

琉球大学学術リポジトリ

幼児期におけるごっこ遊びの様相に関する心理学卒業研究指導報告

メタデータ	言語: 出版者: 琉球大学教育学部附属教育実践総合センター 公開日: 2017-09-01 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 淡野, 将太, Tanno, Syota メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/20.500.12000/37066

幼児期におけるごっこ遊びの様相に関する心理学卒業研究指導報告

淡野将太*

Instruction Report of Graduation Research on Pretend Play in Childhood

Syota TANNO

本稿の目的と得られた知見

本稿は、幼児期におけるごっこ遊びの様相に関する心理学卒業研究指導報告を行うものである。筆者には幼児期の遊びに関する卒業研究を行う学生を指導する機会があった。学生が自身で主体的に研究を展開することを志向した関係で、卒業研究指導においては学生が研究を進め、筆者が心理学の立場から批評を提供する形式を採用した。卒業研究指導においては、指導教員が指定する研究方針に基づいて学生に研究を展開させる方法もあるが、筆者はその方法は採択せず、学生自身が主体的に研究する方法を妨げることはしなかった。

学生自身が主体的に研究する今回の卒業研究指導を通して得られた知見は次のとおりである。ひとつは、リサーチクエスションが学生の興味関心に留まるレベルであったことである。学術研究では、研究のスタートポイントが研究者の興味関心であっても研究を通して当該領域で解決すべき課題や問題を検討する研究となる必要があるが、今回の卒業研究ではそうはならなかった。ふたつは、文献研究開始当初は学生は心理学研究として統計を用いた研究を志向したが、実験や調査を行い統計を用いて研究するには至らなかったことである。この点はひとつ目と関連するが、研究題目は「幼児期におけるごっこ遊びの様相」であり、批判的に見れば幼児期におけるごっこ遊びについて調べあげるに留まったと評することも可能である。当該領域で解決すべき課題や問題を見つけることができれば、このようにはならなかったと考えられる。みっつは、先行研究が和文あるいは外国語文献の訳文に留まり、研究の一般化可能性を制限していたことである。学生が参考にする程度であれば今回の卒業研究は有用であろうが、学術研究として参照するには足りないと言える。本稿が卒業研究指導報告という形式で研究報告を行っているのは、ここに理由がある。

以下は、今回指導を行った「幼児期におけるごっこ遊びの様相」と題した卒業研究の全文である。尚、卒業研究を行なった学生には論文内での掲載許可を得ている。

幼児期におけるごっこ遊びの様相

はじめに

幼児期における教育は遊びを通して行われる。幼稚園教育要領（文部科学省, 2008）には、「幼児の自発的な活動としての遊びは、心身の調和のとれた発達の基礎を培う重要な学習であることを考慮して、遊びを通しての指導を中心として第2章に示すねらいが総合的に達成されるようにすること。」と示されており、幼児教育は遊びを通して指導を行うことが重要とされている。

*琉球大学教育学部

幼児期の子どもたちが行う遊びの中には、ごっこ遊び（pretend play）というものがあり、ごっこ遊びは季節を問わず行われ、その場所は多岐にわたり、種類も幅広い。子どもたちのごっこ遊びは春夏秋冬問わず1年中見ることができ。ある時は部屋の中で、またある時は外の砂場で、と遊ぶ環境は多種多様である。ともに遊ぶ相手は、幼稚園の同じ学級の仲間や近所の友人、きょうだいや親、保育者など様々である。ままごと（まんまごと）、レストランごっこ、ヒーローごっこなど、その種類は様々であり、トレンドとなっているアニメのキャラクターになりきる子どももいる。

本研究は幼児期におけるごっこ遊びに焦点を当て、その様相を明らかにする。研究内容としては、ごっこ遊びの定義、ごっこ遊びの生成と発展及び条件、ごっこ遊びの意義、そして保育者によるごっこ遊びに対する援助に関するレビューである。

