

# 創造性が発揮できる遊び場

Enjoy Ground

森脇翔太, 有光眞子, 蔣馨瑶, 林駅侑, 傅小芸

近年、都市化やスマートフォンの普及により我々の暮らしは便利になってきている。その一方で、外で全身を使って遊ぶという機会が減ってきているといえる。また、学校で習ってきたことを外で表現・体験することも少なくなってきた。こうしたことから、身体感覚を通して考えたり、新しい価値を生み出したりという経験、つまり創造性を発揮する機会が失われているといえる。そこで、我々は子どもたちに対して創造性が発揮できる遊び場とはどのようなものか検討を重ね、具体的なワークショップとして実践して、創造性が発揮できる遊び場になり得たのか考察を行った。その結果、課題等がたくさんあるが創造性が発揮できる遊び場になったといえることができた。

Keywords : 創造性, 遊び場, 自然, 遊び, ワークショップ

## 1. 研究の背景と目的

都市化により、最近の子ども達は外あそびをするのに必要な空間・仲間・時間の不足をもたらし、森や林、川など自然に接する機会が少なく、多くの子ども達の日常的な外あそび体験の確保が難しくなっていると考えられる。文部科学省で平成 19 年度から 21 年度に実施した「体力向上の基礎を培うための幼児期における実践活動の在り方に関する調査研究(以下、文部科学省調査という。)」<sup>1)</sup>においても、子ども達の生活全体が、歩いたり、外で遊んだりするなどの日常的な身体運動が減少する方向に変化した傾向がうかがえる結果であった。その原因として、子ども達を取り巻く環境から、体を使った外遊びに必要な3つの「間」が消えているという原因がある。

まずは「空間」。都市化やコロナ禍などにより、空き地や生活道路などの子ども達の手軽な遊び場の減少や子どもを狙った犯罪の多発により、子ども達のがのびのびと過ごせる場所が戸外から失われ、テレビゲームなどの室内遊び時間が増えた。次に「時間」。知識を過度に重視する大人の意識は、子ども達の外遊びやスポーツの軽視につながった。日替わりの塾やお稽古ごとで大人以上の過密スケジュールで毎日を送っているため、遊びに割ける時間がない。さらに、都市化や少子化、情報化の進展の中で、情報機器へののめり込みは、日常的に外で一緒に遊ぶ「仲間」を減少させ、人間関係の希薄化や体を動かす機会の減少も招いた。このことは、結果的に幼児期からの多様な動きの獲得や体力・運動能力に影響している。

コロナ禍により、ひと昔前の子ども達の生活に当たり前のように「放課後、近所の空き地で暗くなるまで熱中して遊ぶ」といった行為が自然発生的に起

こるのは、不可能に近い状態だと言える。また、文部科学省は「幼児にとって体を動かして遊ぶ機会が減少することは、その後の児童期、青年期への運動やスポーツに親しむ資質や能力の育成の阻害に止まらず、意欲や気力の減弱、対人関係などコミュニケーションをうまく構築できないなど、子ども達の心の発達にも重大な影響を及ぼすことにもなりかねない。」と指摘している。すなわち、体力は人間の発達・成長を支え、創造的な活動をするために大切な役割を果たすことから、将来を担う子ども達が主体的に体を動かす自然での遊びを確保していくことは一つの重要な課題になる。また、西浦(2011)<sup>2)</sup>によると、創造性は幼児期からの気づきや発見、試行錯誤の繰り返し、好奇心、探究心、見通し、着想の積み重ねによって育まれると論じている。すなわち、自然の中で遊ぶことで、子ども達は好奇心や探究心を広げ、創造の芽を伸ばしていく。

そこで、本研究では、子ども達に自然と社会を連携した魅力ある遊び場を作ることを目的としている。その中で、子ども達の創造性の育成を明らかにしたい。

## 2. 創造性が発揮できる遊び場をつくるために

### 2-1 遊び場とは

創造性のある遊びを作るために、まず遊び場とは何かを議論する。遊びの定義についてホイジンガ<sup>3)</sup>の『ホモ・ルーデンス』に記載されている「遊びとはあるはっきり定められた時間・空間の範囲内で行われる自発的な行為もしくは活動である。それは自発的に受け入れた規則に従っている。その規則はいったん受け入れられた以上は、絶対的拘束力をもっている。遊びの目的は行為そのもののなかにある。

