

## 3歳児が数ヶ月にわたって展開した怪獣退治遊びの検討

丸 山 良 平\*・伊 藤 香 子\*\*

(平成11年4月30日受理)

### 要 旨

本研究は幼稚園の3歳クラスの幼児が数ヶ月にわたって自発的な遊びとして展開した怪獣退治遊びの実態を解明し、考察することを目的とした。具体的には幼児の活動の事例とその保護者が質問紙に回答した家庭でのテレビ視聴や遊びの実情を分析して、怪獣退治遊びが展開できた環境条件、幼児の個人的条件そしてそれに先行した遊びとの関係を考察した。

怪獣を探し戦うような遊びは探検遊びと呼ばれる。その多くは教師によって絵本や物語に出てくる架空の生物（例えば、竜や怪獣など）が現実の世界にいと知らされた子どもたちが驚いて始まるといわれている。本研究の事例では、そのような教師が幼児を活動に引き込む援助はなされなかった。そこで架空の生物が実在するように教師が演じて子どもを探検活動に引き入れる援助の意味を考察した。

### KEY WORDS

Exploration/Explorational play 探検/探検遊び

Play-fighting against monsters 怪獣退治遊び

Teacher's assistance 教師の援助 Early childhood education 幼児教育

### 問 題

本研究の目的は幼稚園の3歳クラスの幼児たちが自発的な遊びとして数ヶ月にわたって活動した怪獣退治遊びの実態を解明することである。幼児たちは入園後、園の環境に慣れてくるとしだいに保育室の先の廊下や遊戯室にも興味を示し探索を始めた。6月中旬になると保育室から最も離れた東側階段や踊り場、2階廊下にまで行くようになった。ある日幼児の一人が階段ホールで「怪獣がいるぞ」と叫ぶと、そこにいた幼児がそれに同調して怪獣を攻撃する活動を始めた。それからこの怪獣退治の活動は他の幼児を巻き込み、4歳クラスの幼児と関わりをもちながら、10月末頃まで継続したのである。

このクラスの担任教師は5月上旬に幼児を引率して園舎全体を見せて回っていた。それでも幼児たちは保育室内とその周辺を中心に活動したので、東側階段や2階はなじみのない未知の領域として残されていたと推測された。なぜならそこへは一人ではなく仲間と一緒に出かけようとしたし、時々途中で不安になると真剣な表情で保育室に戻ってきていたからである。従っ

---

\* 幼児教育講座

\*\* まるみ幼稚園、新潟市

て当初の活動は現実の探検活動であったと判断できた。

さて子どもの探検遊びを河崎（1994）は2タイプに大別している。1つは自分の知識や身体的技能の限界を乗り越えて未挑戦の場に踏み込んでみるもので、例えば、「新しい崖を見つけたから登ってみよう」と始める活動であるとした。第2のタイプは目に見える世界の陰に隠れている何かを想像し、それを対象とする探検の遊びである。このタイプの探検遊びは物語に出てくる架空の竜などが現実の世界にいるのだと教師などから知らされ驚いたところから始まると河崎はいう。そして実践のほとんどにおいて教師は架空の生物の存在を幼児が信じるように演じ、探検に引き入れるような援助して展開させている（例えば、岩附・河崎（1987）、加用（1994）、森長・黒田（1994）など）。加用（1998）はこのタイプの遊びがごっこ遊びと違う点について、「探検遊びでは『ええ?ほんと?』と想像が子どもに対して外的に迫ってくる、その迫真性が子どもたちを真剣な探検行動へと駆り立てる」（p.55）と述べ、探索活動の想像版とした。想像を組み込んでいるが活動の中心は探検なのである。

本研究の検討対象とした怪獣退治遊びは、当初は未知なる場所を探索する典型的な探検活動であった。その場所を繰り返し探索するうちに、幼児たちは教師の積極的な援助がなくとも怪獣を想像し退治するエピソードを生み出し活動を展開した。ここで怪獣退治遊びはタイプ2の探検遊びになっていたと推測する。担任教師は遊びに対して怪獣の存在を積極的に肯定も否定もしなかった。幼児たちの要請に従い一緒に怪獣を探索したり、救援を求めるなどで活動に加わり、基地を作る援助をしていた。これはタイプ2の探検遊びに関わった教師の多くが行う怪獣の実在を強調し活動に引き入れる援助とは異なる。そうした教師の援助はタイプ2の探検遊びの必要条件ではないのだろうか。そこで本研究では具体的に怪獣退治遊びの展開を支えた諸条件とこの遊びにおける教師の援助を検討する。また怪獣退治遊びでは毎回特定の男児が中心となり遊びを展開させた。彼らの遊びを生み出す力は他の幼児より発達していたといえよう。入園して間もないのでそれは家庭での遊び経験の差が関係すると推測できる。幼児の家庭での遊びの傾向と使用する玩具は視聴するテレビ番組の内容と関係するという（鷺岡, 1998）。そこで家庭での幼児のテレビ視聴と遊びの実態を分析し、彼らの家庭での遊び経験の特徴などを考察する。

