

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—

境 愛一郎¹・伊藤 優¹・中坪 史典²

The Development Process of Cooperative Play by Three-Years-Old Children — Focusing on the Transformation and Maintenance of “Playing House” —

Aiichiro SAKAI¹, Yu ITO¹, Fuminori NAKATSUBO²

Abstract: The purpose of this research is to describe the development process of cooperative play by three-year-old children and to clarify the structure and the turning point of their play. The target cooperative play is “Playing House” in the classroom in which eight children participated. In the analysis, the acts and utterances of the children were transcribed based on the video images. The development process model of cooperative play was created from the transcription by using the Trajectory Equifinality Model (TEM). As a result, the following characteristics became apparent: 1) “Playing House” is composed of three different processes of play (the process of building the structure of the house with blocks, the process of “Party Play,” and the process of participating in a negative way to “Playing House” and playing the family structure). These three processes are transformed and maintained in a different way from other; 2) The division of roles of play occurs because each child pursues a niche for themselves. Eight children had each chosen the participatory method of “Playing House” suitable for their own interests and situation. As a result, the elements required for a “House” were satisfied; 3) The structure of “Playing House” is flexible and weak. “Playing House” allows for the participation of many children and reflects their interests. However, children are also allowed to leave the play, and thus the theme of play easily disappears. Through the analysis above, the structure of the development process through which three-year-old children’s cooperative play is transformed or maintained became clear.

Key words: Cooperative play, Development Process, Three-years-old children, TEM, Niche

問題と目的

保育所や幼稚園では、複数の幼児が、空間や物を共有しながら生活を送っている。したがって、そこでの幼児の遊びは、多かれ少なかれ、他児との関係性のなかで展開されることとなる。そのなかでは、時として、複数の幼児が協力して遊びを展開する共同遊びが生じる。この共同遊びでは、感情の共有や役割の分担などにより、遊びを通して得られる経験に、幅や深さ

がもたらされるほか、コミュニケーションの技能や感性などの発達が促されると考えられる(無藤 2001)。

子どもの遊び場面における社会的相互作用を分類した Parten & Newhall (1943) によれば、子どもの共同遊びには、「並行遊び (Parallel play) : 子どもは独立して遊んでいるが、他児の用いるおもちゃに似た (もしくは同じ) 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 (Associative Play) : 他児と遊ぶが、基本的には自分の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

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

ことはしない」,「共同または組織的遊び (Cooperative or Organized Play) : 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」の3タイプがある。また、年齢の増加とともに「連合遊び」や「共同または組織的遊び」の頻度が増す傾向にあり、3歳児などでは、個々人が独立して行う活動が中心になるという。こうした結果は、長きにわたって支持されており、たとえば、我が国の『保育所保育指針』(2008)では、3歳児期は並行遊びが多く、4歳児期は、仲間との活動が萌芽する時期として、幼児の発達過程が説明されている。また、共同遊びを扱った研究の多くが5歳児を対象としており、3歳児を対象としたものは少ないことも指摘される(中坪・松本・朴・古賀・前田・七木田・山元・財満・林・上松・落合 2009)。

他方で、3歳児が親しい友だちと行動をともにしたり(中坪ら 2009)、遊びの内容を共有し、自他の感情に言及し合ったりする姿(岩田 2012)も報告される。藤崎・無藤(1985)は、「○○ごっこ」といったテーマの共有がなされれば、3歳児の場合でも、共同的な行為や発話が増えることを明らかにしている。また、2~3歳児の期間に、仲間との間で、目標やテーマを共有した遊びが徐々に成立していくこともわかっている(瀬野 2010)。つまり、共同遊びは、5歳児などに限られた現象ではなく、3歳児以下の場合でも、条件によっては生じ得るのであり、その特徴や支援の方法について、具体的な保育場面に沿った検討がなされる必要があるといえる。

保育場面における3歳児の共同遊びの特徴がうかがえる研究はいくつか見られる。松井・無藤・門山(2001)は、3歳児期では、「入れて」と声をかけるような明示的な方略ではなく、相手の遊びに関連した発話や行為をとるといった暗黙的な方略により、共同遊びが開始されることを明らかにしている。また、自身の経験と他児の行為や他児が起こした変化を相乗させながら遊びを展開すること(箕輪 2008)、他児の言動などに関心を向け、その変化を読み取り、接近することで遊びのイメージや場を共有していること(香曾我部 2010)も示される。これらの結果からは、仲間入りのための習慣やルール(松井 2001)によるよりも、読み取った他児や場の状況に自らの言動を適合させることで、共同を成立させるといふ3歳児の特徴が見て取れ

る。一方で、3歳児の中期~後期では、言語による自身の目標やイメージの外化が発生するともいわれており(宮田 2013)、遊びの種類や経験の蓄積などによっては、明示的な方略により共同が生じる場合もある。

