

材料を用いた子どもの遊びの姿収集プロジェクト

チーム名：岡大あそびラボ

溝上怜海，青木萌華，景山愛梨，曹文博，魏若杉，万志冬

本プロジェクトの目的は、子どものすべての活動の姿を遊びの視点から捉えた事例を動画収集することである。そして、収集した子どもたちの多様な姿の動画を、子どもの遊びや学びについて研究する「岡山大学大学院教育学研究科 岡大こどものミュージアム(以下、岡大こどものミュージアムと表記)」に、遊びの事例として公開することで、今後の子ども研究に寄与したい。観察方法について、まず大学生が様々な素材で遊び、子どもの遊びを想定した。その後、子どもの遊びの実際を観察するため、小学校低学年児童とその保護者を対象とした遊びのワークショップを行い、想定外であった行為について、活動の記録やアンケートなどからその行為が起きた状況や子どもの思考などを分析・考察した。その結果、子どものすべての行為に意味があり、身近な素材の特性や現象を楽しんでいることが分かった。そして、観察の視点として、子どもと同じ目線の高さで観察することや、想定外の道具や素材の扱いに着目することで、新たな遊びを見取ることができ、子どもへのこれまでにない関わりにつながる可能性が示唆された。

Keywords：遊び，子ども，参与観察，見取り，素材との関わり

1. プロジェクトの背景

ピアジェによると、遊びは「基本的には単なる機能的同化、あるいは再生的同化である」¹⁾り、その中でも特に「努力とか制限とかなしに活動それ自体に実在を同化する」²⁾純粋同化に遊びの特質があるという。同化とは、外界の情報を自分が持つ既存の概念に取り入れ、外界を理解していくことである。また、ヴィゴツキーによると遊びは「将来の活動で子どもに求められる関係を学び、自分の原始的本能を発達させる」³⁾活動であるという。これらのことからわかるように、遊びは、身の回りのものごとを理解したり、社会的に人やものとの関係性を築いたりするなど、人の成長において重要な活動である。

しかし、渡辺広人と佐藤公代によると現代の子どもは遊ぶ「空間」「時間」「仲間」がないという⁴⁾。一方で、「幼児の自己表現は素朴な形で行われることが多い」⁵⁾ことや、「子ども自らが『わけのわからない』遊びを目的なしに作り出」⁶⁾すことがある。このことから、「子どもの遊び空間は大人から禁止されることによって狭められている」⁷⁾とも指摘されるように、遊び場が減ったため遊ばなくなったのではなく、大人が遊び場や遊びを限定的に捉えているために、子どもの遊びを見取れなくなっているのではないかと考える。「鬼ごっこ」や「かくれんぼ」のように広く共通認識されている遊び以外にも、日常生活の様々な状況で遊びはなされているのではないだろうか。

2. 調査・分析方法の検討—先行研究より

遊びについて、これまで様々な観点から定義づけや分類が試みられてきた。例えば、カイヨワは、ホイジンガやヴァレリの定義を分析して、(1)自由な活動、(2)隔離された活動、(3)未確定の活動、(4)非生産的活動、(5)規則のある活動、(6)虚構の活動という遊びの特性を挙げた⁸⁾。また、ピアジェは遊びを発達段階で捉え、(1)機能的あそび、(2)象徴的あそび、(3)ルールのあるあそびの3つに分類している⁹⁾。

村田透は、幼児期の子どもの造形表現過程の具体性を明らかにするため、「大人の常識(知識や体験の総体)を一旦括弧に入れ、子どもの行為を〈いま—ここ〉の場面に即して相対化し」¹⁰⁾、花篤實らの造形表現分類¹¹⁾を基に観察された造形遊びの分析・考察を行った。また、これまでの遊びの心理学的研究を整理し、新たな遊び解釈の構造モデルを提案している清水武によると、「『遊びにおける楽しさはいかにして創発するのか』、それを『遊び手と行為の機会との関係性の在りかた』として考え、そのプロセスを含めた存在論的生成を全体から理解すること」¹²⁾が、ピアジェ以降の我々に残された重要課題だという。つまり、これまでの遊びに特徴的な要素を集めることで遊びを特定しようとしたり、遊びを発達段階で分断したりする遊びの捉え方だけではなく、遊びを「全体で生じる状況」として捉える視点が必要だと言えよう。

したがって、本プロジェクトでは、遊びを子どもの能動的な行為だけでなく、子どもと環境との関係から発生する状況として捉える。また、日常での子どもの見取りの視点を得るため、身近にある素材が

子どもたちの遊びをどう誘発しているのかという視点から、生活に身近な素材や道具を用意し、他者との相互作用やものとの関係性の変化に着目して観察・分析することとした。その際、指導や教示は行わないが、筆者らの設定した活動は「材料・素材へのかかわりそのものや技法という行為そのものを楽しむ」¹³⁾ 造形遊びに近いと考え、村田の記録や分析の方法を参考にした。

表1 村田(2016)「幼児の造形表現の分類」の「造形遊び」欄¹⁴⁾

幼児の造形表現の分類	幼児の造形表現の特徴や内容
空間遊び	場所とか環境(木立、ブランコ、すべり台など)へ全身を使って働きかける動きが特徴の形には残らない造形活動。
材料遊び	材料、材質へのかかわり、材料体験、材質や機能のたしかめの活動。以下の内容を含む。 ①材料集め(収集活動)。 ②材料経験(材料への興味づけ、材質感の経験・読み取り、材料への働きかけによる特質、機能への関心)。 ③材料遊び(操作、変形、加工による造形へのアプローチ)。
構成遊び	材料を並べたり、組み立てたり、飾ったりする活動。材料を並べて絵にしたり、通信したりする活動や身体の一部の飾りたてをしていく活動とも重なり合う。
操作遊び	材料・用具を使って、点を打ったり、線を引いたり、形をとったりといった造形活動。技法的な操作遊び。
模倣遊び	実際のものに近付けたい、似せたいという願望と多分に重なる造形活動。自然物、人工物、既成品などの形をイメージに合わせる「見立て遊び(形みつけ)」や、本人がそのものになりきるといったイメージにかかわる造形活動。