なお伊藤は研究対象のクラスの担任教師であり、本論文でいう観察者とは丸山を示す。

## 方 法

### 1. 幼児の行動観察

#### (1)目的

幼児の怪獣退治遊びの構造とその展開条件を解明するために、幼児の遊び行動を観察し、怪獣退治遊びとそれに関連した遊びを記録し資料を収集する。

#### (2)対象

新潟市にあるA幼稚園の3歳クラスB組の幼児19人（男児8人、女児11人）とそのクラス担任教師、そして彼らに関わった他のクラスの幼児と教師を対象とする。

#### (3)機器用具

主に記録用紙を使って行動資料を採取した。補助的にデジタルビデオカメラ一式を使って記録し、その後記録用紙に転記して行動資料を作成した。

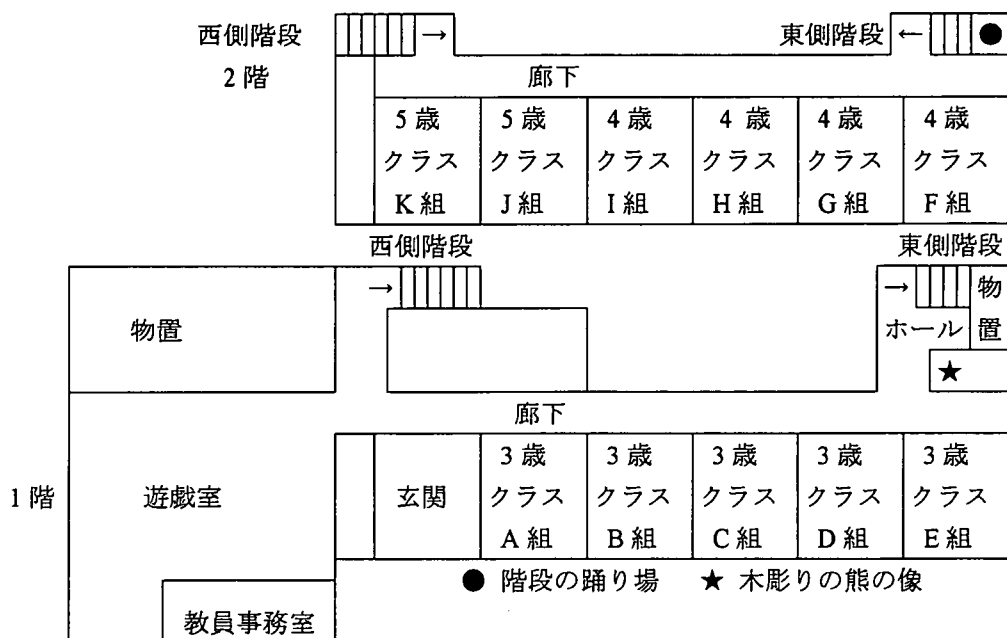


Fig.1 園舎内配置概略図

#### (4)観察及び分析手続き

観察は1998年4月の入園当初から11月中旬までの登園後の自発活動の時間帯に行った。観察場所は幼児の遊びが展開した園舎内全域である。ビデオ記録は怪獣退治遊びと思われる活動を収録し、その活動が一段落したと判断した時点まで継続した。観察終了後、怪獣退治遊びとそれに関係する遊びかどうかを確認し、それと確認できた活動について、その内容と進展の様子、幼児の発話、教師の関わりを事例として詳細に記述した。

園舎内の保育室や階段、遊戯室などの配置の概略を Fig.1に示した。

## 2. 家庭への質問紙調査

### (1)目的

対象児の入園前後から現在に至る家庭でのテレビ視聴と遊びの実態を解明する。

### (2)対象

A 幼稚園3歳児クラスのB組に在籍する幼児19人の保護者を対象とする。

### (3)質問紙の内容

質問は鷲岡（1998）の質問を参考にして作成した以下の内容である。

- ①幼児の喜んで見る子ども向けテレビ番組があったら、その番組名を記述してほしい。
- ②幼児の喜んで見る一般向けのテレビ番組があったら、その番組名を記述してほしい。
- ③ビデオ化された子ども向け作品で幼児が喜んでみている作品名を記述してほしい。
- ④幼児がテレビ番組やビデオ作品の内容に関係して遊ぶことがあったら、以下の内容別に遊びと関係する番組名もしくはキャラクター名を記述してほしい。

- a. アニメやドラマのストーリーをごっこ遊びとして展開する活動。
- b. 登場するキャラクターの動きを模倣する活動。
- c. 登場するキャラクターの話し方や口調を模倣する活動。
- d. 番組の中で製作したものを作る活動。
- e. その他の活動があれば、記述してほしい。

- ⑤ 幼児がテレビのキャラクターに関係する玩具を持っていたら、そのキャラクター名と玩具名（商品名）を記述してほしい。
- ⑥ 幼児が自宅でふだん一人でよくする遊びを、6つまで記述してほしい。
- ⑦ 幼児が自宅でよく使って遊ぶ玩具を、6つまで記述してほしい。
- ⑧ 幼児が父母とよくする遊びを、6つまで記述してほしい。
- ⑨ 幼児の兄、姉の有無を尋ね、兄・姉がいる場合、一緒によくする遊びを記述してほしい。

#### (4) 実施手続き

A 幼稚園 B 組クラス担任教師を通して質問紙の配布、回収を行った。配布は1998年12月14日に行い、回収の最終日は同24日であった。

## 結 果 と 考 察

### 1. 怪獣退治遊びの展開と経過

事例では幼児個人を2つの英文字で示し、最初の文字がFは女兒、Mは男児を表す。

#### (1) 怪獣退治遊びが始まる以前の活動

【事例1 保育室でのヒーローごっこ】（5月中旬から下旬まで）

一人遊びが中心だったが、幼児たちはクラスメートの名前を覚えるに伴い他児の遊びや発話に関心を持つようになった。MaとMbはテレビ番組のヒーローや敵、飛行機や銃などの武器への興味が共通することに気付き、一緒に遊び始めた。

二人はブロックで武器を作ってはヒーローになり、「Mbくん、これで怪獣をやっつけよう」「おばけがきたらここに隠れて、これで撃んだ」と頻繁に話し合い、虚構の枠組やエピソードを作っていた。いろいろな武器を作っては教師にもみせて、「先生、この飛行機はね、ここに羽根があって、こうすると変身するんだ」「この銃をもって、わるいやつがきたらここを押すんだよ、火が出るからね」などと武器の機能や虚構の枠組を説明した。教師が「すごいのがつくったね。これで戦えるね」というと、何個も同じ武器を作り、それを他児が欲しがると渡して仲間に入れ一緒に遊ぶようになっていった。

二人は登園するとお互いの姿を探しては一緒にヒーローごっこを始めた。この遊びは二人が中心となり他のクラスメートも加わって展開し毎日40分程度は継続した。参加者全員がヒーローで架空の怪獣、敵を攻撃するパターンで繰り返され、約2週間続いた。