上記の研究の多くは、収集時期や参加者の異なる複数の共同遊びを分析し、時期や年齢ごとの展開の特徴やそれらの変遷を明らかにしている。しかし、箕輪(2006)が指摘するように、身体や言葉を用いることで展開される共同遊びの「構造」や「遊びの転換点」については、十分に明らかにされているとは言い難い。これらに迫るためには、幼児の言動を縦断的・横断的に検討することに加えて、個々の遊びの流れに注目し、その全体を見通すような分析が必要である。個々の共同遊びには、遊びが開始されてから終了されるまでの複雑な展開過程がある。とりわけ、3歳児期の共同遊びは、周囲の他児や環境を敏感に読み取りながら、暗黙的・明示的なやりとりが混在するなかで展開されていると考えられる。実際の保育場面における3歳児の共同遊びの様相を捉える上では、多種多様な幼児や活動、物などが交わる中で、1つの共同遊びがどのように変容し、維持されているのかといった遊び展開のプロセスを解明することも重要であると考えられる。

本研究では、3歳児によって1つの共同遊びが展開されていくプロセスを明らかにする。具体的には、遊びに参加した幼児の行動や会話の変遷、および、それに対する影響要因を時系列に沿って整理したプロセス図を作成することで、遊びが開始されてから終了されるまでに至る内容の変容や維持の可視化を試みる。それを通して、保育場面において、3歳児の共同遊びが展開していく構造や、展開のなかでの「遊びの転換点」などを質的に検討する。

研究方法

1. データ収集の手続き

(1) 観察園(クラス)および観察方法

A幼稚園の3歳児クラスを対象とする。同クラスには、20名の幼児が在籍し、保育者は、担任保育者(A保育者)と副担任保育者(B保育者)の2名である。机や遊具は、壁面に沿うように配置されており、仕切りなどはないが、遊具の周囲には遊びコーナーが形成されている。観察時には、西側にコマ(独楽)、北側に粘土や工作道具、東側にままごとコーナーとブロッ

ク、南側には大型積み木や跳び箱が配置されていた。

観察期間は、2012年10月から2013年2月とした。この時期は、他児への興味が増すとともに、言語などを用いた遊びの目的の共有などが生じてくる時期であり（松井ら 2001; 宮田 2013）、共同遊びが複雑かつ継続的に展開されると予想された。また、目的などが言語化される場合、共同の成否や遊びの始点や終点が同定しやすくなると考えた。観察は、9時から10時までの室内遊び時間に行い、二人以上での遊びが見られた場合、ビデオカメラを用いて撮影した。その際、遊びへの幼児の出入りや周囲の様子を記録するため、遊びよりやや離れた位置に、カメラを携えた2名の観察者を対面するように配置し、双方向から撮影した。

なお、観察にあたっては、事前に保育者および当該クラスの幼児の保護者の承諾を得た。

(2) 対象場面の選定と概要

観察データより、1月10日に記録された「おうちごっこ」の場면을対象に選定した。「おうちごっこ」は、大型積み木を用いた家づくりを発端に、「おうち」のなかでのパーティーや赤ちゃんの世話などへと派生した一連の遊びである。この遊びには、合計8名の幼児（表1）がテーマを共有しつつ継続的に参加しており、保育室の中心の空間で、約20分間（9時7分～9時26分頃）にわたって展開された。なお、B保育者によれば、このような積み木を用いたごっこ遊びは、1月になってから見られるようになったものであり、観察時点では、比較的新しい遊びといえる。

本研究が「おうちごっこ」を対象とする理由は、次の2つである。1つは、「おうちごっこ」が、観察期間中に最も多人数、かつ、長時間に及んで展開された遊びであることである。このために、同遊びには、関心や月齢の異なる幼児が、さまざまな経緯で遊びに巻き込まれていく様子や、周囲の環境の移ろいのなかで遊びが推移していく様子が豊かに含まれていると考えられる。したがって、限られた空間のなかで、人や物が複雑に交わる保育場面での共同遊びの実態や、共同が生じる過程の多様性などを捉えるために適する。

2つは、この遊びの多くの部分が、積み木を用いた活動で構成されていることである。積み木遊び、もしくは、積み木から派生したごっこ遊びでは、3歳児でも他児への明示的な働きか

けが増えることがわかっており（松井 2001）、当事者間における目的や役割分担の有無が明確になりやすいと予想された。また、そうした言及がなくとも、動きや使用法から、子ども間の役割の差異などが把握しやすいとも考えられた。