研究方法

本研究の研究方法は、文献レビューである。

研究内容

本研究は、以下の4点について、順に検討を行う。すなわち、ごっこ遊びの定義、ごっこ遊びの生成と発展及び条件、ごっこ遊びの意義、保育者によるごっこ遊びに対する援助である。

ごっこ遊びの定義 ごっこ遊びの様相について研究を行うにあたり、はじめにごっこ遊びとはどのようなものなのか、ごっこ遊びの定義を整理する。ごっこ遊びの定義について言及した先行研究を参照すると、中沢（1979）は、「ごっこ遊びとは、ふつう子どもがおとな社会の生活・行動様式をまねる遊びの総称」と述べている。高橋（1984）は、ごっこ遊びとは「まねをする遊び」であり、「基本的には、子どもが周囲の人々の行動様式や、人間関係をまねる遊び」であるとしている。しかし、師岡（1992a）は、これら2つの研究について、まねをするという部分は肯定しつつ、例えば、気に入った絵本の登場人物になりきって遊ぶなど、子どもはなにも大人社会の生活や行動様式に限ってまねをしているのではないと否定している。それに加えて、興味・関心を誘う外からの刺激は、全てまねをする対象となると述べている。一方、明神（2005）は、ごっこ遊びを「子どもが何か物事のまねをして、いっしょに遊ぶこと」と捉えている。

本研究では、ごっこ遊びを「なにかのまねをする遊び」として捉える。ここまで見てきたように、ごっこ遊びの定義については、研究者によって捉え方が異なっていた。しかし、それらの研究の中で共通するものとして、まねる、まねをするという行為が挙げられており、このことから、ごっこ遊びとは「なにかのまねをする遊び」であるといえる。

ごっこ遊びの生成と発展及びその条件 ごっこ遊びはどのようにして生まれ、どのように発展していくのだろうか。ここでは、ごっこ遊びの生成と発展、またその条件について見ていく。

明神（2005）は、1歳前後に、周囲の大人の行為を模倣した結果として、能動的な模倣行動があらわれると述べている。能動的な模倣行動とは、子ども自らが周りの行動を模倣しようとすることであり、例えば、母親がブラシで髪をといているのを見て、自分もブラシを頭に当てて見たり、絵本を読んでもらった経験から、自分で絵本を開いてページをめくってみたりなどの行為が見られる。明神の研究では、この模倣行動が遊びの基盤となるとされている。

福田（2003）は、ごっこ遊びと同義であるふり遊びの始まりとして、子どもの2つの行動を挙げている。1つは、行為の脱文脈化である。2つは、大人の行為の模倣である。

行為の脱文脈化とは、日常的にルーチン化した行動を、ふだんの文脈からずれた場面で演じることである。以下はこの研究で挙げられている事例である。

「買い物から帰宅したKは、買い物袋のなかの石鹸を見つけ、それを取り出し、体にこすりつけ、それから、「シャー」と言い、シャワーを使っているようなふりをした。それを見ていた母親と目が合うと、にっこりと笑った。」（1歳2か月児）

「J」は、緑どり（原文ママ）のある布切れを見て、漠然と自分の枕の緑を思い出したらしく、それを手にとって、折りたたんで右手にかかえ、同じ手の親指を吸って横になり、大声で笑った。目は開いたままであったが、目を閉じるかのように、たびたびまばたきをした。しまいには笑い続けて「ムニャムニャ」と言った。」（1歳3か月児、ピアジェによる報告として高橋（1989）が引用したものを福田（2003）が引用）

これらの事例では、体を洗ったり、枕に横になったりなどの日常的に繰り返されルーチン化した行動を、お風呂以外の場所や、布切れを用いることによって、ふだんの文脈からずれた場面で子どもたちが演じていることがよくわかる。この行為の脱文脈化は、「今、ここ」の現実から一歩踏み出し、想像の世界に突入したことを示唆していると述べている。