#### (2) 怪獣退治遊びの開始と展開

【事例2 東側階段ホールの探検】（6月上旬）

ヒーローごっこを廊下でも行うようになり、そこを走って行ったり来たりしていた。そのときMaとMbは東側階段ホールに気付いたが、すぐにはそこに入って行かず、廊下の壁にぴたりと体を張り付け、のぞき込むようにして中の様子をうかがった。しばらく見ていたが急にMbが「怪獣がいるぞ」と叫ぶと、二人は真剣な表情で保育室へ走り戻った。B組前で二人は立ち

止まり落ち着くと手にした武器を掲げ、また階段ホールの方へ歩いた。一人が途中で恐くなり逃げるともう一人も逃げ戻ることもあったが、階段ホールに行っては廊下からのぞき込むことを繰り返した。保育室に戻ると Ma が「先生、怪獣がいた」と報告する。教師が「どんな怪獣だったの? もしお部屋に来たら先生もお友達もやられちゃうね」というと二人は微笑んだ。その様子を見ていた Mc もその活動に加わった。

三人は真剣な表情で階段ホールに行き、廊下からブロックの武器で中の空間を「ビッピッビー」「ドッカーン」と大声で攻撃するふりをした。しばらく攻撃すると「やっつけたぞ」「やっつけたぞ」といって保育室へ戻った。そして Ma と Mb は教師に「やっつけてきたよ。もう大丈夫だよ、先生」と報告した。教師が「ありがとう。もうこないよね」というと笑顔になり、新しい武器を作ってはまた階段ホールに出かけて行った。

このパターンの活動が毎日10回以上繰り返され約40分継続し、3日間続いた。

【事例3 階段ホールでの怪獣退治と保育室の基地作り】(6月上旬から中旬まで)

階段ホールの怪獣を攻撃する遊びが繰り返されるにつれて、三人はしだいにホールの中に入り、階段にも足をかけるようになった。しかし一人が不安な表情になり逃げ戻ろうとすると他の二人も慌てて逃げ出すことがあった。ホールには収納棚がありそこに楽器や古い教材、木彫りの熊の像がおいてあった。三人は階段ホールに入ると、まずあらゆる方向に向って武器を発射するふりをした。熊の像に気付くとすぐにそれを怪獣に見立てた。そして二階からの物音に気付いたり、ガラス窓から差し込む木漏れ日が階段や床に作る影にも気付くと、それを怪獣として見立てて攻撃するようになった。

攻撃が一段落すると保育室に戻っては教師に報告した。それが終わるとテーブルに向ってすわり、「よし、ご飯を食べるぞ。今日はカレーだ」といってままごと道具をテーブルに並べ、食事のふりをした。そのふりが終わるとまた怪獣退治に出かけて行った。食事のメニューはハンバーグやお弁当などとさまざまなパターンがあった。ごっこ遊びとしてこれに参加する幼児もいた。また食事場面で幼児たちは怪獣退治の話をしたので、それを聞いて興味を示す幼児もいた。こうして怪獣退治遊びがクラス全体に伝わっていった。

Fa は怪獣退治の話を知ると、保育室に怪獣が来たら隠れる場所が必要であるといいだして、大型のポリフォームブロックを積み始めた。教師がそれを手伝ってブロックで広い場所を方形に囲んで積み上げていると、これまで怪獣退治遊びに無関心であった女兒たちも興味を示し加わった。女兒たちは中に入って隠れていた。Fa が戻ってきた男児たちに「怪獣から逃げる隠れ家だよ」というと彼らはそこに入り、それを基地と呼び、武器を置いたり、休憩したりする場として使うようになった。

教師は幼児と一緒に階段まで怪獣を探したり逃げ回ったり、戦っている男児に救助を求めたりして活動に参加していた。Ma と Mb は武器の性能を決め、「あそこに怪獣がいるぞ」と声をかけ、食事ごっこを始めたり、そのメニューを決めたりと遊びをリードした。Mc をはじめ他の男児は自分の考えを主張することもなく Ma と Mb に同調して遊んでいた。

毎日10回程怪獣との戦いと休憩を繰り返し、50分程度継続した。8人がこの遊びに参加し約4日間継続した。またこの頃になると他の3歳クラスの幼児がB組幼児の遊びに興味を持ち、階段に怪獣がいるとの想定で類似した活動をするようになった。しかし、B組の幼児と協同することはなかった。

**【事例4 階段踊り場と2階での怪獣退治】（6月中旬から7月上旬まで）**

怪獣退治遊びが継続するにつれて幼児たちの興味は2階へと広がった。Maは真剣な顔で警戒しながら、階段を一段昇っては降りまた昇るなどして踊り場まで到達した。しかし他の男児は昇らない。Maもすぐに1階に戻って来た。また女児たちも階段ホールに来るようになったが自分達だけでは昇ろうとせず、教師が昇るのについて進んだり、逃げ戻ったりしていた。幼児たちは教師や観察者に頼んで手を握ってもらい踊り場や2階まで行くことはできたが自分達だけでは行けなかった。自分達だけで踊り場へ行けるまでにそれから一週間かかった。この頃になると階段ホールや踊り場で武器を作ったり、怪獣の話をしたりしてそこで過ごす時間が長くなった。2階から降りてきた4歳クラス児に向って、Maが「怪獣がいたぞ」と仲間に声をかけると4歳クラス児が「なんで俺が怪獣なんだ」と言い、Maの背中を叩いた。Maは泣き、その周囲にいたB組幼児は驚きの表情を示した。こうした4歳クラス児とB組幼児とのトラブルは数回生じた。それでも幼児たちの踊り場や2階に行きたい欲求は変わらず、毎日階段に出かけては怪獣と戦う遊びをして過ごした。この頃になっても幼児の多くは一人で2階までは行けなかった。

