

# 幼稚園年中児の遊びの継続と変化

## －園児Aの1週間の遊びの観察から－

吉澤 千夏\*・杉原 ちあき\*\*

(平成29年2月24日受付；平成29年4月21日受理)

### 要 旨

本研究は、幼稚園年中児の1週間の遊びの継続と変化について、対象児Aの心的機能による分類、興味・関心による分類の側面から捉えるとともに、遊びの発信者に注目して分析を行い、以下の点が明らかになった。

- (1) 対象となったA児の遊びでは、心的機能による「虚構遊び」を行う時間が最も多かった。また、「虚構遊び」の中で「構成遊び」が行われるような多重構造が多数観察された。
- (2) A児の遊びでは、心的機能による「構成遊び」を行う回数が最も多く、さらに「構成遊び」内での興味・関心の変化が最も多くみられた。
- (3) 遊びの発信者については、心的機能による分類、興味・関心による分類のいずれにおいても、A児であることが最も多かった。一方で、幼稚園教諭が発信者となることは稀であった。
- (4) 遊びの発信者による遊びの継続時間の差異は見出されなかった。

### KEY WORDS

second-year kindergarten child 幼稚園年中児, continuation of play 遊びの継続, variation of play 遊びの変化, mental function 心的機能, interests 興味・関心

## 1. 緒言

子どもにとって「遊び」は重要な意味を持つ。幼稚園教育要領<sup>(1)</sup>、保育所保育指針<sup>(2)</sup>を改めて引くまでもなく、「遊び」が子どもの発達を促し、「遊び」を通して子どもが様々なものを獲得していくことは広く知られている。

しかし、子どもは何かを学んだり、得たりするために遊ぶわけではない。遊びとは一般的に、「その活動自体が目的」であり、「他の日常性から分離され、隔絶された」「面白さ、楽しさ、喜びを追及する」「自由で、自発的な活動である」といわれている<sup>(3)</sup>。中でも「自由で、自発的」であるということは、幼児の遊びを観察している者にとって、強く共感できる点であろう。幼児の遊びは「一度遊び始めれば、続けるのも、止めるのも、遊び手の自由」<sup>(4)</sup>であり、子どもたちが思い思いに遊んでいる姿に日常生活の中や保育現場などで出会うことができる。

このような幼児の自由な遊びの様子をみていると、その遊びは常に同じことが系列化されているだけでなく、ときに変化が生じ、多様な展開がなされていることに気付く。例えば、さっきまでままごと遊びに興じていた幼児がその場を立ち去ると、園庭にあるブランコを漕ぎ出す。その後、園庭に咲く花を摘み、それを使って色水作りを始める。またある幼児は、忍者になって遊戯室を駆けまわっていたかと思うと、気付けばコックさんに早変わりしている。以上のように展開される幼児の遊びは、幼児にとって質的に同じ意味を持つのであろうか。

遊びの分類には、一人遊び、並行遊び、連合遊び、協同遊びなど、誰とどのように遊ぶかといった、社会性の発達に注目した分類<sup>(5)</sup>や感覚運動的機能や象徴機能など、その遊びを行う子どもの心的機能や行動の水準に注目した分類<sup>(6)(7)</sup>などがある。先に述べたような子どもの遊びの変化は、「誰とどのように遊ぶか」ではなく、「子どもの心的機能がどのように用いられ、遊びが展開していくのか」に着目し、遊びの変化を捉えたものと考えられる。例えば、1つ目の例では、象徴機能を用いて遊んだ後、感覚運動的な遊びを展開し、さらに自然に親しんだのち、その自然物と他の道具を用いて、新たな創造物を構成している。つまり、上記のような幼児の何気ない遊びの系列は、実は様々な心的機能を駆使して展開されていたといえる。

では、2つ目の例はどうか。「忍者」から「コックさん」になるという遊びは、心的機能の観点から捉えれば、いずれも象徴機能を用いた遊びである。しかし、「忍者」と「コックさん」、それぞれになりきる幼児の姿を観察してい

\*自然・生活教育学系 \*\*流作場保育園

ると、それらの遊びが子どもにとって同じ意味を持つと考えることは難しい。むしろ、幼児にとっては、「忍者」であるとき、「コックさん」であるときは、全く別の遊びであり、ふり遊びに興じる幼児自身の興味・関心が異なると考える方が自然であろう。しかし一方で、子どもによっては「忍者コックさん」として、同じ遊びの流れの中で2つの役割を一つのものとして統合し、遊びを展開する場合も見られる。