大人の行為の模倣とは、大人が「もの」を扱っている様子を真似る行為であり、これもふり遊びの重要な要素となるとしている。以下はこの研究で挙げられている事例である。

「母親が夕食の支度をしていた。いつもまとわりついてうるさいRが、近くに来ないので探しに行くと、父親の部屋に入り込んで、パソコンのキーボードのキーを押していた。いたずらするな、と怒ろうと思ったとき、どうやら父親の真似をしていることがわかり、思わずふきだして、怒るのをやめてしまった。というのは、横に置いてある父親の書類を、時どき手に持って読むふりをするのだ。しぐさがあまりにも父親そっくりなのでよく見ているな、と感心した。」（1歳7か月児）

これらの行為は「ふっとその心に刻み付けた、特定の親密な人（母親なら母親）の印象を表出する」（今井，1992）行為であると述べ、子どもの心の中に蓄積されたものや人についてのイメージが、自在に想像力を駆使した遊びであるごっこ遊びの素材となると指摘している。

高橋（1984）は、ごっこ遊びの第1歩は、ふり行為であるとし、このふり行為に契機を与えるのは、物であると述べている。例えば、4歳の男児が、ひとつのダンボール箱を見て、これを横に倒し、中へすっぽり入りこんだ。この瞬間、ダンボール箱は、「犬小屋」になり、男児は「犬」になった。この例では、ダンボール箱が、男児にとって、ふり行為を始めるきっかけとなったのである。先述した福田（2003）の事例においても、緑の布切れや石鹸、お父さんのパソコンなど、物がふり行為をするきっかけとなっていることがよくわかる。

また、高橋（1984）は、ごっこ遊びに選ばれやすいテーマを5つ挙げている。1つは、買い物やテレビの登場人物など、子どもたちが日常生活を通して、よく知っている事柄である。2つは、おもちゃや段ボール箱など、表現するのに適する小道具（物）があるテーマである。これは、先述した物の必要性とも関連される。3つは、新幹線に乗った記憶など、強く印象づけられた最近の出来事である。4つは、救急車の出動など、子どもの心に長く留まり、気になっている事柄である。5つは、母親や幼稚園の先生など、大人の生活・活動に対する憧れである。これら5つが、ごっこ遊びに表れやすいテーマとされており、この研究から、ごっこ遊びには、子どもたちが日常生活で出会った事柄も、遊びを始めるきっかけとなるのではないかと考えられる。

小池（1998）は、ごっこ遊びを行うためには、延滞模倣が可能になっていなければならないとしている。延滞模倣とは、以前に行ったことを模倣することで、自分の経験・体験などを再現して表現することができるようになることである。また、実際目の前にある事物（所記、記号内容、意味されるもののこと）とその事物をあらわそうとする何物か（能記、記号表現、意味するもののこと）とが分離していなければならないとも述べている。例えば、ままごとの中で、泥を固めて饅頭を作れば、この場合、泥が所記で、饅頭が能記である。これが分離していなければ、泥饅頭を食べてしまうが、分離していれば、食べる真似として「もぐもぐ、あーおいしかった」という表現などが出てくるようになるとしている。

Elkonin（1960 駒林訳 1964）は、ごっこ遊びの中の役割遊びについて、それが発生する前提を

5つ挙げている。1つは、行為の事物からの分離、および行為の一般化である。2つは、他の物の代理として、外形の整っていない物（ハッキリした機能を有していない物）を利用することである。3つは、大人の行為から自分の行為を分離すること、および子ども自身の個人的行為の発生である。4つは、子どもによる、自分の行為と大人の行為の比較、およびそれらの同一視である。5つは、大人の生活の一齣一齣の通常の順次性を反映し、彼らの行為の連鎖を、子どもが自分の行為のなかで再視することである。この中で最も重要な前提は、子どもが自分の行為を大人の行為と比較すること、および、これらの行為を同一視することとし、そのときに始めて、大人とこの行為がただ客観的にだけでなく主観的にも、子ども自身にとって手本となると述べている。この研究は、役割遊びに限定したものはあるが、高橋（1984）の物の必要性に関する研究と、小池（1998）の所記と能記の分離の必要性に関する研究、どちらにも共通している部分が見られる。