この遊びは毎日40～50分継続し、15人の幼児が参加した。階段で過ごす時間が長く、保育室との往復は3回程度で、約2週間継続した。

**【事例5 遊戯室での怪獣との戦い】（7月上旬）**

Mbが「ヨーロッパの海の中に怪獣がいる」「ずっと向こうの海に鬼がいる」といいだし、ブロックをシュノーケルに見立ててしゃがみながら進む。Maもそれに同調し、2人で廊下や遊戯室をシュノーケルを使い警戒して泳ぐふりして進み、怪獣を発見しては武器で戦うふりをした。そしてMbは「これはね海の中でも強い武器なんだよ」と教師にブロックを渡して戦いに加わるように促した。約20分継続した1回だけの遊びであった。

**【事例6 保育室を中心とした怪獣との戦い】（7月中旬）**

女児たちも積極的にこの遊びに参加するようになった。MaとMbはますます積極的になり、「お部屋に怪獣が来るからみんな逃げて」「怪獣が逃げたぞ。今度は遊戯室だ」といろいろな場所で遊びを展開した。Faは「みんなこっちに逃げて」と女児をリードしていた。女児たちの多くは戦うよりも逃げたり、基地に入って息を潜めて隠れたりしていた。

約45分間継続し、10人の幼児が活動したこの遊びは2日間続いた。

**(3)怪獣退治遊びの終息（9月・10月）**

夏休みの直前からMbの体調が悪くなり、欠席が多くなった。また登園しても10時近くになることが多く、Maと一緒に遊ぶ時間がほとんどなくなった。Maも他の幼児たちも9月の当初は怪獣退治遊びをしなかった。9月中旬にMaは観察者を見つけるとブロックの武器を手渡し、東側階段へ怪獣退治に行こうと誘った。Mcも一緒についてきて、怪獣との戦うふりをした。観察者が園に行ったときは怪獣退治遊びをするが、その他のときは時々思い出したように2、3人でやる程度であった。Maはこれまでブロックで武器を作ったが、この頃になると厚紙や折り紙、廃材などを使っていろいろな機能を持つ、さまざまな精巧な武器を作るようになった。この頃になっても幼児たちは踊り場や2階に行く時は真剣な表情で警戒しながら階段を昇っていた。

**(4)事例の考察**

事例1の以前、Maは頻繁に飛行機や銃などの武器の名前を口にし、ブロックを2、3個つな

げてはそれに武器の名前をつけて一人遊びをしていた。Mbはテレビ番組やビデオゲームの怪獣に関して教師にさかんに話していた。その2人がお互いを認識し合った後が事例1である。他の幼児もMaの言動を見聞きしていたがよく理解できなかった。MaとMbは互いに行動や言葉の示す意味を瞬時に分り、その意図を理解した。2人は類似した経験を持ち、同じような情報を既に持っていたと推測できた。

Maは飛行機や銃、剣などの武器の名前と性能に詳しく、それを作って使う活動を中心に行っていた。Mbは虚構の枠組を考えて言葉にし、エピソードを作り、それに従って行動することが主であった。類似した情報を持っていたとしても、生み出す内容は異なっており、それぞれ興味が微妙にずれていたのである。そのために2人が一緒に遊ぶことで、Maにとっては行動の目的が明確になったし、Mbにとっては想像したことを言葉にするだけではなく行動して具体的に表現し、さらに詳細に想像を展開できるようになり、2人とも活動がおもしろくなったと感じていたのだろう。この2人が保育室でごっこ遊びを始め、それに教師が関わったので、周囲の幼児がそれに興味を持つことが促されたのである。

東側階段ホール、踊り場、2階は新入園で、かつ主に生活する保育室から離れたB組の幼児には未知なる新奇な空間であったことは、事例で示した様子からも容易に理解できる。特に階段ホールは保育室から見通せず、薄暗く、音が反響する場所であり、幼児たちが不気味に感じる得体の知れない空間ともいえよう。怪獣と戦うヒーローごっこをしていた幼児がそこに怪獣がいると想像するのは必然的であった。恐いけど確かめたい、どうなっているのか知りたいという興味に引かれて、勇気をふり絞って、ヒーローの武器を手にして探検したのである。慎重に行動しながらも表情は未知に挑む自信と不安が交錯するものであった。その真剣さと容易に踊り場や2階に行けなかったことは、これがごっこ遊びではなく現実の探検であった証拠である。そして4歳クラス児を怪獣に見立てて、反撃されて泣かされた幼児もそれを目撃した幼児もそこを本当に恐い所との印象を持っただろう。それでもこの活動を継続したのは、確かめたい知りたいという欲求の強さを示すものである。また食事ごっこは怪獣退治遊びに挿入された、ヒーローの休憩と食事を表現する場面であったと解釈できた。

さてこの怪獣退治遊びとそれに関連する遊びの一日の継続時間は長くとも60分未満であった。それは幼児の方からやめたというのではなく、一日の保育予定に従い教師が「時間になったからお片付け」と指示したことによる。それがなければもっと継続していたと推測できた。また夏休み以降、幼児たちが時々しかこれを遊ばなくなったのは、運動会の遊戯練習などのために十分な時間が取れなかったことにもよる。Maが遊ばなくなったのは意思の疎通ができて、遊びのアイディアを出してくれるMbと一緒にではなく、一人ではおもしろく感じないからであろう。階段や2階に興味があるものの、結局この遊びはMaにとっては中断したまま終わったと推測する。

さてMaとMbが中心になって展開したこの遊びに同調して参加したMcを始め男児の多くは、武器を作り怪獣を協力して攻撃することで少しずつではあるが、自分の意見や思いを話すようになっていた。女児たちは怪獣退治遊びをする男児を見てただけであったが、基地ができるとその遊びの虚構に従ったエピソードを作り、隠れたり逃げたりして加わり始めた。教師が遊びに加わると興味も増し、自ら武器を作ったり階段に怪獣を探索に行くようになった。結局B組の幼児の全員がこの活動に加わり遊んだのである。それは未知なる空間が彼らの興味を引き、想像力を刺激したからである。