このように、幼児は様々な心的機能を用いたり、興味・関心に変化したりすることにより、多様な遊びを展開していると考えられる。では、その遊びはどのようにして変化しているのかを問うならば、それは、遊んでいる子ども自身がその遊びを変化させているのはもちろんのこと、遊びを変化させるきっかけとなる他者の存在も無視できない。遊びの開始は、子ども自身の気付きにより生じる場合がある一方で、他者に誘われたり、促されたりする<sup>(8)</sup>ことを通して、新たな遊びが生じることもある。

そこで本研究では、幼児の遊びについて、遊ぶ時に用いられる心的機能、遊ぶ幼児自身の意識、遊びのきっかけ、の3つの観点から捉えることとする。具体的には、

1. 心的機能による遊びの分類
2. 興味・関心による遊びの分類
3. 上記1, 2の遊びが開始される要因となった遊びの発信者

の3つの観点から分析を行うことにより、幼児の遊びの構造を幼児自身の心的機能と興味・関心の観点から捉えるとともに、その遊びにおける継続と変化がいかにして行われているのかについて捉える。対象とするのは、他児とかかわりながら、ともに遊びを創造しつつある年中児<sup>(9)</sup>である。また、本研究では、幼児の遊びの継続と変化を連続したスパンで捉えるために、1週間連続で観察を行い、分析の資料とする。

本研究は、豊かな仲間遊びが展開する年中児の1週間にわたる遊びの変化と継続について、対象児の心的機能及び興味・関心の観点から明らかにするとともに、遊びが開始される要因としての他児や幼稚園教諭について捉えることを通して、幼児の遊びの姿を捉えるための一資料を提供することを目的とする。

## 2. 方法

### 2.1 研究対象

N県J市内の幼稚園に通う年中児18名である。このうち、事前の観察において、多様な遊びに関心を示し、他児と関わりあいながら活発に活動していたA児を中心に観察を行う。

### 2.2 観察方法

観察期間は2014年11月第3週の月曜日から金曜日までの連続する1週間（5日間）。

対象児の通う幼稚園では、幼児の登園から昼食前のクラス活動までの時間を自由に遊ぶ時間としている。そこで本研究では、登園時間である9:00を観察開始時とし、その後、自由な遊び時間が終了するまでの約2時間程度を観察時間とする。観察時には、DVカメラを用いて、A児を中心に、他児との関わりをも含めて撮影を行う。

### 2.3 分析方法

上記の通り撮影した映像については、A児を中心に、他児、幼稚園教諭、その他の人物、それぞれの行為と発話について、A児と他者とのやりとりに注目して、詳細に文字化する。

分析にあたっては、A児の視点で遊びを捉え、(1) 遊びの変化を捉えるための分類、(2) 遊びの発信者を捉えるための分類の2つの観点から、分析を行う。(1) の分類を行う際、A児が遊んでいると判断できない場面として、何をして遊ぶかを探しているといった「探索活動」や遊びが終わった後の「片付け」、他児とのトラブル、排泄、着替え等を行っている「遊びの中断」が挙げられる。そこで、以下の分析にあたっては、これらの場面を除外して行う。

#### 2.3.1 遊びの変化を捉えるための分類

本研究では、A児の遊びの変化を捉えるために、1) 心的機能による分類、2) 遊びにおける興味・関心等による分類、の2つの観点から分析を行う。

##### 2.3.1.1 心的機能による分類

まず最初に、幼児がどのような心的機能を用いて、遊びを展開しているのかを捉える。これは、幼児の遊びが単なる「遊び」ではなく、発達において意味あるものであることを明らかにするために重要であると考えられる。そこで本研究では、ビューラーの心的機能による遊びの分類<sup>(10)</sup>を援用し、

- ①機能遊び（感覚・運動機能自体を楽しむ）
- ②虚構遊び（現実を離れた想像による遊び）
- ③受容遊び（絵本や音楽などの受容的な遊び）
- ④構成遊び（何かを作る，描く等の遊び）

以上4つの心的機能に着目する。ただし，観察中のA児の遊びにおいては，自然物の採集を中心とした遊びが観察されている。この遊びは上記の4つのいずれかに分類することが困難であると判断し，そのような遊びについては

- ⑤自然遊び（動植物等の自然物の採集）

を新たに加え，A児の遊びを5つに分類する。

ただし，例えば自然物の採集を行った後に，それを用いてごっこ遊び（「②虚構遊び」）を行う，何かを作る（「④構成遊び」）など，遊びそのものの中心が動植物等の自然物の採集（「⑤自然遊び」）からそれ以外の心的機能による遊びに変化し，展開している場合には，その時点で遊びが変化すると捉え，新たな遊びとしてカウントする。