明神（2005）の研究を参照すると、ごっこ遊びは成長するにつれて、発展していくことがわかる。まず、先述したように、1歳前後では、周囲の大人の行為を観察した結果として能動的な模倣行動があらわれる。1歳後半になると、「ふり」遊びが可能になり、想像の液体を急須からカップに注ぐなどの行為が見られる。2歳になると、ひとつのものを汽車にしたり、自転車にしたりと「見立て」遊びがさかんになる。また、友達と簡単なごっこ遊びができるようになり、2人でいすを並べて汽車ごっこをしたり、手を使って注射ごっこをしたりして遊ぶようになる。3歳以降になると、それまでの遊びの発達を基盤とし、登場人物になりきってふるまう「役割」遊びが主導となる。この明神の研究から、ごっこ遊びは成長するにつれて、能動的な模倣行動から「ふり」遊び、「見立て」遊び、「役割」遊びと、発展していくものであるとわかる。また、ごっこ遊びが発展していくにつれて、遊びの中での他者との関わりが増えることもわかる。このように、子どもたちは、模倣行動から始まり、次第に物の扱いにも慣れ、友達と一緒にたごっこ遊びを楽しむようになるのである。

以上のことから、ごっこ遊びには、大人の行為の模倣が深く関わっており、行為の脱文脈化が、子どもたちがごっこという想像の世界に入ったことをあらわす1つの要素となっていること、ごっこ遊びを行うためには、延滞模倣や能記と所記の分離など、様々な発達が必要であり、それらに加えて、物や印象に残った出来事など、子どもの周りに存在する様々なものが遊びを始めるきっかけとなっていること、及びそれらをきっかけとして始まるごっこ遊びは成長するにつれて発展していくことがわかる。前者2つは、ごっこ遊びの条件ともいえるだろう。ただ、先行研究は、ごっこ遊びの始まりとしての模倣を、大人の行為の模倣に限定しているが、これは、幼児期初期の子どもが他者と関わる機会においては、基本的に相手が大人であることが多いからであり、それ以外にも、きょうだいや仲間も模倣する対象に含まれると考えられる。今回の先行研究の参照により、ごっこ遊びの条件が多く挙げられたが、これらの研究以外にも、さらに多くの条件があると考え、今後も研究の余地があるといえる。

ごっこ遊びの意義 これまで見てきたごっこ遊びは、幼児期の代表的な遊びであると考えられるが、幼児期にごっこ遊びを行うことにはどのような意義があるのか。ごっこ遊びがもたらす効果からその意義を検討する。

師岡（1992b）は、ごっこ遊びが個と集団を育てるとし、「自分づくり」と集団の生成に重要な役割を果たすものとしてごっこ遊びを位置づけた。個を育てる点について、日頃消極的な子どもが、保育所や幼稚園における遊びにおいて、ライオンになったことにより、強さを全面に出して遊ぶ姿は、自己解放を行っていると思えられるとしている。また、あこがれの先生を演じた子どもが、保育所や幼稚園に迎えにきた母親に向けて「私、今日は先生になったんだよ」と、誇らしげに報告する姿などは、それまでなかなか実現できなかった思いを具体化し、「できた自分」を見つける自己発見として捉えられるものであると指摘している。さらに、この子どもが先生役に自

信と見通しを持ち、連日のように先生ごっこを行っていくなら、その姿は「できる自分」をつかんだ自己実現として、大きな意味を持つとも述べている。集団を育てる点について、子どもたちは、遊びの周辺にいる他者とのかかわりの中でも、互いにイメージや思いを出し合いながら少しずつ目的を共有化し、その実現のために大人の指示なく、互いの要求を結びつける中で仲間をつくりあげていくとしている。そして、これは、集団そのものが子どもたちの中から生み出されていく姿として、集団生成と呼べると指摘している。つまり、ごっこ遊びは、子どもたち自身を成長させるとともに、子どもたちが自ら仲間をつくりあげる要因の1つになると考えられる。