## 2. 家庭でのテレビ視聴と遊びの実態

保護者から回答のあった幼児（以降、回答幼児と記述する）は17人（男児  $n=8$ , 女児  $n=9$ ）で、回収率は89%であった。その月齢の平均値は50.9ヶ月 ( $SD=2.88$ ) で、その平均値に男女間で差はなかった。回答幼児をその月齢により2群に分類し、それぞれ高月齢群 ( $n=9$ ,  $Range=56-51$ ) と低月齢群 ( $n=8$ ,  $Range=50-45$ ) とした。兄姉のいない回答幼児は7人、兄姉が幼児である回答幼児は4人、それが小学生以上の回答幼児は6人であった。そこで回答幼児を小学群（小学生以上の兄姉を持つ幼児）と幼児群（兄姉が幼児もしくは兄姉のいない幼児）に分類した。ここでは幼児の家庭でのテレビ視聴と遊びの状況を男女児間、2つの月齢群間、小学—幼児群間で比較して概観する。

### (1) テレビ番組、ビデオ作品視聴の実態

回答された子ども向け番組とビデオ作品（以降、子ども番組と記述する）を戦闘系、生活系、教育系、推理系、音楽系の5カテゴリーに分類した。戦闘系はウルトマンに代表されるヒーローが敵と戦う内容を中心としたものである。生活系とはサザエさんやドラえもんのように日常生活やファンタジーが主な内容のものである。教育系はお母さんといっしょや英語で遊ぼうなど教育を中心とするものである。推理系は金田一少年の事件簿や名探偵コナンなどである。音楽系は歌や音楽が主な内容のものである。

一般向け番組は一般向けビデオ作品の回答があったのでそれも含めて、一般番組と呼ぶ。一般番組はドラマ系、娯楽系、挑戦系、自然系、教養系の5カテゴリーに分類した。ドラマ系は時代劇、ドラマ、映画である。娯楽系はお笑い、バラエティ、歌番組である。挑戦系はゲーム、クイズ、いろいろな運動や技能に挑戦する番組などである。自然系は自然事象や、動植物をテーマにした番組である。教養系は教育、教養番組である。

子ども番組カテゴリー別の記述件数の比率は2月齢群間および小学群と幼児群間で差はなかったが、男女児間に差があった。男児、女児の記述件数の合計は、それぞれ89件と79件であった。Fig.2に男児、女児の子ども番組の記述件数の比率を示したように教育、推理、音楽の3カテゴリーの件数が低いので、これらを合わせてその他として比率を検定した結果、男女児間で差は有意 ( $\chi^2(2)=18.85, p<.01$ ) である。残差分析の結果、男児の比率は女児と比べ戦闘系が高く (残差=3.91,  $p<.01$ )、生活系が低く (残差=-3.89,  $p<.01$ )、その他が等しい (残差=0.99, ns)。男児は生活系の番組も戦闘系の番組もよく見ている。女児の多くは戦闘系の番組をほとんど見ずに、生活系の番組をよく見ているといえる。

一般番組カテゴリーの記述件数の比率は2月齢群間、小学群と幼児群間および男女児間でも差がなかった。記述件数の合計は45件（男児=30件、女児=15件）で、全体のカテゴリー別の記述率を Fig.3に示した。子ども番組に比べ一般番組の視聴は少なく、記述件数の平均値（子ども番組  $n=9.8$ ,  $SD=3.09$ ; 一般番組  $n=2.8$ ,  $SD=3.10$ ）に有意差 ( $t(16)=9.30, p<.01$ ) があった。しかし、2つの件数には相関 ( $r=0.45, t(15)=1.96, p<.10$ ) があり、子ども番組をよく見る幼児は、一般番組もよく見る傾向がある。

### (2) 家庭での遊びとテレビ番組、ビデオ作品の関係

戦闘系、生活系の子ども番組と関係するごっこ遊びをしたり、そのキャラクターの動きや話し方の模倣をしている人数の比率は、2つの月齢群間および小学群と幼児群間では差はなかったが、男女児間に有意差 ( $.01<p<.05$ ) がある。その比率は男児が100%、女児が44%である。男児は子ども番組のストーリーを再現したごっこ遊びをし、キャラクターの動きや話し方、口



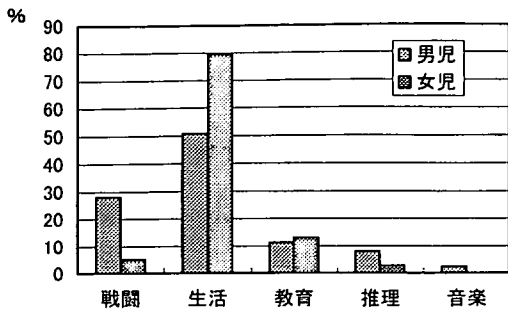


Fig.2 子ども向け番組の視聴傾向

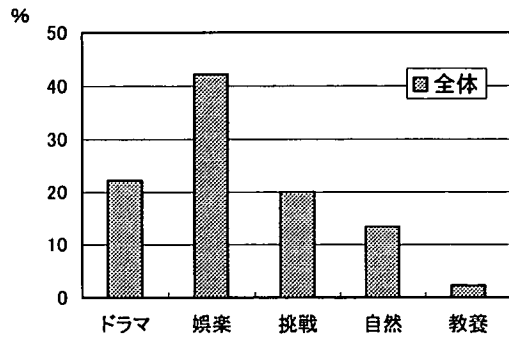


Fig.3 一般向け番組の視聴傾向

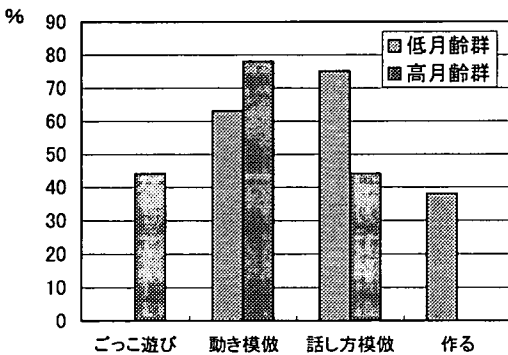


Fig.4 テレビ番組と関係した遊び

Table1 キャラクター玩具の所有率 (%)