表1 「おうちごっこ」に参加した幼児一覧

	A	B	C	D	E	F	G	H
性別	女	男	男	男	女	男	男	女
月齢	56ヶ月	46ヶ月	49ヶ月	54ヶ月	53ヶ月	55ヶ月	55ヶ月	53ヶ月

2. 分析の手続き

(1) 対象場面のテキスト化

対象場面の映像記録から、遊びに参加した8名、および、保育者の行為や発言を抽出し、動きのまとまりごとに区切ってテキスト化した。行為や発言は、1つの積み木を手取るたびに区切るなど、なるべく細かな切片にした。各幼児の行為および発話の合計切片数は、A：143、B：104、C：80、D：81、E：105、F：71、G：81、H：56であった。これらを、幼児ごと、計8列の表に時系列に沿って配列した。表では、各幼児の行為の生起順や持続時間のほか、並列させた他の幼児の切片配列を参照することで、幼児間で生じた行為の連鎖や会話の流れなどが把握できるようにした。

(2) 「おうちごっこ」の展開プロセスのモデル化

以上のテキストを、TEM（複線経路・等至性モデル：Trajectory Equifinality Model）を用いて分析した。TEMは、対象の具体的な経験や変容のプロセスを、時間を捨象せずに可視化する方法論である（サトウ 2009）。また、対象の変容と外界との相互作用にも着目できるという特徴を有する。そのため、複雑な保育場面における共同遊びの展開プロセスを丁寧に描き出し、その転換点や成立の構造を検討する上で有効といえる。分析は、以下のような手順で行った。

①【活動内容のラベル化】：テキストをもとに、「おうちごっこ」に含まれる活動の内容を説明するラベルを作成した。ラベルには、それに関与している幼児の名前も記した。たとえば、AとBが積み木を用いて「おうち」の外壁を広げていった一連の活動は「積み木で「おうち」の外枠を作る（A・B）」とラベル化した。

②【ラベルの配列】：作成されたラベルを、出来事の時系列に即して左から右へと配列することで、「おうちごっこ」の展開プロセスを描出した。プロセスのスタートは、AがBに対して

「おうち」作りを提案した時点とし、終点 (EFP: 表2)は、8名の幼児が全員離脱し、「おうちごっこ」が中断されるまでと定めた。描出作業の際は、矢印やラベルの高低により、出来事の継続時間や並行性、活動間の幼児の移動を表した。

③【TEMの基本概念を用いた分析】：②で作成したプロセスを、表2に示すTEMの理論を構成する基本概念(サトウ 2009)を用いてさらに分析し、遊びの転換点や影響要因などを探った。

表2 TEMの理論を構成する基本概念

基本概念	概念の意味	本研究での主な位置づけ
等至点: EFP (Equality Point)	研究者が研究目的に基づいて焦点を当てた、等しく至る点。	一連の遊びプロセスの終着点。
両極化した等至点: P-EFP (Polarized Equality Point)	等至点とは、価値的に背反するような(もう一つの)等至点を指し示す概念。実際になされた選択に対する補集合的な選択として想定。	遊びプロセスのもう一つの可能性。
分岐点: BFP (Bifurcation Point)	ある経路において転機となる状態や、実現可能な複数の経路が用意される状態の結節点。	遊びの内容や規模の転換点、分かれ目。
必須通過点: OPP (Obligatory Passage Point)	ある地点からある地点に移動するために、多くの人がほぼ必然的に通らなければならない地点。	遊びのなかで必然的に生じる出来事。
社会的方向付け: SD (Social Direction)	他の選択肢があるにも関わらず、特定の選択肢を選ぶようにし向けられる環境要因と、それを支える文化的社会的圧力。	遊びの内容や規模を制限する周囲からの影響。
社会的ガイド: SG (Social Guidance)	何かを選択し、歩みを進めていく際に働く、何らかの援助的な力。	遊びの内容や規模を進展させる周囲からの影響。

結果と考察

1. 「おうちごっこ」の展開プロセスの概要

分析の結果、「おうちごっこ」の展開プロセスは、図1のように描出された。ここでは、まず、図1にあるプロセスの全体について概説する。

「おうちごっこ」は、AがBを「おうち」作りに誘い、それにBが無言で応じたことを発端にはじまった。積み木コーナーに向かった2人は、互いに積み木を渡しあったり、相手の様子をうかがったりというように、どちらかが主導権を完全に握るとことなく家の外壁を作り上げていく(「積み木で「おうち」の外枠を作る(A・B)」。その後、Aが「赤ちゃんの寝床」と称して積み木を置いたことから、「おうちごっこ」に家具(もしくは部屋)や住人という要素が発生した(「赤ちゃんの人形をままごとコーナーから導入(A・B)」。ここからさらに、Aが通りかかったCとDに、「お父さんになって」と接近したことから(SG1)、参加者が家族役割を演じるという遊びの方向性が派生した。「家族役割の発生(A・C・D)」により、遊びの流れは大きく2つに分岐する。1つは、図1の上段にあたる「「お兄ちゃん」役を争う