高橋(1984)は、ごっこ遊びには、2つのルールがあるとし、それらのルールに従うことは、スポーツやゲームを行うのと同等の能力を発達させることになる旨を指摘している。この研究では、ごっこ遊びのルールとして、2つのルールが挙げられている。1つは、ごっこ遊びが持つ、子どもに明確に意識されないながら、公然たる強固なルールである。集団で行うごっこ遊びの中で、子どもたちは、引き受けた役割をでたらめに演じるのではなく、その役割にともなうルールに従って演じる。例えば、バスの運転手は、車掌のように振舞うことはできない。高橋(1984)は、Elkonin(1960)のある実験を挙げている。それによると、子どもの「お母さんと娘」のような遊びにおいて、娘を幼稚園へ連れていく場面で、気に入っているおもちゃを手放して、他の子どもに渡さなければならなかった。このとき、子どもは「お母さん」の行為を遂行することと、気に入ったおもちゃを所有するという要求との、コンフリクトを示した。もし、子どもが「お母さん」の行為にともなうルールを意識していなければ、このコンフリクトは体験されなかったといえる。このように、子どもたちは、ごっこ遊びの中で、任せられた役に従って遊ぶというルールを知らないうちに守っているのである。2つは、子どもたちが自分たちだけで考案するルールである。例えば、「ここはお医者さんの診察室」、「ここはスーパーマーケット」という設定をすると、無意識のうちに、1つのルールが作られており、そこでの行動を規制することになる。このルールも、前述のルールと同じで、子どもたちはごっこ遊びを行いながら、知らず知らずのうちに、決められたルールに従っているのである。子どもたちは、これらのルールに従いながらごっこ遊びを行うことで、スポーツやゲームと同じような経験をしていると考えられている。

小池(1998)は、ごっこ遊びの特徴を3つ挙げ、その中で、ごっこ遊びの重要性について言及している。1つは、ごっこ遊びは、日常生活の再現を行っているという特徴である。子どもたちは、ごっこ遊びの中で、日々の生活体験を自分なりに解釈して、それを再現するという行動をしている。この研究では、それをすることによって、記憶・推理などの知的作業の発達を促すと考えられるとしている。例えば、母親や父親の口癖などをままごと遊びの中で再現することはよくあることである。子どもたちは、自分の家の中における大人(とくに親)の行動や会話を記憶しており、それを自分たちの遊びの中に再現する。これによって、記憶や推理などの知的作業が促進される。先述したように、小池(1998)は、ごっこ遊びを行うためには、延滞模倣が可能になっていなければならないとしており、この延滞模倣も知的作業といえることをふまえると、子どもは、ごっこ遊びを通して、元々ある延滞模倣をさらに発達させていくことができるとも考えられる。2つは、ごっこ遊びの中では、現実を越えたこともすることができ、他人の気持ちを理解することを経験できるという特徴である。そして、3つは、脱自己中心的思考、脱自己中心的経験をするという特徴である。この2つは、ごっこ遊びの重要性に関して、共通して考えられている。例えば、ウルトラマンごっこをした時に、配役としては、主人公のウルトラマン、敵役の怪獣もしくは宇宙人、脇役の警備隊などが考えられるが、敵役の怪獣になると結果的に退治されてしまう。しかし、敵役になったことにより、退治されるのはかわいそうだと感じ、これにより、子どもは自分だけでなく他者の立場を経験できるようになる。また、子どもがやりたがるのは間違いなく主人公のウルトラマンであろうが、それになれない子どももいる。この時、もし別の役

