動から別の活動へと移行したとき、の2つを遊びの終わりとして定義した。これは、子どもの遊びの終わりを子どもの心理的な遊びの継続性として評価することが困難であり、また行動面での遊びの終わりを捉えることで、逆説的に子どもの遊びの心理的な連続性を明らかにできるのではないかと、事前観察での検討を踏まえた結果であった。

結果と考察

【3歳児】

3歳児では、1人の子どもが1つの遊びに対して向き合うなかで遊びが終わりを迎えるという、遊び以外とは没交渉的な個別的な遊びの終わりが多く観察された。事例1は、ジュース作りに没頭する女児Aの遊びの終わりに着目したものである。

<事例1> ジュース作りの終わり

女児Aと女児Bが、それぞれ水の入ったボールに花や草をいれ、それを練ってジュースを作っている。2人は非常に集中した様子で、途中先生が声をかけてもジュース作りに没頭したままであった。2人がジュース作りを始めてから約20分後、男児Aと女児Cがやってきて、女児A、Bの承諾なしにジュース作りを始めるが、すぐに砂場へ行って水に砂を混ぜて遊びだした。

その約10分後に女児Cが女児A、Bのところに戻ってきてジュース作りに再び参加したが、女児Aも女児Bも気には留めていない様子であった。その後すぐに、女児Aはジュースを入れたペットボトルにふたをしめながら「先生に見せてくるね」と言ってその場を去り、1人先生のところへと向かった。

女児Aは、先生からの声かけや、男児Aや女児Cがジュース作りに加わることに對して、特別な反応を見せず、ひたすらジュース作りに没頭していると言える。女児Aの、ペットボトルにふたをしめるという行動、そして「先生に見せてくるね」という発言からは、女児Aがジュース作りに区切りをつけ、満足していることが推測できる。



図1 ジュース作り

事例2は、1つの遊びに集中するのではなく、何度も遊びを終わらせ、また始める子どもの姿である。

＜事例2＞ 緩やかな集団での遊びの終わりの繰り返し

男児A、B、女児Cの3人が、園庭で遊んでいる。山小屋に入ったり、オオバコの花を集めたりといった遊びが行われ、遊びを次々と移り変わっている。しばらくして、男児Aがその場から離れ、別の場所へ向かって歩いていった。その後男児Aは虫取り網を持ってきて、虫取り網をもった別のメンバーと遊び始めた。

この事例では、男児A、B、女児Cが緩やかな集団を形成して遊んでいるが、周囲の魅力的なものに出会うことによって、それまでの遊び

を終わらせることを繰り返している。このことから、3歳児の遊びの終わりには、他の魅力的なものという要因が大きな影響を与えているといえる。また男児Aは、虫取り網を持った他児を見ることによって、虫取りに強く引き寄せられ、今まで一緒に遊んでいた3人のグループから抜け、虫取り網を持った別のメンバーに加わっている。このことから、男児Aにとって、男児A、B、女児Cの3人で一緒に遊んでいることはそれほど重要ではなかったと推測できる。

3歳児では、場は共有されるものの、基本的には個人で遊んでいるため、他児からの影響によって遊びが終わることはほとんどなかった。3歳児の遊びの「終わり」の特性としては、1) 自分の遊びに満足することによって遊びが終わる、2) 他の魅力的なものに引きつけられることによって遊びが終わる、という2点を挙げるができる。

【4歳児】

一方で、4歳児では、遊びの終わりに仲間集団の存在が強く影響するようになる事例がしばしば見られるという点が、3歳児の遊びの終わりと比較したときに特徴的である。事例3は女児Aと男児Bが二人で同じ遊びをしている場面であるが、男児Bは女児Aの遊びの展開についていくことができず、先に遊びを終えている。

＜事例3＞ 泥水遊びの終わり

女児Aと男児Bは、二人並んで土に水を混ぜ合わせたもののかき混ぜている。その後、女児Aはそれにさらに砂をふるって加えたり、水を加えたりして遊び始めた。男児Bは女児Aの遊びの展開についていくことができず、女児Aの遊びを見ている。しばらくこの状態が続いたあと、男児Bは「〇〇しに行こうやあ」と女児Aを誘う。女児Aも「行く?」と言って、泥遊びをやめて二人で違う場所へ行ってしまった。