### 2. 3. 1. 2 遊びにおける興味・関心等による分類

次に，幼児の遊びの様相をさらに詳細に捉えるために，上記の通り分類したそれぞれの遊びの中で生じる，A児の興味・関心等の変化を捉える。例えば，上記①の機能遊びにおいて，「丸太渡り」で遊んでいたところ，他児等の様子を見たり，誘いを受けたりした後，「ゴムロープ遊び」へと遊びが移行した場合，同じ「①機能遊び」であっても，A児の興味・関心は「丸太渡り」から「ゴムロープ遊び」に変化したと捉え，心的機能による分類としてはその遊びを「①機能遊び」として「1」とカウントし，その「①機能遊び」の中での興味・関心による分類では「丸太渡り」「ゴムロープ遊び」として「2」とカウントする。

さらに，上記の心的機能及び興味・関心により分類した後，それぞれの遊びについて，開始時間と終了時間を特定する。その際，A児がその遊びに関する発話や行為が始まった時を開始時間とし，終わったところを終了時間とし，さらに開始時間から終了時間までをその遊びの継続時間とする。時間の算定にあたっては，1週間という長いスパンで時間を捉えているため，30秒未満は切り捨て，30秒以上は切り上げている。

以上，2つの観点による分類を行う際には，A児自身の心的機能に注目するとともに，A児の主たる興味・関心がどこにあるのかを十分に吟味し，分類を行う。分類にあたっては，主たる分類者が分類した後，その分類について2者間で検討を行い，確定している。

### 2. 3. 2 遊びの発信者を捉えるための分類

上記の遊びの変化はどのように生じたのかを捉えるために，上記2. 3. 1. 1及び2. 3. 1. 2の遊びの変化のきっかけとなった発話，行為を「遊びのトリガー」とし，以下の通り分類する。

- a. A児本人の発話，行為による
- b. 他児の発話，行為による
- c. 幼稚園教諭の発話，行為による
- d. その他の人物の発話，行為による

遊びによっては，2名以上の発話，行為が遊びのトリガーとなる場合もある。その際には，遊びの変化にかかわった発話，行為すべてを「遊びのトリガー」としてカウントする。

## 3. 結果及び考察

### 3. 1 1週間のA児の遊びの概要

まず，本研究の対象となったA児の1週間の遊びの様子について概観する。

A児の1週間の遊び時間は表1の通りである。1週間を通してA児は，自由な遊び時間のおおよそ8割程度を遊びに費やし，2割程度を遊び以外の時間として使用している。2日目においてのみ，遊んでいる時間と遊び以外の時間の割合が同程度であるのは，この日，クラス全員で園舎裏手にある森に向かい，そこでの自由遊びを展開するために，一旦，クラス全員の遊びが中断され，集合した上で，森に移動したことによる。その点を考慮しても，A児は毎日の自由な遊び時間のうち，1時間～1時間30分超

表1 A児の1週間の遊び時間  
分 (%)

	遊んでいる時間	遊び以外の時間	計
1日目	96 (74.4)	33 (25.6)	129 (100.0)
2日目	77 (51.0)	74 (49.0)	151 (100.0)
3日目	98 (89.0)	11 (10.1)	109 (100.0)
4日目	93 (90.3)	10 (9.7)	103 (100.0)
5日目	124 (92.5)	10 (7.5)	134 (100.0)
計	488 (78.0)	138 (22.0)	626 (100.0)

を遊びの時間としているといえる。

### 3. 2 A児の遊び時間と心的機能との関係

次に、A児の自由な遊びが展開される「遊んでいる時間」について、心的機能に着目して分類し、A児がどのような遊びを展開しているかを捉える。

図1はA児の心的機能による分類について、それらに費やした時間について示したものである。各観察日の遊びの合計時間が表1と一致しないのは、A児の遊びが、例えば「虚構遊び」の中で「構成遊び」が展開される場合などがあり、その時には「虚構遊び」「構成遊び」のいずれについても遊び時間としてカウントしているためである。