をしなければ、仲間に入れてもらえず、遊びからのぞかれてしまうこともあるだろう。その際、たとえ自分が嫌な役であっても、与えられた役をすることで、「今回は我慢して次には・・・」ということが考えられるようになっていく。こうして、自制心の形成、脱中心化が促進されるとしている。

また、小池（1998）は、ごっこ遊びのさらに重要なこととして、以下の4点を挙げ、いずれもごっこ遊びが行えるために必要なことと、行った結果生じることであり示している。1つは、象徴の使用である。ごっこ遊びを行うには、象徴が使える必要があり、そのためには、物事を正確に観察しなければならない。これは、先述したごっこ遊びの展開についてのところで、ごっこ遊びの条件として挙げた延滞模倣や、大人の模倣と関連していると考えられる。ごっこ遊びには、自分の周囲のものを観察するという行動が必要であり、ごっこ遊びを行うことが、その行動をさらに促すことにつながると考えられている。2つは、仲間との適応の学習である。ごっこ遊びは、自分のことだけを考えていては、他者との関係はうまく行かないという対人関係の基本を教えるものであり、脱中心化を促進するものであるとしている。3つは、精神的緊張の解消である。ごっこ遊びは子どもの遊びであるが、ある意味では演劇と同じような部分が含まれており、そのように考えると、ストレスを発散させるという機能もあるのではないかと指摘している。例えば、親などからの精神的な攻撃に対して、自分がされたのと同じようなことを他の子どもたちや人形に対して行うなど、実際に子どもたちの行動にはストレス緩和を示す徴候が見られる。これはたんなる模倣再現というだけでなく、ストレス解消の目的ももっていると考えられるとしている。4つは、いろいろな学習への興味である。ごっこ遊びを他の子どもたちと行った場合、自分の経験を皆がそこに表現する。そこには、自分の知らないことなども多数含まれているため、そのようなものへの興味から、何かについて知ること、学習することへの興味がわき、その結果、興味や好奇心を促進すると考えられるとしている。

以上のことから、ごっこ遊びは、子どもたちにとって有意義なものであることがわかる。ごっこ遊びを行うことによって、子どもたちは、個と集団が育ち、ルールに従う能力を身につけ、知的作業能力も発達する。また、自制心や脱中心化が促進され、このことが他者を理解することにもつながる。さらに、これらに加えて、ストレスを緩和したり、学習への好奇心も促進されたりする。このように、ごっこ遊びには様々な効果があり、ごっこ遊びを行うことは、子どもたちに良い影響を与え、多くのことを学ばせる。そのため、ごっこ遊びを幼児期に行うことは重要であるといえる。

ごっこ遊びにおける保育者の援助 これまで、ごっこ遊びの様相を明らかにする中で、ごっこ遊びの意義について検討を行った。先述したように、ごっこ遊びには様々な効果があり、幼児期にごっこ遊びを行うことは重要であるとわかった。

では、そのごっこ遊びを、子どもたちにとってよりよいものにするためには、保育者としてどのような援助ができるのであろうか。ここでは、幼児期におけるごっこ遊びの援助について考察を行う。

高橋（2007）は、ごっこ遊びにおいて、保育者は、子どもが演じようとするごっこ遊びのイメージを理解し、そのイメージに添うようなかわりをするのが求められるとしている。子どもは自らその世界を演じようとしても、個々には、それぞれのイメージがまだはっきりしていなかったり、お互いのイメージを共有することが難しかったりする。その際、保育者が役に応じた関係を演じることで、子どもは自分自身が演じる役のイメージをより明確にし、自らの発想による役づくりを活発に行っていくと述べている。以下は、この研究で挙げられている4歳児クラスの6月の幼稚園ごっこに関する事例である。