それは緊張と喜びの感情を伴う。そして、これは『日常生活』とは『別のもの』という意識に裏づけられている」を採用する。そして、遊び場は遊びが行われる場である。以上のことから遊び場を作り出すためには、ある空間に対して次の条件を満たさなければならない。

- ①自由な行動ができる。
- ②日常生活から区切られている。
- ③先が読みづらい。
- ④固有の規則が存在する。

このことから遊び場には「最低限のルール」のみ設定して、そのこと以外は完全に遊ぶ人達が自由にすることが遊びの肝ではないかと考える。

## 2-2 創造性について

創造性とは、トールンス (1965)<sup>4)</sup>では「問題 (情報の差異・欠如している要素・不調和など) を感知し、試行錯誤して困難さを明確にしたり、解決策を求めながら、仮説を検証したり修正するなどして、最終的に結果を人に伝達する過程」と定義しており、高橋 (2002)<sup>5)</sup>では「創造とは、人が問題を異質な情報群を組み合わせ統合して解決して社会あるいは個人レベルで新しい価値を生むことである」と定義されている。この2つの定義から創造性には個人の未知の問題に対してなにかしらの作用を与えるという特徴が見られる。この特徴から未知の問題を見つけなければならないという課題が生まれる。よって、創造性は幼児期からの気づきや発見、試行錯誤の繰り返し、好奇心、探究心、見通し、着想の積み重ねによって育まれる。このことから、創造性が発揮できる遊び場を実践するための対象年齢は6~12歳程度の子ども達が最適ではないかと考える。

## 2-3 創造性と遊び場の関係

2-1と2-2から創造性が発揮できる遊び場を作るためには、遊ぶ人達が見たこともない問題を提示して、そこに最低限のルールのみ設定し、その後は遊ぶ人達が自由にすることが大事だと思われる。遊ぶ人達が見たこともない問題については対象の人達が日常において個別では触れているがそれらを組み合わせることがないことを前提に組み合わせるとどうなるかといった問題を提示するのがよいのではないかと考える。

## 3. 創造性が発揮できる遊び場の実践

### 3-1 ワークショップについて

我々は創造性の遊び場の実践を行うために、小学校図画工作科教科書掲載題材『ひもひもワールド』<sup>6)</sup>を参考にして岡山大学の敷地内でワークショップを行うことにした。これは2-3で論じた個別では触

れているがそれらを組み合わせることがないことを前提に組み合わせるとどうなるかといった問題について「様々なひも」と「庭」を組み合わせている。なお、後の分析のために会場にビデオカメラを4台設置した。

ワークショップ名：つないであそぼ

開催日時：2022年11月20日 午前9時から

開催場所：岡山大学教育学部東棟付近の庭

使用材料：麻紐・毛糸 (10色程度)・リボン (6色程度)・ビニールテープ (4色程度)・軍手・ポスカ・はさみ

参加者：児童2名、児童の保護者4名、大学院生6名

活動の流れについて

(1) 準備段階にて毛糸を庭全体に張り巡らせることができるようにするために、麻糸を図3.1のように張った。



図3.1 麻糸を張る様子

(2) 参加者に対して、色々なひもを用意しているのでこの庭で遊びましょうと説明を行い、活動の誘導をした。

(3) 遊び終わった後に、児童に対して以下の項目についてアンケートを行った。

- ①：「外で遊ぶのは好きですか？」
- ②：「週にどのくらい外で遊びますか？」
- ③：「外でどのような遊びをしますか？」
- ④：「ワークショップで作った作品は自分で考えましたか？」
- ⑤：「今日の遊びは楽しかったですか？」
- ⑥：「今日の遊びの感想を教えてください。」

### 3-2 ワークショップを行った結果

ワークショップを行った結果、様々なテープや紐を使い新たな場や空間が創出された(図3-2)。また、空間ができた後にその空間内で鬼ごっこが始まるという我々が想定していないことが起こった。アンケートの結果については以下の通りである。