それにもかかわらず、この事例では男児Bは女児Aが遊びに満足するまで、女児Aを待っているのである。これは、男児Bと女児Aが遊びという構造を共有していないにも関わらず、何らかの関係性を共有した状態であると言えよう。女児Aも自分の遊びに十分満足できたからというよりも、男児Bの呼びかけに応じるかた

ちで遊びを終えている。

次の事例4は、先に満足というかたちで遊びを終えた女児Aの事例である。この事例では、3歳児の事例のように自分の遊びに満足したことだけでは遊びが終わらないことも、明確になっている。

＜事例4＞ 団子作りの終わり

女児Aと女児Bは団子作りをしており、途中から女児Cが遊びに加わった。女児Aは団子作りが上手なので早く団子を作れるが、女児Bと女児Cはあまりうまく作れていない。5分後、女児Aは自分の団子を作り終え満足した様子であったが、そのまま座って女児Bと女児Cの分も作りはじめた。そこへ先生も来て手伝いをする。途中で別の男児が来て「今日はアイスを持って帰るよ」と言ったが、女児Aはそのまま団子作りを続けた。三人ともが団子を作り終えたことで、団子作りが終わった。

この事例では、女児Aは他の女児たちの遊びを手伝う、という形で女児Bと女児Cの遊びに再び戻ってきている。女児Aは女児Bたちと遊びを共有しているのであり、他の遊びの誘いには応じない。女児Aは自分の遊びには満足していると考えられるため、ここでも、遊び以外の要因が、女児Aを女児Bたちの遊びに留まらせているといえる。



図2 団子作り

このように、4歳児では、遊びの面白さだけが遊びと子どもを結びつけるのではなく、仲間集団という構造を基盤にして友だちとの遊びを継続するという点に遊びの「終わり」の変化を見ることができるのであり、仲間集団が明確に維持される点が特徴的である。こういった変化

を背景として、4歳児の遊びの「終わり」の特性としては、1) 脱落や満足によって自分の遊びを終えても、集団の構成員として留まる、2) 他に魅力的な遊びがあっても参加する集団の遊びを維持する、という2点を挙げることができよう。

【5歳児】

5歳児では、複数の遊びを並行して展開し、遊びの間を行き来する子どもの姿が観察された。1つの遊びを「終えて」別の遊びに参加した後、また元の遊びに戻るという場面がたびたび見られ、そのようなかたちの遊びの「終わり」が何度も繰り返される点が5歳児の遊びの終わりの特徴であった。

事例5は、お店屋さんごっこと追いかけてに並行して参加する男児C、D、Eがこのような遊びの「終わり」を繰り返している。

＜事例5＞ 追いかけてことお店屋さんごっこ

男児Aと男児B、他9名がクワガタを触って遊んでいる。男児Aはクワガタを他の子どもに見せ歩き始めた。たまたま男児Aが男児Bにクワガタを見せると、男児Bは怖がって逃げていってしまった。その走る姿に触発された男児C、D、Eは男児Bとともにそのまま追いかけてをし始める。男児C、D、Eは当初お店屋さんごっこをしていたため、追いかけてを思っていたかと思えばお店屋さんごっこに移行し、また追いかけてを始めるということを繰り返していた。

男児C、D、Eは、当初お店屋さんごっこをしていたにも関わらず、お店屋さんごっこと並行して男児Bとの追いかけてにも参加していた。追いかけてに参加することにより、お店屋さんごっこは別の活動に移行するので、男児C、D、Eにとってお店屋さんごっこはいったん終わりを迎えている。そして、追いかけてをしばらくすると、再びお店屋さんごっこに戻っていた。ここでも、追いかけてことという遊びが終わっている。

事例6も、このように、遊びの終わりが複数回繰り返される場面である。

＜事例6＞ 首飾り屋さんごっこ
男児たちとの遊び

女兒Aと女兒Bが首飾り屋さんごっこをしている。一方で、既に別のグループがアイスクリーム屋さんごっこを始めており、お客さんが多く来ていて大盛況であった。そのため、首飾り屋さんには全くお客さんが来なかった。女兒Aは何度も「いらっしゃいませー」とお客さんを呼ぼうとするが誰も来てくれない。女兒Aが客を呼び込もうとしている間、女兒Bは別のところへ行き、男児たちと走り回って遊んで再び首飾り屋さんごっこに戻るということを繰り返していた。