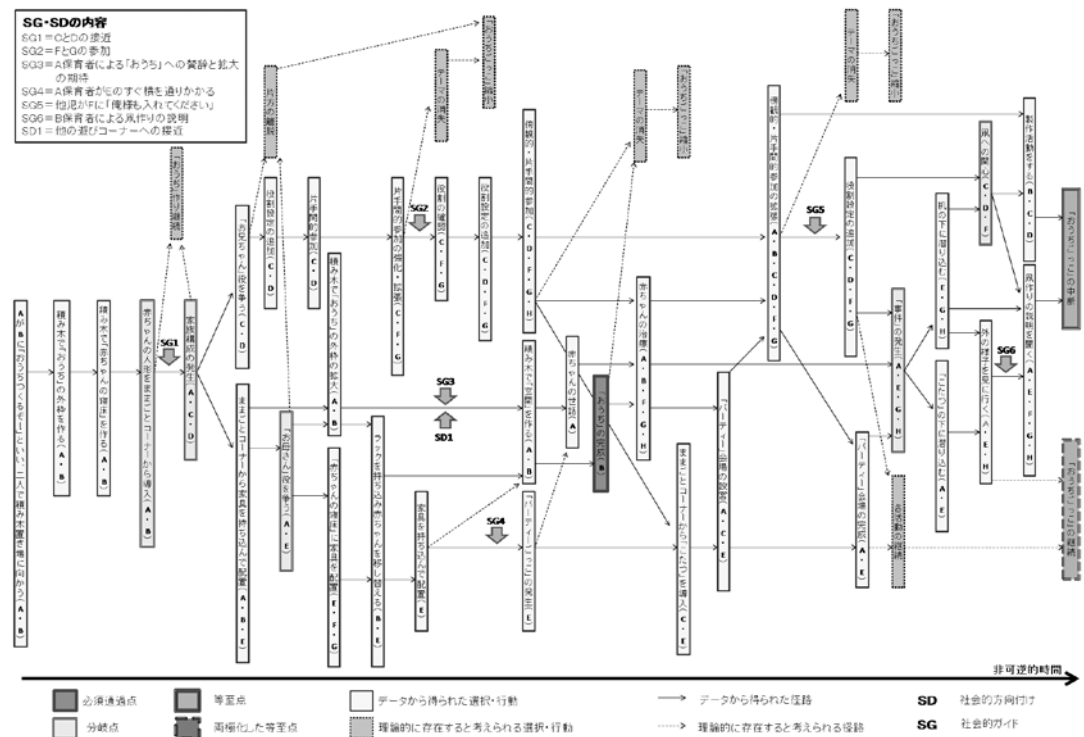


図1 3歳児クラスにおける「おうちごっこ」の展開プロセス

(C・D)」からの流れである。Aに誘われたCとDは、どちらも「お兄ちゃん」役を希望した。これにより、2人はしばし険悪な雰囲気となるが、「小学生のお兄ちゃん」のように、役に新たな設定を付加することによって共存した。しかし、その後は、積極的に「おうち」作りや家事にかかわろうとはせず、「おうち」の付近でコマ遊びをしたり（「片手間的参加（C・D）」）、Aたちの様子をただ眺めたりしていた。ただし、「お兄ちゃん」の役割は残っており、他児の参加や接近（SG2, SG5）があるごとに顕在化し、互いの役割を確認したり（「役割の確認（C・F・G）」）、新たな設定を付加したりしていた（「役割設定の追加（C・D・F・G）」）。つまり、Cらの参加は家族役割によって維持され、「おうちごっこ」における家族の要素の一部は、彼らによって担われ、保たれていた。

分岐のもう一方は（「ままごとコーナーから家具を持ち込んで配置（A・B・E）」）、ままごとコーナーで合流したEとAが「お母さん」役を争ったあたりから、さらに2つの流れへと緩やかに分岐する。1つは、「おうち」の外壁などを積み木で作ることを主としており（「積み木で「玄関」を作る（A・B）」など）、「おうち」の完成後は、病気に見立てた赤ちゃんを治療する遊びへと移行していく流れ（図1中段）である。もう1つは、「おうち」の内装を担当し（「家具を持ち込んで配置（E）」）、A保育者の接近（SG4）から、「パーティーごっこ」へと移行した（「パーティー」会場の設営（A・C・E）」など）流れである（図1下段）。プロセスの後半では、中段の遊びの流れは、上段と下段に合流していった。ここまでの時点で、「おうちごっこ」全体には、「おうち」の外装と内装、家族構成、「おうち」内での活動という要素が備わっていたといえる。

しかし、こうした「おうちごっこ」は、「凧への関心（C・D・F）」と、Gが「事件」という要素を導入したことで（「事件の発生（A・E・G・H）」）、突如として終息する。この「事件」とは、架空の設定であり、Gが「事件が起きた！」と叫びながら、周囲のAらに避難するよう呼びかけたというものである。上段の男児らは、凧作り活動へと徐々に関心を移していった。それ以外の幼児も、「事件」をきっかけに場を離れたまま、盛況を見せる凧作り活動（SG6）へと合流し、「おうちごっこ」の場は無人と化した。