1週間の自由な遊び時間におけるA児の合計遊び時間は、「虚構遊び」が最も多く306分(52.0%)、次いで「構成遊び」が198分(33.7%)、「自然遊び」が57分(9.7%)、「機能遊び」が23分(3.9%)、「受容遊び」が4分(0.7%)の順である。上記について $\chi^2$ 検定を行った結果、偏りは有意である( $\chi^2(4)=573.854$ ,  $p<.01$ )。多重比較の結果、遊び時間の合計が長い順に、「虚構遊び」「構成遊び」「自然遊び」「機能遊び」「受容遊び」となる(いずれも $p<.01$ )。つまり、A児の1週間の遊びは「虚構遊び」がその半量を占めており、他の分類の遊びと比較して、長時間にわたって遊びが展開しているといえる。ごっこ遊びに代表される「虚構遊び」は遊ぶ幼児の年齢的発達に伴い、道具や仲間関係が複雑化するとともに、ストーリーが長期化していく<sup>(11)</sup>ことが知られている。年中児は、ソロのふり遊びにおいて、十分にイメージを積み上げてきたと考えられる<sup>(12)</sup>ことから、年中児であるA児は、様々な道具を駆使し、他児と関わりながら、互いのイメージを共有しながら遊んでいることが推察される。この点については、次項以降において、さらに詳しく述べる。

次いで多い「構成遊び」については、「虚構遊び」の中で「構成遊び」の展開がなされるパターンが多く見受けられる。これは、「虚構遊び」の中でイメージされた世界を具現化するために「構成遊び」が行われていることに起因すると考えられる。この点についても、次項において詳しく述べる。

### 3. 3 A児の遊びの変化

ここでは、A児の1週間の遊びがいかに変化し、展開していったかを捉えるために、A児の心的機能による分類と興味・関心による分類の2つの観点から分析を試みる。

#### 3. 3. 1 A児の心的機能に基づく変化

先に述べたように、A児の遊びの継続時間においては、「虚構遊び」をしている延べ時間が最も長い。しかし、幼児の遊びは様々に変化し、展開していることから、それぞれの遊びの出現回数を捉え、A児の遊びの展開について、心的機能の側面から明らかにする。

表2はA児の遊びを心的機能に基づき分類し、それぞれの遊びの表出回数を表したものである。最も回数が多かったのは「構成遊び」であり、1週間で10回出現している。次いで、「虚構遊び」が6回、「機能遊び」3回、「自然遊び」が4回、「受容遊び」が2回となっている。これらについて、 $\chi^2$ 検定を行った結果、偏りは有意である( $\chi^2(4)=8.000$ ,  $p<.05$ )。多重比較の結果、各項目間の値は有意ではない。このことから、A児の遊びにおいて、項目間に有意な偏りは見られないものの、全体としては表出回数に違いがあり、「構成遊び」は比較的、数多く行われる一方で、「機能遊び」「受容遊び」「自然遊び」が行われる回数は少ないといえる。前項の表1から、A児の遊びの継続時間においては「虚構遊び」が多いことを考慮するならば、A児の遊びにおいては、「虚構遊び」の1回あたりの継続時間は長く、「構成遊び」の1回あたりのそれは、「虚構遊び」に比して短いと考えられる。

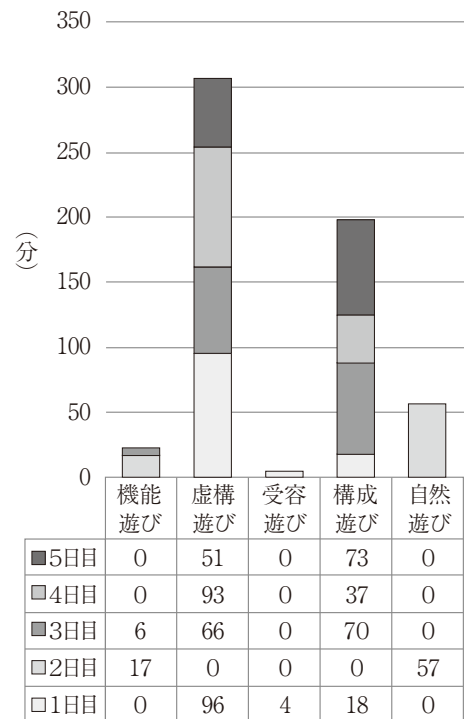


図1 A児の心的機能に基づく各遊びの時間(分)



表2 心的機能による遊びの分類 回

	機能	虚構	受容	構成	自然
回数	3	6	2	10	4
%	12.5	29.2	8.3	41.7	8.3

表3 遊びの平均継続時間  
：心的機能による分類 分

	機能	虚構	受容	構成	自然
$\bar{X}$	7.7	52.3	2.0	19.8	14.3

そこで、各遊びの平均継続時間をみる(表3)と、最も平均継続時間が長いのは「虚構遊び」の52.3分であり、次いで「構成遊び」の19.8分である。一方、「受容遊び」の時間は短く、2.0分である( $F(4, 20)=2.973, p<.05$ )。LSD法による多重比較の結果、「虚構遊び」は他のいずれの遊びよりも有意に平均継続時間が長い(いずれも $p<.05$ )。このことから、「虚構遊び」は1回あたりの継続時間が長く、「構成遊び」は比較的数量多く出現するものの、その継続時間は「虚構遊び」に比して短いことが明らかになる。