	小学群	幼児群	男児	女児
戦関係	70	45	68	6
生活系	30	55	32	94
件数	24	53	40	31

調を模倣する。男児の方が女児よりテレビ番組の影響を強く受けている。

Fig.4に月齢群別に子ども向け、一般向けに関わらずテレビ番組やビデオ作品と関係して遊ぶ人数の比率を示した。低月齢群では話し方の模倣が最も多く、次は動きの模倣で、ごっこ遊びはまったくしない。それに比べると高月齢群では話し方の模倣が減少し、動きの模倣が増え、ごっこ遊びをしている。サンプル数が少なく、2群の差は有意ではないが、月齢が高くなるに伴い、話し方の模倣から次第に行為の模倣をするようになり、それを統合してごっこ遊びをできるようになると解釈できる。これが想像力の発達を示すならば、3歳児のこの時期では想像力は加齢にともなっても発達するといえよう。

### (3)所有する玩具とそれを使う遊び

記述された所有する子ども番組のキャラクターの玩具は戦関係、生活系に2分した。その所有率は2月齢群間で差は無いが、小学群と幼児群間の差は有意傾向 ( $.05 < p < .10$ ) があり、男女児間では有意差 ( $p < .01$ ) がある。戦関係のキャラクター玩具の所有率は Table1に示すように、小学群の方が幼児群より高く、男児の方が女児より高い。よく使って遊ぶ玩具はごっこ系 (戦関係キャラクター人形や道具、ままごと道具、リカちゃん人形など)、造形系 (造形素材、ブロックなど)、その他 (固定遊具、コンピュータ、乗り物の玩具など) に3分類した。その記述率は2月齢群間および小学群と幼児群間では差は無い。男女児ではその比率の差に有意傾向 ( $\chi^2 (2) = 5.23, .05 < p < .10$ ) がある。残差分析の結果、男児の比率は女児と比べごっこ系が

低く (残差 $= -2.10, .01 < p < .05$ ), その他が高い (残差 $= 1.80, .05 < p < .10$ )。さらにごっこ系を戦闘系と生活系に分けて比較すると戦闘系の比率は男児80%で女児0%で有意差 ( $p < .01$ ) がある。男児はごっこ遊びなら戦闘系の玩具で遊ぶが, 女子は生活系のもので遊ぶといえよう。

#### (4) 幼児の家庭での遊び

幼児が一人でよくする遊び, 親子でする遊び, 兄弟とする遊びを, ごっこ遊び (戦闘系, 生活系), 造形遊び, その他の遊びに3分類した。一人でよくする遊びの記述率は2月齢群間, および小学群と幼児群間で差は無い。男女間ではその比率に有意差 ( $\chi^2(2) = 6.51, .01 < p < .05$ ) がある。残差分析の結果, 男児の比率は女児と比べその他の遊びが高い (残差 $= 2.51, .01 < p < .05$ )。さらにごっこ系を戦闘系と生活系に分けた比較では戦闘系の比率は男児56%で女児0%で有意差 ( $.01 < p < .05$ ) がある。男児は戦闘系と生活系のごっこ遊びを同じ程度にするが, 女児は戦闘系のごっこ遊びをまったくしない。父母との遊び, 兄弟との遊びの記述率は, 2つの月齢群間, 小学群と幼児群, および男女児間では差は無い。

#### (5) まとめ

男児は女児に比べ戦闘系のテレビ番組を視聴することが多く, そのストーリーを再現したごっこ遊びをし, テレビキャラクターの動きや口調を模倣して遊ぶ傾向がある。そして戦闘系のキャラクター玩具を多く所有し, それで一人でごっこ遊びをすることも多い。この傾向は女児にはなく男児の特徴といえる。女児は生活系のキャラクター玩具でごっこ遊びをすることが多い。さらに男児はごっこ遊び以外の造形素材や固定遊具, 乗り物の玩具を使う遊びも幅広くしている。兄弟が小学生以上の男児は戦闘系のキャラクター玩具を所有する率が高く, それで戦闘系のごっこ遊びをする傾向がある。またテレビキャラクターの行為や口調を模倣し, テレビ番組のストーリーを再現するのは月齢が高い幼児に多い傾向がある。すなわち月齢が高く, 小学生以上の兄弟を持つ男児は家庭で戦闘系の玩具を使い, 戦闘系のテレビ番組のストーリーを再現して戦闘系のごっこ遊びしているといえる。

### 3. 怪獣退治遊びの中心となった幼児の家庭での経験

怪獣退治遊びの一連の活動の中で, 男児の多くは攻撃するエピソードを中心に展開し, 女児の多くは基地に潜んだり, 逃げ回ったりしていた。それはこれまでの検討からテレビ視聴の傾向とそれと関係した遊び経験の反映と解釈できる。すなわち家庭での遊び経験が園での遊びと関係していたのである。

Ma, Mb は共に高月齢群で小学生以上の兄弟がいた。Ma は多くの戦闘系の番組をよく視聴し, ウルトラマンシリーズの人形や武器, 基地など多くの戦闘系の玩具を持ち, それでごっこ遊びをしていた。さらに自分のままごと道具を持ち一人でも親とも遊ぶ。ビデオゲームで中学生の兄や親ともよく遊んでいた。一方 Mb は推理系, 自然系の番組をよく視聴し, 戦闘系の玩具の所有数は少なく, ミニカーや生活系の人形, ゲームなどの玩具を数多く所有してそれで遊んだり, 歌手の模倣して踊り, 歌ったり, 料理番組を模倣して実物のなべ, おたまなどで調理のふりをしていた。怪獣がヒーローより強いストーリーを作り, ごっこ遊びをしていた。小学生の姉とお店やさんごっこ, 人形を使ったごっこ遊びを時々争いになりながらもやっていた。親とはゲームをしたり, 外遊びをしていた。事例5のヨーロッパの海に怪獣がいるというエピソードは視聴した番組を反映したものと推測される。保育室で基地を作った Fa は, 高月齢群で, 小学生の姉がいた。生活系と娯楽系の番組をよく視聴し, 生活系の玩具を多く持っている。