「園庭で、女の子4人と男の子1人と一緒にだんご虫を探していると、ユウカちゃんが「先生、

幼稚園ごっこしよう」と言った。ユウカちゃんは「私が先生やるから、先生はお母さんね」と言って、みんなの役を決め、次に場所を探した。ドアのあるところを選び、カバンは紙でつくったものを製作コーナーから持ってきて、幼稚園ごっこが始まった。私が2人の女の子と手をつなぎ、ユウカちゃんの待っている園に向かって歩きだした。手をつないだサキちゃんが「お母さん、早く迎えに来てね」と言った。私が「うん、早く迎えに行くよ」と言うと、サキちゃんにはこにこ顔で、「あっ、先生」と、ユウカちゃんの姿をみていた。そして、私の手を離し、2人の女の子は、ユウカちゃん先生のところに走っていき、とびついた。ユウカちゃんは1人ずつ抱きあげ、ぐるぐるしながら、「おはようございます」「今日は、お母さんときたの?」と声をかけていた。ユウカちゃんは私の方を向き「お母さん、いってらっしゃい」と言った。次に、ユウカちゃんから「隣のクラスの先生の役をして」と言われ、隣のクラスをつくった。「入れて」とやってきた男の子4人に私のクラスの子になってもらい、遊びが再び始まった。少しの間、園児役の子どもたちが遊んでいると、ユウカちゃんが「お片づけするよ」と言った。みんなは「はい」と言って、お片づけを始めた。ユウカちゃんは「リョウ君、いつまでも遊んでいたら、みんながお弁当食べられないよ」と言い、リョウ君にお片づけをするように言っていた。次に、お弁当を食べることになり、急にみんながさっといなくなった。しばらくして、手に砂や花でつくったお弁当をもち帰ってきた。みんなで、お弁当を食べ、お帰りの歌をうたった。ユウカちゃんは「もうすぐお母さんがきてくれるよ」とみんなに言い、私の方をみた。私はすぐに、むこうの方へ走っていき、ゆっくり歩きながら、ユウカちゃんやみんなの方へ行った。すると「お母さん」と園児役の子どもたちが走って、私に抱きついた。みんなはユウカちゃんに「さようなら」と言った。」

この事例を見ると、保育者が役になりきり、子どもたちと関わることで、子どもも自分のイメージを豊かにし、子ども同士それぞれの役の関係も明確となり、この遊びのイメージがしっかり共有されてきていると考えられる。子どもが「早く迎えに来てね」、「もうすぐお母さんが来てくれるよ」などの言葉を発したり、母親としての保育者を見たりなど、そのような言葉や行動に対して、保育者が母親の役を理解し、それを演じきっている。子ども同士の関係だけでは、時にお互いのイメージを積極的に表現することができなくなってしまうこともある。だからこそ、子どもの表現を、その相手として演じ、受けとめる保育者の存在が重要であり、その関係を基盤に、子どもはごっこ遊びにおいて、役になりきることができる。子どもは、保育者と演じあうことで、自分の表現を十分に受けとめてもらうことが可能になると指摘している。つまり、保育者が、ごっこ遊びを子どもと一緒にやる際に、子どものイメージを理解し、自分自身もしっかり役になりきって演じることによって、その遊びの中で子どものイメージを明確にでき、子どもも安心して役になりきって遊ぶことができると考えられる。

田村(2002)は、ごっこ遊びにおいて、保育者が気をつけるべき点を2つ挙げている。1つは、ごっこ遊びに関連するイメージを湧き立たせる環境を整えることである。例えば、ままごとに関連するものであれば、おもちゃの食器や、食べ物に見立てられる積木、小さなテーブルなどを置く。これにより、ままごとに結びつくイメージが湧きやすく、遊びにつながりやすくなると指摘している。2つは、個々の子どもがイメージしやすいものの傾向を把握し、それに応じた援助を行うことである。田村(2002)によると、小林(1998)は、自分で物語を考えてつくるのが得意な子どもほど、積木を使った製作遊びや戦いごっこがあまり見られず、逆に物語をつくるのがあまり得意でない子どもほど、製作遊び、戦いごっこがよく見られる傾向があることを明らかにした。この結果は、言語的なイメージが比較的得意な子どもと空間的・動作的なイメージが比較的得意な子どもがいることを示唆しているとし、保育者は個々の子どもがどのようなものをイメージすることが得意であるのか把握しておき、それに応じたごっこ遊びの援助が必要であると述べている。例として、言語的イメージの得意な子どもに対しては、ぬいぐるみや人形などを準備し