児童A：①わりと好き ②毎日 ③鬼ごっこやボール遊び④はい ⑤楽しかった ⑥ひもを結ぶのが楽しかった。ポンポンをつくったのが楽しかった。

児童 B：①かなり好き ②毎日 ③鬼ごっこ ④はい ⑤楽しかった ⑥ひもを結ぶのが楽しかった。特に緑色のひもが好きだった。

アンケートの結果やビデオに映っている児童達の様子から楽しい遊び場になったと言える。



図 3.2 ワークショップでできた作品

#### 4. ワークショップの分析について

##### 4-1 分析方法

本ワークショップについて、創造性が発揮できる遊び場になり得たのかを判定するためにビデオ分析を行った。ここで挙げるビデオ分析とは、トランスクリプトのように詳細までは書かないが、いつ誰がこのように行動したかを Excel にまとめてチームメンバーで重要だと思った場面を抽出して考察するというエスノメソトロジー的手法による分析である。その上で創造性が発揮できたかを判定することにする。

##### 4-2 気になった場面

I：児童 A がおおそ等間隔で遊びを変えていた点

ビデオ分析をしたところ児童 A は、5-15 分程度の間に等間隔で遊びを変えていた。具体的には、紐の色を変える、紐を結びつける作業からそれに加え落ち葉を載せる作業を始める、ボンボンを保護者に教わりながら作る、自分でボンボンを作る、ペンで落ち葉などに絵を描くなどである。

II：児童 B がずっと同じ遊びを行った点

児童 B の紐遊びは一貫して緑や黄緑色の紐を用いていた。黄緑の紐で紐同士を繋いだり、ハンモックを作ったりしていた。

III：ハンモック、ボンボンが作られた点

ワークショップ中に児童 A によってボンボン、児童 B によってハンモックが作られた。これらは、保護者と協力する場面も見られたが最終的には自分で作り作品を完成させていた。

IV：遊びの最後は糸結びをせずにペンを使う遊びにシフトした点。

ワークショップ開始から 50 分後、大学院生の数名が用意していた紙やペンを用い絵を描き始めた。また、大学院生が紐に文字や絵をかき始めた。それをきっかけに児童 A、児童 B は活動場所が変わり、ブルーシートが張られたところでお絵描きをしたり、飾り付けの落ち葉やロープなどに絵や文字を描き始めたりした。

V：「だるまさんが転んだ」、「鬼ごっこ」が始まった点

ワークショップ活動が終わった後、大学院生 1 名と児童 2 名によってだるまさんが転んだを始めた。その後、遊びが鬼ごっこに変わり他の大学院生 5 名も参加した。その後、ワークショップで完成した空間の中で、鬼ごっこや氷おになどが繰り広げられた。

##### 4-3 考察

I について児童 A はワークショップ開始直後では保護者と一緒に保護者と同じような作業をしていた。その様子は具体的に何をしたら良いかわからない、恥ずかしいなどの心情が窺えた。しかし、段々周りの様子を見たり保護者と一緒に作業をしたりするうちに自主性が生まれ、周りが行なっていることを取り入れながら自発的に作業をする様子が窺えた。等間隔の活動の変化は、周りが行っている遊びが段々変化していったこと、また周りの様子から閃きが生まれ自発的に行動した結果、おおそ等間隔での活動になったのではないかと考えることができる。よって、この場面では他者の活動を見ながら自分で活動することによって新たな発見が見いだされた場面と捉えることができる。

II では、児童 B が、ずっと緑色や黄緑色を使っていたのは緑色が好きであると本人が述べており、それが理由だと考えられる。他にも沢山の色の紐を用意していたが、同じ色を使っていたことから色に対するこだわりがみられた。一見柔軟性に欠けるようにも見える場面であるが、児童 B がハンモックを作った際には保護者の言うとおりに作る様子や、大学院生が描き始めたお絵描きの様子を見て活動内容を変えた場面から一定の柔軟性が見られた。このことから周りの様子を見つつも自分の感覚や思いを大切にしていることが窺えた。また、児童 B はワークショップ開始後すぐに緑色の紐を取り自ら活動を始めていたこと、活動範囲を自ら広げ我々に声をかける様子から、積極的であり、且つ目的を持って行動していることが窺える。このことから、この場面は児童 B の好奇心が十分に活かすことができている場面であるといえる。