2. 「おうちごっこ」の構造と転換

(1) 異なる遊びの総体としての「おうちごっこ」

本研究では、8名の幼児が展開した活動を「おうちごっこ」と総称してきた。そして、その遊びの展開プロセスを紐解いてみると、たしかに、8名はなんらかの「おうち」に関する活動や役割をそれぞれ担い、「おうちごっこ」という遊びを共同で成立させていた。その一方で、図1からは、「おうちごっこ」と総称していた遊びは、内容や成員が異なる3つの遊びの流れに分割できることもわかった。これらの遊びには、相互に幼児の出入りなどが見られるものの、その変容や維持については、それぞれが独自の構造を有していた。

たとえば、図1の上段に該当するCとDからはじまる遊びの流れは、「おうちごっこ」における家族の役割設定という要素が引き継がれているものの、それ以外の関連活動にはほとんど関与しておらず、参加者はただ傍観したり、周辺の遊びコーナーでの遊びに関心を示したりしている。このように、「おうちごっこ」から離脱しても不思議ではないこの流れやその参加者（C, D, F, G, H）を繋ぎ止めているのは、他児の参入などの家族役割を揺るがす要因と、そこから発生する役割確認、設定の追加であった。こうしたテーマや遊び規模の維持は、少なくとも3度にわたって見られる。瀬野(2010)は、単純な会話のルーティンが、3歳児のごっこ遊びの成立を促すとしているが、この場合でも、役割をめぐるやりとりがルーティンのように遊びの流れのなかに組み込まれることで、この遊びが「おうちごっこ」の一部として保たれていたと考えられる。

中段と下段の流れでは、「おうちごっこ」に直接的に関連すると判断できる遊びが展開されている。これらの維持や変容には、共通して保育者による影響が見られ、それが二つの流れの差異化を促していたとみられた。中段の「おうち」作りでは、「おうち」の外枠がある程度広がった段階で、通りかかったA保育者が「大きなおうちになっているね」と声をかけている。それに対して、Aが「まだできてません！」と応え、A保育者は「できるのが楽しみ」と言って去っていく（SG3）。このようなやりとりは、AやBの目的意識を明確化し、空間いっぱいまで家を広げたり、玄関を作ったりといった活動を後押ししたと考えられる。

一方で、A保育者の存在は、Eたちの遊び（下

段)にも転換をもたらしていた。それまで、Aたちのつくる「おうち」に家具を持ち込んでいたEは、近くに来たA保育者に、「今日パーティーだから来て」と声をかけ、A保育者は「いくよ」と返事をした。「パーティー」の設定をうかがわせる様子は、A保育者の立ち寄り以前には見られず、この後のEは「パーティーよ、パーティーよ」と確認するように繰り返していたことから、「パーティーごっこ」は、A保育者の到来をきっかけに派生した遊びであると考えられる(SG4)。この転換により、下段の流れが明確に中段の流れから分離し、空間的にも内容的にも独立したといえる。

以上のように、8人の共同による「おうちごっこ」は、3つの遊びの総体として立ち現われてくる共同遊びといえる。ともすれば、それに参加している幼児たちの間では、全員で「おうちごっこ」を作っているという意識は薄く、それぞれが分岐した各活動に所属し、1人ないし周囲の数人と共同しているという見方が妥当とも考えられる。しかし、このことが次に述べるような関心や目的の異なる8人を近くに繋ぎ止め、遊びテーマの共有や維持を可能にする遊びの柔軟性につながっているとみられ、3歳児が8名という人数で共同することを成立させる構造であるといえる。

(2) ニッチ(niche)の追求から生じる役割分担

3つの遊びの総体として「おうちごっこ」を見た場合、家族役割というテーマを担い維持する上段、遊びの基盤となる「おうち」を作り、赤ちゃんという住人のお世話をする中段、「おうち」の内装をレイアウトし、「おうち」を舞台にした活動を展開する下段というように、遊びを形作る要素や活動が分担されている。その結果、各遊びの流れはもちろん、「おうちごっこ」の場合全体が、20分のうちで、ある程度の完成に至っている(「おうち」の完成(B))、「パーティー」会場の完成(A・E))。図1を見る限り、このような役割分担は、参加者に予め意図されていたり、遊びの途中で明示的な指示や会話によって共通理解が図られていたりしたとは考えにくい。むしろ、8名の幼児の関心や目的には、はっきりとした差異が見られる。したがって、以上のような役割分担は、各々が自己の関心や目的に沿った活動を展開するなかで、結果的に生じたものという側面があると考えられる。