では、なぜA児の遊びでこのようなことが起こるのだろうか。その鍵と考えられるのが、下記の事例1である。

## 事例1

ままごと遊びでお母さん役を演じていたAは、廃材が置いてある棚へ行き、空き箱を使って、製作を始める。

さらにAは白い紙を細長く切り、それを丸めて輪にし、腕に通す。

Aは実習生をちらっと見た後、製作物を手にして実習生の所へ行く。Aは実習生に「これ、なんだとおもう?」と言いながら、製作物を見せると、実習生は「んー、分かんない。」と言う。するとAは「おけしょうにつかうの。」と言う。さらにAは製作物を見ながらゆっくりテーブルの方へ行き、腕にはめた白い紙の輪を見る。そして、「あと、うでわも、もってる。」と言い、それを実習生に見せる。

ままごと遊びをしていたAは、空き箱を使って化粧に使う鏡台を作り、切った細い紙で腕輪を作り、ままごと遊びへ戻っていく。この場面は、A児の遊びの中でも典型的な遊びの様子である。A児はままごと遊びという「虚構遊び」の中で、お母さん役としてのイメージをより具体化するものとして、化粧や装身具に思い至り、それを製作して、ままごと遊びの小道具として用いようとしていと考えられる。つまり、A児は「虚構遊び」の中で「構成遊び」を行っているのである。A児の遊びを心的機能に基づき分類していくと、上記のような「虚構遊び」の中に「構成遊び」が含まれる、遊びの多重構造が多数みられる。

このことは、A児が複数の心的機能を駆使して、遊びを展開していることを意味している。発達的には2歳過ぎに顕著になる「虚構遊び」は、イメージを具現化する遊びであり、事物や人物、状況などを意図的に変換することで成立する<sup>(13)</sup>。イメージが豊かになる年中児においては、ある人物になったり、状況を作り出したりするために、それを表現するための道具等が必要になってくると考えられる。しかし、そのすべてがいつも園に用意されているわけではない。むしろ、自らのイメージに合う道具などが揃っていることの方が少ないであろう。また、対象となった園では、廃材等を常にストックしており、子どもたちはそれらを用いて、自分たちが遊ぶものを作り出す活動を日常的に行っている。このことから、A児が「虚構遊び」の中で広げられたイメージを形にしようとするとき、それを「構成遊び」によって作り出し、それを用いて、さらに「虚構遊び」を豊かに展開しているものと考えられる。

## 3. 3. 2 A児の興味・関心による分類

次に、A児の遊びの展開について、興味・関心による分類を基に捉える。

表4は、1週間の遊びをA児の興味・関心に基づき分類し、その遊びの表出回数を示したものである。最も回数が多かったのは「構成遊び」であり、1週間で25回出現している。次いで、「自然遊び」では13回、最も少ないのは

「受容遊び」で2回となっている。以上について、 $\chi^2$ 検定を行った結果、偏りは有意である( $\chi^2(4)=26.070, p<.01$ )。さらに多重比較の結果、「構成遊び」は「機能遊び」「虚構遊び」よりも有意に出現回数が多い(いずれも $p<.01$ )。出現回数の多さは、A児の興味・関心がそれだけ変化し、新たな遊びに移行していることを示している。このことから、A児の遊びにおいて、「構成遊び」では、興味・関心の変化が多くみられる一方で、「機能遊び」「受容遊び」では変化はあまりみられないといえる。

以上の結果について、事例を基に検討を試みたい。

表4 A児の興味・関心による遊びの分類 回

	機能	虚構	受容	構成	自然
回数	7	10	2	25	13
%	12.3	17.5	3.5	43.9	22.8

## 事例 2

Aは他児が使っていたクラフトパンチに気づき、手に取ると、実習生とともに紙をいくつも型抜きする。

(中略)

Aは型抜きした紙を持って席から立ち上がり、「ドーナツつくろう。」と言って、隣のテーブルに置いてあったボール紙を手にして席に戻る。そのボール紙を丸めて輪にすると、実習生に「せんせい、こうやるのー。」と言い、実習生はAに「これどうすればいい？これさ、くっつけるのにさ、何いる？」と言う。するとAは立ち上がりながら「テープ。」と言う。Aは走ってセロハンテープを取りに行き、走って実習生のところに戻ってくる。実習生はボール紙を輪にした状態でAを待つ。Aは持ってきたセロハンテープを実習生の持つボール紙に巻きつけていく。