この事例において女兒Bは、首飾り屋さんごっこをして遊んでいる。その後、女兒Bが男児たちと走り回ることによって、首飾り屋さんごっこは終わったと考えられる。そして女兒Bは、首飾り屋さんごっこを終わらせて、走り回る遊びに参加する、走り回る遊びを終わらせて、首飾り屋さんごっこに参加するという流れで、遊びの「終わり」を繰り返していた。

このように、5歳児は複数の遊びに並行して参加しているため、遊びの「終わり」を繰り返すことになっている。この背景には、5歳児の場合、同じ場になくとも仲間関係が維持されており、一度遊びから抜けても、構成要員を仲間として再び受け入れることができる、柔軟な仲間関係が構築されていることがある。また、複数の遊びに並行して参加する子どもは、それぞれの遊びが終わったとは考えていないであろう。それぞれの遊びの間を行き来するのは複数の遊びを楽しむ続けるためであり、それぞれの遊びの魅力を感じながら長期的に遊びに向き合い、飽きやダレといったものを避ける方法として、別の遊びを巧みに取り入れていると考えられる。これは、仲間関係の構造が複層的になったことに加え、遊び自体も、子どもにとって満足を一たび取り出して終わってしまうような多

のではない持続的なものとなったことを示しているのではないであろうか。そのため、5歳児の遊びの終わりの特性として、1) 仲間集団が固定的ではなくなる、2) 複数の遊びを並行して行っているために、それぞれの遊びで繰り返し「終わり」が生起する、という2つの特徴が見られるのである。

総合考察

遊びの「終わり」に着目した事例観察の結果、遊びの理解には遊びという単線の発達を考えるだけでは十分でないことが明らかになった。観察を通じて得られた遊びの「終わり」の特徴からは、集団遊びの枠組みの維持に少なくとも2つの構造が内在していることを読み取ることができる。すなわち、遊びの「終わり」には、遊びという構造とは独立した仲間集団の構造の発達が関連していたのである。重なり合っており分ち難いこれらの構造は、遊びの「終わり」という断面を通じては鮮やかに見ることができるのである。

ここで今一度、それぞれの遊びの「終わり」の特徴を整理する。

3歳児は、集団で遊んでいる場合でもその遊びは1人遊びの要素が強い並行遊びが多く、そのため自分のやりたかったことをやり終えると遊びを終える傾向にあった。一方で、4歳児は個人的に遊びに満足しても、仲間集団を維持するために遊びを継続する傾向にあった。3歳児から4歳児にかけては、遊びの価値づけや維持の仕方が異なるというよりも、仲間関係の維持の仕方の違いのために遊びの「終わり」に差が生じていた。すなわち、3歳児は仲間集団に対する意識が希薄であるのに対して、4歳児は仲間集団を意識し、それを維持しようとしていたというところに特徴的な違いがあったのである。

さらに、4歳児から5歳児にかけてはより多

表1 各年齢の「仲間集団の維持」と「遊びの維持」の特性

	3歳児	4歳児	5歳児
仲間集団の維持	仲間集団を維持する傾向が弱い	仲間集団が固定される傾向が強い	特定の仲間集団のみならず、他の集団との関係性も維持しながら、複数の集団の遊びに並行して帰属できるようになる
遊びの維持	個人的な要因が遊びの終わりを規定する傾向にある(ex. 個人の満足)	特定の仲間集団では遊びが維持されるが、その集団から外れると遊びを維持することが困難となる傾向にある	複数の遊びに乗り入れながら、それぞれの遊びを維持する傾向にある