お笑いタレントの口調を真似たり、歌手の模倣してふりを付けて歌う。一人でも姉とでもままごと、人形を使ったごっこ遊び、トランプ、ビデオゲームで遊ぶ。親ともよく遊ぶし、絵本を読んでももらうのを好む。

3人に共通するのは高月齢群で小学生以上の兄姉がいて、一人でも兄姉ともごっこ遊びをするし、テレビ番組のキャラクターをよく模倣しているし、親ともよく遊んでいる点である。頭の中にあるイメージをふりと見立てによって具体化し、エピソードを創造してストーリーを展開する遊びをよくしていたのである。彼らは視聴したテレビ番組の内容を素材にして想像遊びをたくさん経験し、想像力を発達させていたと考えられる。

## 全 体 考 察

### 1. 怪獣退治遊びの展開の条件

怪獣退治遊びが始まったのは園舎内に新入園の幼児にはなじみのない、未知なる場所が残っていたからである。そこは階段ホールで薄暗く音が反響し、体重計や作品乾燥棚、楽器、木彫りの熊の像などさまざまな物が置いてある空間である。そしてその空間は階段、園舎の2階という未知の領域へとつながる入口でもあった。明るい廊下からこの階段ホールに入ると視野は急に薄暗くなり、さらに2階からは意味の分からないいろいろな音が聞こえてくるし、自分の足音や声が響くようになる。この空間になじみのない幼児はここに入ると一瞬にして変わった場所に来てしまったという印象を持つだろう。同時にそこに興味あるものの、何があるのか、何が起こるのか予想もつかないので恐いとも感じるはずである。未知なる空間への興味と恐怖、この2つの心情のバランスが当初の探検行動を決定づけたのである。この階段ホールはいろいろな道具があるものの玩具や遊具はなく、教師が設定する遊びのスペースとは異なり、幼児の遊びを規定してはいない。幼児にとってそこは教師の意図から開放された空間といえる（森、1992）。さらに1階廊下と踊り場、2階とつながる通路で異年齢層の幼児とも出会い、交流する空間でもあり、仙田（1984, 1992）のいうアナーキスペースと道スペースの性格を合わせ持っていたといえよう。こうした状況が幼児の想像力を引き出したのである。すなわち幼児の遊びを引き出そうとする教師の意図から開放された、自由に行動できる未知なる空間がこの遊びを生み展開を促したのであり、それが最も基礎的で重要な環境条件であったと考える。

東側階段を見つける前に、怪獣と戦うごっこ遊びを保育室でやっていた。この経験があったので、その見慣れない不気味な空間を怪獣の住む場所として容易に結びつけられたとも推測する。それは虚構というよりもむしろ既に持つ知識を適用して、その空間を意味付けようとしたと解釈する。またクラスメートは保育室のヒーローごっこ遊びを近くで見えていたり、加わったりしていたので、その意味付けを容易に共通理解できた。怪獣がいると想定しながらもそこは未知なる空間であり、一連の活動はごっこ遊びではなく真剣な探検であり続けたのである。そして真剣な探検であったからこそ、保育室では本当にくつろぎ、会食する場面を演じてほっと一息ついたのである。そのときの楽しそうな会話や飲食するふりが他のクラスメートの興味を引き、参加者を増加させた。そして階段まで行かなかった女兒をも怪獣退治の遊びに引き込み、隠れ家を作りそこで隠れたり、逃れたりする遊びを生み、クラス全体の遊びとなっていくたのである。すなわち戦いをテーマにした先行した遊びがあったこともこの遊びが生まれ、展開した条件であったといえよう。

さてこの一連の遊びの中心となった2人の男児はともに怪獣やヒーローに関心を持つが、その興味の焦点は一方は飛行機や銃、剣などの武器であり、他方はエピソードを作ることであった。その2人がそれぞれが得意の部分を補い合ったので遊びが充実したのである。2人は直感的に認め合い、相手を理解したように観察された。言葉による説明での意図の伝達もちろんあるが、それ以上に相手の行動と擬音語を見聞きし、その意思や意図を瞬間的に解釈していたと考える。それが可能なのは彼らが親や兄姉と遊ぶ経験を積み、対人的な理解力を発達させていたからであろう。2人がそうした他者と協同する遊びをそれぞれ個人的に経験していたこともこの遊びの展開条件であったといえよう。

## 2. 怪獣退治遊びの中心となった幼児の遊び経験と性格の特徴

女兒を含め遊びの中心となった3人に共通するのは高月齢群で小学生以上の兄姉がいて、一人でも兄姉ともごっこ遊びをするし、テレビ番組のキャラクターを模倣し、そのストーリーを再現したり創造したりして遊んでいるし、親ともよく遊んでいる点であった。テレビ番組のストーリーを題材に遊ぶ場合、頭の中にあるイメージをふりと見立てにより具体化し、エピソードを創造してストーリーを展開させるなど想像力を使う。彼らは想像力を使う遊びをたっぷり経験していたことが共通していたといえる。

それではそうした経験をたくさんしておけばよいのかというとそう単純ではなさそうである。例えばMhは高月齢群であり、戦闘系の番組をよく視聴し、戦闘系の人形や武器、基地など多くの玩具を持ち、それで一人でも親ともごっこ遊びをしていた。さらに小学生の姉とはままごとやオニごっこなどしてよく遊んでもいた。Maと類似した家庭での遊び環境で、同じような遊びを経験していたのである。しかし彼は自分の虚構の世界を作り、一人で想像遊びをすることが多く、怪獣退治遊びには消極的で7月になって階段に行った程度であった。クラスメートに話しかけたり、玩具をやり取りしたりすることはほとんどなく、他者と関わって活動することに消極的であったが、話しかけられれば笑顔で受け答えはしていた。一方、遊びの中心となった3人は教師にも周りにいる幼児にもよく話しかけた。観察者を見ると「何しに来たの」「誰のお父さんの」などと話しかけ、遊びに誘うようになった。彼らは言語による表現能力と社会的スキルが発達し、社交的で協調性が高いという特徴を持つ。彼らには他者と関わったり協力して遊ぶために効果的な技能と性格特性が共通しており、それが他児を仲間にして遊びをリードする個人的要因となっていたと考える。