(中略)

Aはクラフトパンチを差出しながら、実習生に「すとーんやりたい。」と言う。実習生が「じゃあAちゃんもやってみようか。」と言い、紙を押さえると、Aはパンチに紙をはさみ、片手で押そうとする。実習生が「両手で。じゃあ、上から。」と言うと、Aは両手の人差し指を重ねて押そうとする。実習生は「両手、両手。」と言って手のひらをAに見せると、Aは手のひらをパンチの上に置いて体重をかけて押す。実習生は「せーのーでっ、よーっ！」と声をかけると、Aは「できた。」と言う。

(中略)

Aは先生の作ったクリスマスツリーをちらっと見ると、先生は「ん？」と言う。Aは先生の顔を見て「このクリスマスツリー、どーやって、つくったの？」と、先生のクリスマスツリーを指差しながら言う。先生は「これー？これねー、三角に折っただけなんだ。」と言う。さらに先生は「まずさー、斜めに折って半分にしてごらん。」と言うと、Aは折り紙を持って「こうー？」と言って先生の方を見ながら折ってみせる。その後、Aは自分の空き箱のふたを開け、型ぬきした紙を取り出し、その紙を、折ったクリスマスツリーの先端に貼り付ける。

上記の事例2では、A児がクラフトパンチで型抜きすること自体を楽しむ遊びが展開した後、ドーナツを作って、型抜きした紙で装飾する遊びが行われ、そしてまた、クラフトパンチでの型抜きに興じている。その後、クリスマスツリー作りに心惹かれ、その飾りとして、型抜きした紙を貼り付けている。

「構成遊び」とは、何かを作ったり、描いたりする遊びであり<sup>(14)</sup>、これらの遊びは何かが作られる、描かれることで作品等が完成し、それをもって遊びが終結すると考えられる。また、「構成遊び」に代表されるような静的な遊びにおいては、遊びに対する満足感や終結が、次の遊びにつながる<sup>(15)</sup>ことが示唆されている。さらに事例2にあるように、A児が行う遊びでは、ある遊びが終結した後、その遊びによって生じたものや作品を用いた、別の遊びを展開している。以上のことから、A児が「構成遊び」において興味・関心が変化し、多数の遊びを展開するのは、興味・関心の終結あるいは新たな興味・関心の開始が次の遊びを誘発し、遊びに変化をもたらしているからと考えられる。

### 3. 4 A児の遊びの変化をもたらす遊びの発信者と遊びの継続時間

#### 3. 4. 1 心的機能による遊びの変化をもたらす発信者

それでは、A児の遊びは誰をきっかけとして始まり、変化しているのだろうか。表5は、心的機能による遊びの分類ごとに、その遊びの発信者は誰であったか、その回数を示したものである。

最も多かったのは「A児」であり、14回である。次いで「他児」が9回、「その他」が3回であり、「幼稚園教諭」は0回であった。これらについて $\chi^2$ 検定を行った結果、偏りは有意である( $\chi^2(3)=18.000, p<.01$ )。多重比較の結果、「A児」「他児」は「幼稚園教諭」よりも有意に発信者となる回数が多い(いずれも $p<.01$ )。このことから、A児の遊びにおいては、A児自身または他児が遊びの発信者になることが多く、幼稚園教諭が発信者になることは少ないといえる。

#### 3. 4. 2 興味・関心による遊びの変化をもたらす発信者

さらに、遊びの発信者について、興味・関心に基づいて捉える。表6は、A児の遊びにおける興味・関心の変化をもたらす発信者が誰であったか、その回数を示したものである。

最も多かったのは「A児」であり、32回である。次いで「他児」が22回、「その他」が6回であり、「幼稚園教諭」が2回であった。これらについて $\chi^2$ 検定を行った結果、偏

表5 遊びの発信者：心的機能による分類 回

	機能	虚構	受容	構成	自然	計
A 児	1	4	0	8	1	14
他 児	2	2	2	2	1	9
教 諭	0	0	0	0	0	0
その他	0	0	2	0	1	3

表6 遊びの発信者：興味・関心による分類 回

	A 児	他児	教諭	その他
回数	32	22	2	6

りは有意である ( $\chi^2(3)=37.871, p<.01$ )。さらに多重比較の結果、「A児」「他児」ともに「教諭」「その他」よりも有意に発信者となることが多い (いずれも $p<.01$ )。このことから、A児の遊びは、A児自身の興味・関心がきっかけで生じることが多く、または他児によってもたらされているといえる。一方、幼稚園教諭等がA児の遊びにおける興味・関心に変化をもたらすことは少ないといえる。