ておき、空間的・動作的なイメージの得意な子どもに対しては、戦闘ごっこに使える剣などを作れる材料を揃えておく。これによって、前者は人形ごっこ、後者は戦闘ごっこが発展するであろうと推測している。つまり、保育者はごっこ遊びの援助として、環境構成を行うことが重要であり、また、その環境構成は子どもたちに合ったものを用意するとよい。そのためには、普段から子どもたちをよく観察しておき、1人1人のイメージや遊び方を把握しておく必要があると考えられる。

以上から、保育者には、子どもたちのごっこ遊びがよりよいものとなるよう、子どもたちそれぞれに応じた適切な援助が求められるといえる。先行研究から、ごっこ遊びにおける保育者の援助を挙げたが、これはあくまで先行研究の著者が指摘する例に過ぎず、子どもたちの様子やその時の状況によって、必要となる援助は変わってくる。どの援助にも共通していえることは、まず子どもたちをよく観察する必要があるということではないだろうか。これは、ごっこ遊びに限らず他の遊びでもいえることだが、ごっこ遊びの場合は、観察を通して、子どもたちのイメージを理解したり、そのイメージの表出に必要なものを把握したりすることができる。

今後の課題

今後の課題を述べる。本研究では、先行研究を参照することにより、ごっこ遊びの条件となるものが多く存在することがわかった。しかし、今後も研究を進めることで、さらなる条件が挙げられると考えられる。また、本研究では、ごっこ遊びの定義、その生成と発展及び条件、意義、保育者の援助について考察を行ったが、文献調査に留まっているため、実際に保育現場に立ち会い、本研究でわかったことを確かめる必要があると考えられる。子どもたちがごっこ遊びを行っている様子を観察し、その結果を分析することで、これまでの文献調査での研究をさらに深いものへと発展させることができる。

引用文献

- Elkonin,D.B. (1960) *Детская психология*. (エリコニン,D.B. 駒林 邦夫 (訳) (1964). ソビエト・児童心理学—幼年期教育の基礎— 明治図書出版)
- 福田 きよみ (2003). あそびの固体発達 無藤 隆・岩立 京子 (編) 乳幼児心理学 北大路書房 pp. 74-80.
- 小池 庸生 (1998). なぜ反抗期と呼ばれるの 藤野 信行 (編) 乳幼児の発達と教育心理学 建帛社 pp. 31-56.
- 文部科学省 (2008). 幼稚園教育要領 チャイルド本社
- 師岡 章 (1992a). ごっこ遊びの定義 八木 紘一郎 (編) ごっこ遊びの探求—生活保育の創造をめざして— 新読書社 pp. 33-44.
- 師岡 章 (1992b). ごっこ遊びの保育的役割 八木 紘一郎 (編) ごっこ遊びの探求 —生活保育の創造をめざして— 新読書社 pp. 56-61.
- 明神 もと子 (2005). 幼児のごっこ遊びの想像力について 釧路論集-北海道教育大学釧路校研究紀要-, 37, 143-150.
- 中沢 和子 (1979). イメージの誕生 —0歳からの行動観察— 日本放送出版協会
- 高橋 健介 (2007). 遊びの援助・指導 師岡 章 (編) 保育指導法—幼児のための保育・教育の方法— 同文書院 pp. 65-81.
- 高橋 たまき (1984). 乳幼児の遊び —その発達プロセス— 新曜社
- 田村 隆宏 (2002). 遊びと概念獲得 無藤 隆・清水 益治 (編) 保育心理学 北大路書房 pp. 85-92.