## 3. 探検遊びにおける教師の援助

探検遊びは未知なるものを知りたい、謎を解明したいという好奇心や探究心によって支えられており、それがごっこ遊びと根本的に異なる点であった。探検遊びは現実的な探索行動と思考を伴うもので、そこでは幼児は真剣な態度、表情をみせていた。

探検遊びの実践では多くの場合、教師が不思議なことが起こったり、得体の知れない生物がいるように仕掛け、それを子どもが信じて活動を展開する。加用(1998)はこうした実践について賛否両論あり否定的な意見として、遊びは虚構であってこそ遊びであり、本気で信じさせられるのではそれは遊びではないというもの为主であるという。そしてこの子どもの真剣さや本気さが子どもの遊びの代表とされているごっこ遊びにおけるそれと大きく異なり、常識的な大人の遊び観と反してしまうからだとしている。しかし、加用は大人がきっかけを作るための

非日常的なオーバーな表現や大げさでわざとらしい仕草、行動をしても、子どもたちはそこに遊びであるというサインをみいだしたり、恐いながらも一方で安心しているという麻生(1994)と田中(1998)の主張を引用し、意識的ではないにしろ本気でそれを信じているのではなく、遊びと感じていると述べている。

もしそうであるならば、活動を引き起こす教師の仕掛けや演技、オーバーな表現は子どもが見落とした未知なる事象へ興味を向けさせるためのきっかけ作りであり、また子どもの活動の途中で教師の干渉や手出しは不十分な探索をもう少し深くさせるための援助といえよう。本研究でも教師は怪獣の存在を否定せず、幼児の活動に加わった。結果的には行動によって存在を肯定したともいえる。一般に教師は幼児の思考し想像した内容が誤っていたとしてもそれを否定せず、彼らが行動しその真偽を確かめるのを待つという援助スタイルをとる。従って教師の仕掛け、演技、オーバーな表現を一概には否定できないだろう。その内容が子どもの精神発達と興味に適している場合は遊びの提案として肯定されよう。しかし適していない場合、その教師の援助を子どもが拒否できるのなら問題ないが、拒否できないとするとそれが子どもの認知を歪め攪乱させる可能性はある。また教師の働きかけの適、不適がわからない場合、子どもが遊んだからといって適切と即断できない。なぜなら彼らは教師の提案を受け入れ、おもしろいとは感じていなくても活動する傾向を持つからである。すなわち教師は子どもの自然や社会の認知などの精神発達の水準が分らなくては、探検遊びを仕掛けることはできない。これまでに探検遊びが教師の仕掛けによってうまく展開できたという事例は教師たちの幼児理解が適切であったからで、常にそれで成功するとは限らないのである。これは探検遊びばかりではなく、すべての遊びに対する援助がそうであって、探検遊びだけを取りたてていうことではない。探検遊びにおける教師の仕掛け、演技、オーバーな表現などの援助は未知なることに興味を向けさせるためのもので、ごっこ遊びの環境を整える援助と同様、特別な意味を持つものではないと考える。

## 文 献

- 麻生 武. (1994). 遊び. 岡村夏木・高橋恵子・藤永保 (編), 講座幼児の生活と教育: 2 生活と文化 (pp.59-84). 岩波書店.
- 岩附啓子・河崎道夫. (1987). ひとなる保育ライブ: 2 エルマーになった子どもたち. ひとなる書房
- 加用文男. (1994). ファンタジーへの挑戦: 迫ってくる想像としてのファンタジー, 発達, 60, ミネルヴァ書房, 24-31.
- 加用文男. (1998). 遊びに生きる子どもの多重世界. 麻生武・綿巻徹 (編), 発達と障害を巡る: 2 遊びという謎 (pp.35-61). ミネルヴァ書房.
- 森 楸. (1992). 遊びの原理に立つ教育. 黎明書房.
- 森長由美子・黒田百代. (1994). 吉田山にはなぜがいっぱい, 発達, 60, ミネルヴァ書房, 17-31.
- 鷲岡徹. (1998). 幼児の家庭における遊びの実態とその環境の検討: 幼児のテレビ視聴を中心に. 上越教育大学学校教育学部初等教育教員養成課程卒業論文.
- 仙田 満. (1984). 子どもの遊び環境. 筑摩書房.
- 仙田 満. (1992). 子どもの遊び. 岩波書店.
- 田中義和. (1998). 新保育論: 4 描く遊びを楽しむ. ひとなる書房.

## Analyses of Observations of Play-Fighting against Monsters in a Three Year Old Class

Ryohei MARUYAMA\*, Kouko ITO\*\*

### ABSTRACT

This study aims to examine features of a series of childrens' spontaneous plays fighting against monsters in a preschool class of three year olds. We analyzed a series of their play times and their parents' answers to the questionnaires about TV programs their children watched and their play habits at home. Then we examined enviromental and personal factors in these situations, and the relationship between these play times and their preceding ones.

It is said that most of childrens' explorations or explorational play like play-fighting against monsters may be prompted by astonishment when they listen to their teachers' fictions that imaginary animals (e.g., dragons and monsters) may exist in the real world. The preschool teacher, whom we observed, however, rarely told these fictions which would induce the childrens' fighting against monsters. Thus, we investigated teachers' roles of making them believe in the imaginary animals, to instigate explorational activities.

---

\* Division of Early Childhood Education

\*\* Marumi Kindergarten, Niigata City