以上のことから、A児の遊びにおいては、心的機能に基づく分類においても、興味・関心による分類においても「A児」自身や「他児」のように、子どもたちが遊びの発信者になる回数が多く、「幼稚園教諭」のように大人が遊びの発信者になることは少ない。このことは、年中児であるA児が遊びの開始者となり、遊びを主体的に展開できるようになっていることを示している。また、A児は、他児からの働きかけにも対しても、適宜反応し、遊びを展開していくことができていると考えられる。年中児は仲間遊びが豊かになっていく時期であることを考慮するならば、A児が自分自身を発信者とするだけでなく、他児を発信者として、遊びを展開する回数が増えることは想像に難くない。

また、幼稚園教諭等の大人が遊びの発信者になることが少ない点に注目したい。事例3は、そういった幼稚園教諭と幼児とのかかわりの一端を示すものである。

**事例3**

Aは道具のある棚に行き、はさみを手にすると、テーブルの方をじっと見ながら棚の前に座る。Aは牛乳パックを切り始め、何度かちらちらとテーブルの方を見る。Aははさみで1面を切り取ろうとし、最後の部分を手で引っ張って切ろうとするがうまく切れず、Aは振り返って先生の方をちらりと見る。

(中略)

Aは一面を切り取った牛乳パックを先生の方に向けて見せると、先生はAに「できたー？Aちゃん。」と言う。先生は牛乳パックをAに差し出しながら「やってみる？」と言うと、Aははさみを手にして、先生に教えてもらった部分を切る。そのとき先生はAの手元を見ながら牛乳パックを支える。

上記の事例は、A児が牛乳パックをはさみで切ろうとする際の幼稚園教諭との関わりを捉えたものである。A児がはさみを使い、牛乳パックを切っていることを先生は十分に把握している。しかし、先生から働きかけることはなく、A児が先生の方を振り返ったり、切り取れたものの、うまくできなかった様子を先生に示した時に初めて、「やってみる？」と声をかけ、A児の遊びの援助を行っている。このように、年中児となり、自分自身で遊びを創造できるようになったA児に対して、幼稚園教諭は遊びに介入することはせずに、その様子を見守り、時にA児が困難を抱えていると判断したときに、適宜、援助するというscaffold (足場)としての関わりを行っていることが明らかになる。一般的に、子どもが何らかの目標に向かって行動しているとき、その子どもの周囲にいる熟達者は、子どもの行動が達成できるように働きかけを行う。しかし、子どもの発達に伴い、そのscaffoldを徐々にはずしていく<sup>(16)</sup>。年中児であるA児は、自ら遊びを見つけたり、開始したり、継続することが可能になっていると考えられる。そのため幼稚園教諭は、必要に応じ、A児をサポートしたり、見守ったりするがゆえに、上記のような結果になったと考えられる。

**3. 4. 3 遊びの発信者による遊びの継続時間**

では、遊びへの集中や没頭を示すと考えられる遊びの継続時間については、発信者によって違いがみられるのだろうか。そこで、心的機能による分類、興味・関心による分類を用いて、A児の遊びの継続時間について、遊びの発信者毎に平均をみる (表7, 8)。

**表7 遊びの発信者毎の遊びの平均継続時間**  
：心的機能による分類

遊びの発信者	A児	他児	教諭	その他
平均継続時間	27.6	14.5	0.0	6.7

**表8 遊びの発信者毎の遊びの平均継続時間**  
：興味・関心による分類

遊びの発信者	A児	他児	教諭	その他
平均継続時間	8.1	6.6	2.5	7.0

心的機能による分類において、最も平均継続時間が長いのは、発信者が「A児」である時であり、27.6分、次いで「他児」が14.5分、「その他」が6.7分であり、「幼稚園教諭」については0分である。これらについて、一元配置分散分析を行った結果、平均値に有意な差は認められない ( $F(2, 25)=.332, n.s.$ )。

次に、興味・関心による分類においては、最も平均継続時間が長いのは、発信者が「A児」である時であり、8.1分、次いで「その他」が7.0分、「他児」が6.6分であり、「幼稚園教諭」のときが2.5分で最も短い。これらについて、一元配置分散分析を行った結果、平均値に有意な差は認められない ( $F(3, 58) = .356, n.s.$ )。