AやBを主とする中段の遊びの流れは、最初

にAによって明言されたように、積み木で「おうち」を作るということを第一の関心事としている。こうした方向性は、「家族構成の発生(A・C・D)」により揺らぎも見せたが、Eによる展開の妨げや(「お母さん」役を争う(A・E))、保育者の声かけ(SG3)により、さらに強化されている。ただし、「おうち」完成後は、最初に持ち込んだ赤ちゃんに感心が移っている。

その一方で、ままごとコーナーより合流したEは(下段)、ままごとコーナーにある家具を「おうちごっこ」に積極的に持ち込んでおり、保育者の来訪以後は、それらを用いた「パーティーごっこ」を、自分が中心となって展開している。つまり、Eの関心は、ほぼ一貫してままごととにあり、AやBの活動に興味をもって参入してきたというよりは、自身の関心を拡張できる場として、「おうちごっこ」に参入してきたといえるのではないだろうか。

CやDは、通りかかったところをAに誘われて、「おうちごっこ」に参入している。したがって、もともとの関心は、コマ遊びなど「おうちごっこ」の周囲で展開される遊びにあるといえ、実際に、その後の多くの時間をコマ遊びや傍観によって過ごしている。また、F、G、Hは、そうしたCとDが展開する遊びの流れ(上段)に参加したり、接近したりした幼児であり、他の遊びに対する態度も類似している(「傍観的・片手間的参加(C・D・F・G・H)」。これらの幼児は、関心事が他にあるか、確固とした目的を持っていないものとみられる。そのため、常にその場に留まり、何らかの役割を担い続けるということはない。ただし、他の活動と両立可能な役割がある場合(「役割設定の追加(C・D)」)や、遊びの転換などにより参加の余地や関心が生じた場合(「赤ちゃんの治療(A・B・F・G・H)」など)、参加の要請や支援の必要性があった場合(「ままごとコーナーから「こたつ」を導入(C・E)」:このとき、Eは思いちゃぶ台を1人で運ぼうとしており、それに気付いたCがEを手伝っている。)などでは活動に参入しており、結果として「おうちごっこ」の中で役割を担うことになっていた。

Carr(2001)は、保育の場において子どもたちは、「自分の構えに適した環境(ニッチ)」を選択したり、作り出したりしながら生活を送っていると述べている。以上に見てきた「おうちごっこ」に関わった8人は、まさに、そうしたニッチを追求しているといえることができ、自分

の目的が実現できるような活動や場を作り出したり（たとえばE）、他の関心事と両立できる参加の仕方を選択したり（たとえばCやD）、周囲との摩擦や不都合を回避したり（「役割設定の追加（C・D）」や、AとEの分離）していると考えられる。このように子どもたちがニッチを追求すると、遊びの場には新たな参加の仕方が生まれる。その結果として、「おうちごっこ」のなかに様々な役割（参加の仕方）が成立し、「おうち」というテーマの発展に「足りない要素」や「必要な要素」が分担されるような構造が生まれたといえるのではないだろうか。

(3) 遊びの柔軟性と脆さ

これまでの検討により、「おうちごっこ」は3つの遊びの流れの総体であり、それらは各幼児の関心を優先した結果として生じていることが見えてきた。このような構造の「おうちごっこ」には、活動の全体を指揮するリーダーがおらず、1つの遊びの流れが、他の遊びの成否を左右するような連帯関係も見られない。8人は、「おうち」や「家族」といったテーマを共有し、同じ流れに属する他児と活動をともにしているが、ふさわしい参加の仕方や活動の遂行を義務づけられるような状況にはなく、各自が柔軟に遊びを展開しているといえる。

このような柔軟性は、自分の関心に沿った新しい遊びの流れを発生させたり、関わる遊びの流れを頻繁に変更したりすることを可能にする。また、参加の仕方を多様化させたり、参加の機会を生み出したりすることで、遊びへの窓口を広くする。このような特徴のため、「おうちごっこ」は多くの幼児によって共有され、約20分の間、内容的な広がりを見せながら維持されたと考えられることができる。

しかしながら、こうした柔軟性は、遊びの脆さとも隣り合わせであるといえる。もとより他の活動との掛け持ちで参加していたC、D、Fは、保育室内で凧作り活動が発生すると、そちらに関心を移し、「おうちごっこ」から完全に離脱した（「凧への関心（C・D・F）」）。また、当初より遊びに参加していたBも、「おうち」の完成後に、段階的に凧作りに向かっていく。そして、中段および下段の流れも、同時期に「事件」をきっかけに大きく転換し、最終的には全員が凧作り活動に回収されている。詳しい出現理由は不明ではあるが、この「事件」とは、Gが新たに持ち込んだ架空の設定である。これが

持ち込まれたタイミングは、「「パーティー」会場の完成（A・E）」直後の遊びの切れ目であり、AとEは、Gの言動を反覆するようにその流れに身を置き、残されたHもそれに続いた。この後、Aらの関心は、B保育者の凧作り説明に再度移った。