様な変化が見られる。4歳児は仲間集団を意識し、それを維持しようと働きかけを行っていたが、5歳児は仲間集団を明確に意識する一方で、4歳児たちにしばしば見られるような固定的な集団から離れると集団が壊れるような関係から、同時に複数の遊びへの乗り入れが可能なフレキシブルな関係へと変化している。また、遊びの構成要員が出入りしながら継続できるほどに、それぞれの遊びは長く続くようになっている。5歳児は特定の集団にとどまることなく、他の集団との関係性ももつことで、複数の遊びを同時に展開する傾向が見られ、この点において4歳児と5歳児の違いが見られる。集団の関係性が内面化されることで、集団単位で遊びを終える必然性は薄れ、より長期的な遊びが展開可能となっているのである。以上のように、3歳児は自己完結型で、遊びの終わりが個人的な要因に起因する傾向にあった。4歳児は固定された集団の中での遊びを強く意識するが、その集団が集っていられる時間が遊びの連続の限界となっており、固定された集団が崩壊することで遊びが終わる傾向にある。また、5歳児は仲間集団の間の関係性が柔軟になることでさまざまな遊びへの乗り入れが可能となる。これによって、遊びの「終わり」は繰り返しながらも、いわゆる遊びの終わりが見えにくい傾向にあることがわかる。

このように、遊びの「終わり」を規定して観察することを通じて、集団遊びに「仲間集団の維持」と「遊びの維持」という構造があることが明らかとなった。この構造の組み合わせによって、年齢ごとに異なる遊びの終わりの傾向が生じているのである(表1)。

これまで、保育者は遊びを繋げることを大切に考えてきた。これは、学びの手段としての遊びのみならず、当然、暗黙裡に仲間関係の充実などが意図されてきたためであったはずである。しかしながら、遊びの継続に重きを置き過ぎたために、遊びの「終わり」を設定することで明確化できるはずの集団遊びの多層性を看過してきた側面があるのではないであろうか。5歳児に見られるように、幼児が遊びを中断しても、それは遊びの終わりではないというような遊びの連続性は、確かに存在していた。しかし、このような状態は、遊びと仲間関係双方が数年間にわたって充実してきた結果なのであり、保育者から理想的であるとみなされている遊びの繋がっている状態は、必ずしも遊びを繋げよう

とする意図だけでは達成できないということは、4歳児までの遊びの様相から明らかであろう。保育者が遊びに終わりがあることを許容することで、また、遊びの「終わり」を積極的に認識しようとすることで、内面化された仲間関係や遊びが連続しているか、あるいは実際に途絶えてしまっているのかを冷静に見極めることが可能となるのではないであろうか。

参考文献

- Almqvist, B. (1994). Education toys, creative toys. In J. Goldstein (Ed.), *Toys, play and child development* (pp. 46-66). Cambridge, England : Cambridge University Press.
- Barbara, P. G. (1998). *Play Development from Birth to Age four*. In Droris, P. F. & Doris, B. (Eds.), *Play from Birth to Twelve and Beyond : contexts, perspectives, and meanings* (pp. 137-145). Garland Publishing Inc.
- Beyer, L., & Bloch, M. (1996). *Theory: An analysis (Part 1)*. In J. Chafel & S. Reiful (Eds.), *Advances in early education and day care : Theory and practice in early childhood teaching (Vol. 8, pp. 3-39)*. Greenwich, CT : JAI press.
- James, E. J. (1998). *Play Development from Age four to Eight*. In Droris, P. F. & Doris, B. (Eds.), *Play from Birth to Twelve and Beyond : contexts, perspectives, and meanings* (pp. 146-153). Garland Publishing Inc.
- 管田貴子・飯野祐樹・朴恩美 (2007). 新奇なオモチャと幼児の遊びの展開：「パチカ」と「ささら」の遊びの観察から。幼年教育研究年報 29号。49-57.
- Smith, A., & Inder, P. (1993). *Social interaction in same and cross gender preschool peer groups: A participant observation study*. *Educational Psychology*, **13**, 29-42.
- 和田公子 (2006). 子どもの遊びにつながる環境：事例研究の考察から。奈良佐保短期大学研究紀要 14号 111-118.

謝 辞

本研究を進めるにあたり、広島大学の七木田敦教授より論文作成において貴重なご示唆を賜りました。お礼申し上げます。また、観察の場を提供していただいた広島大学附属幼稚園の皆様にもこの場を借りて、感謝の意を表せていただきたいと思います。