このことから、心的機能、興味・関心のいずれについても、遊びの発信者による遊びの継続時間には差があるとはいえない。

上記の結果からも明らかなように、A児の遊びは、自分自身や他児をきっかけとして始まることが多い。これは、仲間遊びの展開が豊かになる年中児<sup>(17)</sup>の遊びにおいて、子ども自身が主体的に遊びを展開するようになることを意味している。一方、幼稚園教諭のように、子どもの発達を支える存在である大人は、子どもの発達段階や一つ一つの遊びにおける子どもの置かれている状況を見極めて、子どもへのかかわりを調整しているために、遊びの発信者となることが少ないと考えられる。

しかし、遊びの発信者による遊びの平均継続時間に有意な差が認められないということは、いずれが遊びの発信者であっても、遊びの継続時間には差異がみられないということになる。年中児であるA児は、自分自身や他児との関係の中で遊びを十分に展開するとともに、幼稚園教諭などの大人との関係においても、その遊びの発信を十分に受け止め、自分の遊びとして展開できるようになっていることが示唆される。

本研究は年中児であるA児の1週間という限定の中で、遊びの継続と変化の様相を捉えたものである。今後は、さらに対象児や対象とする期間を増やすことで、より詳細な分析を行うことが求められる。

#### 4. おわりに

本研究は、豊かな仲間遊びが展開する年中児の1週間にわたる遊びの変化と継続について、その様相を明らかにすることを目的とした。分析にあたっては、遊びの変化と継続を対象児Aの心的機能による分類、興味・関心による分類の側面から捉えるとともに、それぞれの遊びの発信者に注目し、分析を行い、以下の点が明らかになった。

- (1) 対象となったA児の遊びでは、心的機能による5つの分類における「虚構遊び」を行う時間が最も多かった。また、「虚構遊び」の中で「構成遊び」が行われるような多重構造が多数観察された。
- (2) A児の遊びでは、心的機能による5つの分類における「構成遊び」を行う回数が最も多く、さらに「構成遊び」内での興味・関心の変化が最も多い。
- (3) それぞれの遊びの発信者については、心的機能による分類、興味・関心による分類のいずれにおいても、A児であることが最も多かった。一方で、幼稚園教諭が発信者となることは稀であった。年中児であるA児が、自ら遊びを展開することが可能であるがゆえに、幼稚園教諭による遊びの提案等が少なくなることが示唆された。
- (4) 遊びの発信者による遊びの継続時間の差異は見出されなかった。

なお、本研究の一部は、平成26年度上越教育大学卒業研究(杉原ちあき)において、発表されている。本研究にご協力くださいました幼稚園の子どもたち、教職員の皆さまに心より感謝申し上げます。

#### 引用文献

- (1) 文部科学省 (2008) 幼稚園教育要領. 1.
- (2) 厚生労働省 (2008) 保育所保育指針. 7.
- (3) 高橋たまき (1984) 乳幼児の遊び—その発達プロセス. 新曜社. 1-6.
- (4) 前掲 (3)
- (5) Parten, M. B. (1932) Social participation among preschool children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27, 243-269.
- (6) Bühler, K. (1966) 「幼児の精神発達」(原田茂, 訳). 協同出版. 132-155.
- (7) Piaget, J. (1967) 「遊びの心理学」(大伴茂, 訳). 同文社. 42-120.
- (8) 前掲 (3)
- (9) 前掲 (5)
- (10) 前掲 (6)
- (11) 前掲 (3) 82-121.



- (12) 高橋たまき (1993) 子どものふり遊びの世界－現実世界と想像世界の発達. ブレーン出版. 95-116.
- (13) Garvey, C. (1980) 「『ごっこ』の構造－子どもの遊びの世界」(高橋たまき, 訳). サイエンス社. 133-171.
- (14) 前掲 (6)
- (15) 淡野将太 (2008) ひとりで遊んでいる子どもはどのように遊びを変化させるのか?－自由遊び場面における非社会的遊びの変化プロセス. 発達研究, 22, 263-269.
- (16) Bruner, J. 1975 The ontogenesis of speech acts, *Journal of Child Language*, 2, 1-19.
- (17) 前掲 (6)

# Continuation and Variation in a Child's Play: An Observation of a 4-Year-Old Child in Kindergarten

Chinatsu YOSHIZAWA \* · Chiaki SUGIHARA \*\*

## ABSTRACT

A second-year kindergarten child was observed for a week while she played. Continuation and variation in her play were analyzed in terms of a classification of mental function and the child's interests. Attention was paid to who initiated play. Our findings were as follows:

1. The child spent the most time in fictive play. Multiple-layered play such as a constructive play was also observed in the middle of fictive play.
2. She engaged in constructive play most frequently, and variations of her interest during her constructive play were observed more than during other kinds of play.
3. She proposed play frequently, while her kindergarten teacher rarely did.
4. The duration of play had no correlation with who initiated it.