「おうちごっこ」のような柔軟性のある遊びは、保育の場に存在するあらゆる幼児や活動を受け入れ、内容や大きさを拡張していく。しかし、幼児がそこから出て行くこともまた容易であり、遊びの内容が大きく変容することもあり得る。今回のように、新奇な刺激が生じた場合や（「事件」の発生（A・E・G・H）」）、周囲で注目をひく活動が展開された場合（SG6）、また、それらが遊びの切れ目と重なった場合などには、維持されてきたテーマや内容が一変するということが起こり得るのである。「おうちごっこ」の展開は、こうした柔軟性と脆さの構造とともにあると考えられる。

総合考察

(1) 「おうちごっこ」にみる3歳児の共同遊びの展開

これまでの検討により、3歳児の共同遊びの展開を捉える上でいくつかの示唆が得られた。たとえば、幼児が共同遊びを成立させたり、変容させたりする方略についてである。「おうちごっこ」では、他児の活動に接近したり、動きを合わせたりすることによって共同関係を発生させる例が散見された。これは、3歳児の特徴として、暗黙的な方略による共同の成立をあげた先行研究（松井・無藤・門山 2001; 箕輪 2008; 香曾我部 2010）と一致する。他方で、明示的な目的提案や意思表示も見られ、この点は宮田（2013）が示した特徴と重なる。これらに加えて、本研究では、こうした異なる方略が、3歳児の1月時点では混在して使用され、機能しているという様相を示した。また、遊びの流れが大きく転換する際（「AがBに「おうちつくるぞ！」といい、二人で積み木置き場に向かう（A・B）」、SG1、SG3、SG4など）、衝突などの遊びの分岐や方向転換が生じる際（「お兄ちゃん」役を争う（C・D）」）には、言語による明示的な指示や意思表示が行われていることから、言語的な方略が、遊びの方向付けや差異化などにより大きな影響を有することが示唆された。

また、本研究からは、3歳児の共同遊びが展

開される際の、テーマや活動内容の維持や変容の構造が明らかとなった。「おうちごっこ」は、8名がテーマを共有し、協力しながら約20分間に渡って遊びを展開した事例である。しかし、そこには、多様な幼児の参加や、状況に応じた遊びの維持や変容を可能にする構造が垣間見られた。前章の2節を通して、8名の幼児は、各々の関心が生かされる方法で遊びに参加しており、その結果として役割分担ともいえるテーマから派生した遊びの流れが生まれ、それらの総体としての「おうちごっこ」が展開されるといった様相が見えてきた。また、関心に沿った保育者や他児の声かけや、さらに関心を引く出来事が周囲で生じた場合などに、これまでの遊びの消失をも含んだ遊びの転換が生じることもわかった。保育の場は、関心も能力も仲間関係も異なる複数の幼児が集まっている。また、保育室には、遊びの可能性を広げるさまざまな遊具や状況がある。柔軟で脆い共同遊びの構造は、そうしたなかで自身にとってのニッチを獲得したり、変容する環境に対応したりするために必要な方略であると考えられる。

(2) 保育の場における共同遊びの捉え方

これまでの幼児の共同遊びに関する研究では、対象とする年齢に限らず、集団によるテーマや目的の共有に関心が集まってきたといえる(例として佐藤 2009; 瀬野2010; 宮田 2013)。他方で、無藤(1996)は、「〇〇ごっこ」のような全体としてのテーマをもつ遊びの流れが見られたとしても、個々の幼児の動きは、必ずしもテーマに厳密ではなく、遊び自体も明瞭な筋書きを持つものではないと述べている。このときの個々の幼児の動きは、関わる対象のもつ特徴(アフォーダンス)に応じて発生する。

本研究により示された幼児の共同遊びの構造は、以上のような無藤(1996)の共同遊びの捉え方と重なりが見られる。「おうちごっこ」に参加した幼児たちは、個々の関心や状態に適ったニッチを求めて、遊びの参加や展開の仕方を決定していた。ここでの幼児たちは、「おうちごっこ」というテーマを共有しているというよりも、自らにとってのニッチという観点から、「おうちごっこ」の場に関わる人や物、状況などといった対象を探索し、利用可能な特徴やそのセットがあれば、それと自らの生活を結びつけていると考えられる。そして、「おうちごっこ」に見られた役割分担は、テーマの充実に必要な要素を各自が構想して発生したのではなく、

個々の幼児が最適な参加の仕方や遊び方を追求するなかで発生した棲み分けとして見ることができるだろう。

本研究は、幼児の共同遊びの展開が、各自のニッチ追求の産物として捉えられる可能性を示唆したといえる。前節でも述べたように、保育の場とは、関心などが異なる幼児たちが集まり、さまざまな物や場や状況を共有することで成り立っている。そうしたなかでは、常に各自にとってのニッチが独立して確保されるとは限らず、場合によっては幼児間の衝突や妥協もあるだろう。本研究が示唆した捉え方は、そうした状況下で生じる共同遊びの実態に迫り得る観点であるとともに、個々の幼児の関心や課題を、より丁寧に扱っていくための方向性の1つといえるのではないだろうか。