Ⅲでは、ハンモックやボンボンこれらは児童自ら作り出したかのように見えたが、ビデオ分析をしたところどちらも初めは保護者が作り出したことがわかった。これらは保護者がハンモックの骨格やボンボンを作り出し、その後児童A、児童Bが保護者の援助を受けて作り出してできた作品であった。ハンモックについて保護者のアイデアを元に児童Bが続きの作業をしつつそこから児童Bにどうしたら葉が乗るか考えさせる場面が見られた。このことから考えさせる場面が提供されたことで児童AやBが試行錯誤を積み重ねることができたといえる。

Ⅳでは、遊びの場所や内容が移行した要因として大学院生から新たな遊びを提案され遊び始めたことに加えて、時間がワークショップ開始50分ほど経過した頃だったため、今まで行なっていた活動に飽き、遊びが移行したと考えられる。そして、児童達が各自好きな物を葉っぱや紙に表現していたことから着想がなされたと考えられる。

Ⅴでは、ワークショップが終わりある大学院生と児童A、児童Bはワークショップを通して仲良くなったためまだ遊びたいという心情が見られた。そして、大学院生が鬼ごっこをしようという提案がされた。また、他の大学院生も鬼ごっこに参加後、児童らによってワークショップでできた空間に移動して鬼ごっこが行われた。ここでは児童自ら発想し、閃きが生まれた場面と捉えることができる。これは2章で述べた創造の定義である「人が問題を異質な情報群を組み合わせて統合して解決しては個人レベルで新しい価値を生むこと」を満たしているといえる。

I-Vの場面より、児童A、Bはワークショップを行ううちに自ら行動する自発性や積極性、親の様子を見様見真似で真似をしつつ周りの遊びを取り入れる柔軟性が働き、最終的には新たな発想が生まれたといえる。これらは、2-2で示した創造性を育むために必要な要素の「好奇心」「探究心」「試行錯誤の繰り返し」「新たな発見」「着想」に当たると考えられる。これらことから、今回のワークショップにおいて創造性が発揮できたと考えられることができる。

## 5. 課題及び反省

4の考察からこのワークショップについて創造性が発揮できる遊び場になり得ると結論づけたが改善の余地はいくつかある。

### ① 参加者の募集

本ワークショップにおいて募集をした団体が少なくなかつ募集する期間が1週間程度とかなり短か

ったため、児童の参加者が2名という結果になった。このことから、次にワークショップを開催する際には、募集期間を長めにとり声をかける団体を増やすべきであると反省する。

### ② 素材の使い方

このワークショップにて、素材をたくさん用意したが、主に使われたのが毛糸でありリボンやビニールテープが使われることが少なかった。また、ビニールテープに関してはちぎって広げることができるという性質を使わなかった。このことから、素材の特性について開催側がしっかり熟知して参加者にその特性を生かせるようなアプローチをするべきであると考えられる。

### ③ フィードバック

今回は参加者が少ないかつ年齢が低かったため難しかったが参加者からのフィードバックを受け取り、改善することが重要であると考えられる。今後の課題として如何に良い遊び場のワークショップのモデルを提供することができるのか考える必要がある。

## 参考文献

- 1) 文部科学省、「体力向上の基礎を培うための幼児期における実践活動の在り方に関する調査研究報告書」、2011、pp. 7-13
- 2) 西浦和樹、「創造性教育の現状と創造的問題解決力の育成：教育ツールの活用による人間関係構築の試み」教育心理学年報、2011、pp. 199-207
- 3) ホイジンガ、高橋英夫訳、ホモ・ルーデンス、中央公論新社、1938
- 4) ポールトランス(著)、佐藤三郎、中島保(訳)、1982、創造性修行学
- 5) 高橋誠(編)、新編創造力辞典、日科技連、2002
- 6) 日本児童美術研究会、小3・4上 図画工作、日本文教出版、2020、pp. 52-53