課題

本研究は、1つの遊びの展開を集中的に分析することを志向している。したがって、3歳児の共同遊びの構造の一例を示してはいるものの、その発達的特徴や連続性については未検討である。本研究により、幼児の共同遊びをプロセスとして描き出すことが、遊びを成立させる方略や条件、遊びの構造や性質を捉える際に有効であることが示唆された。今後は、相互に比較可能な事例を複数収集し、共同遊びの展開プロセスにおける異年齢間の特徴や、発達の様相などについても検討を進めていく必要があるだろう。

また、本研究では、共同遊びの維持と変容に着目したため、図1のラベルや考察のなかで、個々の幼児の微細な発話や行為の変容を必ずしも包含することができなかった。「おうちごっこ」を構成する3つの遊びの流れが、それぞれに異なる関心により展開され、独自の維持や変容の構造を有していたように、8人の幼児1人ひとりにも、遊びへの関与形態の維持や変容のプロセスがあるだろう。また、「おうちごっこ」が一枚岩ではなかったように、各遊びの流れも、関心の相違による幼児間の摩擦や、それを調整するための工夫などがあるかもしれない。幼児らの関心の一致や相違を、共同遊びが展開する上での重要な要因であると捉え、また、複数の異なる幼児が集まる保育の場の特性を考慮するのであれば、共同遊びの展開構造を、さらに細やかな観点から分析していくことが求められる。

引用文献

- Carr, M. (2001) *Assessment in Early Childhood Settings: Learning Stories*. SAGE Publications Ltd. 大宮勇雄・鈴木佐喜子(訳)(2001)保育の場で子どもの学びをアセスメントする:「学びの物語」アプローチの理論と実践. ひとなる書房.
- 藤崎春代・無藤隆(1985) 幼児の共同遊びの構造: 積み木遊びの場合. *教育心理学研究* **33**(1). 33-42
- 岩田美保(2012) 園での仲間遊びにおいて語られる自他の感情. *千葉大学教育学部研究紀要* **60**. 105-108
- 厚生労働省(2008) 保育所保育指針. フレーベル館.
- 香曾我部琢(2010) 遊びにおける幼児の“振り向き”の意味: 3歳児の砂遊びにおける“振り向き”から相互作用への展開事例の検討より. *保育学研究* **48**(2). 169-179
- 松井愛奈(2001) 幼児の仲間への働きかけと遊び場面との関連. *教育心理学研究* **49**(3). 285-194
- 松井愛奈・無藤隆・門山睦(2001) 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* **12**(3). 195-205
- 箕輪潤子(2006) 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. *東京大学大学院教育学研究科紀要* **46**. 269-277
- 箕輪潤子(2008) 幼児の砂遊びの発達過程: 遊びの構造と展開に注目して. *発達研究* **22**. 141-149
- 宮田まり子(2013) 3歳児の積み木遊びについて: 行為と構造の変化に着目して. *保育学研究* **51**(1). 50-60
- 無藤隆(1996) 身体知の獲得としての保育. *保育学研究* **34**(2). 8-15
- 無藤隆(2001) 知的好奇心を育てる保育: 学びの三つのモード論. フレーベル館.
- 中坪史典・松本信吾・朴恩美・古賀琢也・前田佳恵・七木田敦・山元隆春・財満由美子・林よしえ・上松由美子・落合さゆり(2009) 協同遊びの萌芽を育む援助に関するリソースの構築: 3歳児における保育者の個に応じた支援. *広島大学学部・附属学校共同研究紀要* **37**. 163-168
- Parten, M. & Newhall, S. M. (1943) Social behavior of preschool children. In R. G. Barker, J. S. Kounin & H. F. Write (Eds.) *Child behavior and development*. New York: McGraw-Hill. 509-528
- サトウタツヤ(編)(2009) TEMではじめる質的研究: 時間とプロセスを扱う研究をめざして. 誠信書房.
- 佐藤康富(2009) 幼児期の協同性における目的の生成と共有の過程. *保育学研究* **47**(2). 143-152
- 瀬野由衣(2010) 2~3歳児は仲間同士の遊びでいかに共有テーマを生みだすか: 相互模倣とその変化に着目した縦断的観察. *保育学研究* **48**(2). 157-168

謝辞

観察にご協力頂きましたA幼稚園の先生方、園児のみなさまに心より感謝の意を表します。また、TEMによる分析の際は、立命館大学の安田裕子先生に多大なるご指導を賜りました。深くお礼申し上げます。