3. 遊びを観察、収集するための方法

3-1 ワークショップの実施

先行研究より、子どもの遊びの実例を得るためには、大人の想定外の行為から事例を抽出する必要があると考えた。そのため、まず大学生が遊ぶ活動を行い、参与観察によって見られた行為を整理した。その後、主に小学校低学年児童とその保護者を対象とした遊びワークショップを開催し、参与観察やアンケート調査を行った。ワークショップの実施概要は表2の通りである。

表2 ワークショップ、参与観察の実施概要

(1) 大学生を対象とした遊びワークショップ 日時: 10月23日 15:30~17:30 対象: 大学生と大学院生6名 場所: 岡山大学教育学部東棟彫刻室 材料・道具: ビニールプール、土、ロール紙、ウエス、バケツ、水、片栗粉、小麦粉、輪ゴム、絵の具、セロテープ、PEテープ、カラーセロハン、発泡スチロール、マーカー、はさみ、パス、クレヨン、段ボールカッター、ビニール袋(45L, 90L, 3.5m×3.5m)、防災用アルミシート
(2) 小学校低学年児童を対象とした遊びワークショップ 日時: 11月24日「あそび研究会」13:30~15:30 対象: 小学生低学年児童9名、幼稚園児2名、保護者9名 場所: 岡山大学教育学部講義棟5101教室 材料: (1)の材料から土を除き、シュレッダーした紙、ペットボトルキャップ、2L空きペットボトル、粘土を追加。 活動の指示は「ここにあるもので遊んでいいよ」のみであり、意図的な問いかけや指導は行っていない。子どもが発案し主導する

活動に観察者(研究メンバー)が加わり、動画撮影をしていた。



参考: (2)ワークショップ会場(左)と参与観察時の様子(右)

3-2 調査、分析の方法

調査、収集したデータは以下の通りである。

①大学生と保護者と子どもへのアンケート

ワークショップ後に参加者にアンケートを実施し、今回の活動で自分がどのような遊びをしたのかを書き出してもらった。加えて、保護者と子どもには、普段の遊びの内容や頻度を質問し、活動を分析する際の参考資料とした。

②動画記録と観察を基にしたエピソード記述

大学生と子どもの材料を用いた遊びの様子を、参与観察しながら動画記録する。大学生の活動では、①の回答を基に、動画記録を確認し、遊びの事例を整理した。子どもの活動では、大学生では見られなかった行為に着目し、観察後には観察者でもあるプロジェクトメンバーで振り返りを行い、事例の抽出とエピソード記述を作成した。

③保護者と子どもへのインタビュー

事例の偏りや観察者と子どもとの認識の乖離を防ぐため、②で抽出した事例について、サイトに掲載予定の遊びの説明文と動画を確認してもらい、子ども本人による「遊びの名前」の命名と、説明に対する意見を聞いた。

3-3 倫理的配慮

調査の実施にあたっては、調査対象となる子どもと保護者に本研究の目的・方法を説明し、事前に使用する材料へのアレルギー有無の確認や、肖像権の使用等の了承を得た上で、不利益が生じないよう十分に配慮した。

4. 結果

4-1 大学生の活動のみに見られた行為

大学生の活動にのみ見られた行為を、造形遊びで分類される可能性のある内容と共に表3に記した。大学生の遊びでは、発見できた行為32件のうち、複数人で行っていた行為が19件あり、他者への働きかけや役割の分担など、他者を意識した遊びが多く見られた。また、見立てや、工作から始まるごっ

こ遊びのような行為が8件見られた。

表3 大学生の活動でのみ見られた行為（一部）

行為	複数人／一人	分類の可能性
ビニール袋にマーカーで描く 結んだビニール紐に絵の具を付けてスタンプのようにたたく	複数人 一人	操作遊び 操作遊び
ビニールひもで体を縛る アルミシート、ビニール袋を腰に巻く(服をつくる)	複数人 一人	材料遊び 模倣遊び
アルミシートを被せようとする、逃げる カラーセロハンでパーソナルカラー診断ごっこ	複数人 複数人	空間遊び 模倣遊び
カラーセロハンで寝ている人の足を摸る 粘土でハンバーガーをつくる	複数人 複数人	空間遊び 模倣遊び

4-2 児童、幼児の活動のみに見られた行為

4-1 と同様に、児童、幼児の活動にのみ見られた行為を表4に記した。児童、幼児の活動では、大学生で見られた紐、はさみ、ペンなどの道具を使った行為はほとんど確認できなかった。一方、大学生では使われなかった発泡スチロールや、水などが使われた。水は活動前の想定では、粘土に混ぜたり手を洗ったりするために用意していた。しかし、絵の具の乗った紙の上に水を落とす事例や、色水をつくる事例など、遊びの材料として扱う様子が見られた。また、発見できた行為48件のうち、「材料遊び」に分類される可能性のある行為が24件と多く、性質の確かめや材料同士の組み合わせ、材料の収集を楽しむ様子が見られた。児童、幼児の活動のみで見られた事例の一部を次章で取り上げる。

表4 児童、幼児の活動でのみ見られた行為（一部）

行為	複数人／一人	分類の可能性
アルミシートで隠れ家をつくる	複数人	模倣遊び
セロハンで色水をつくる	複数人	材料遊び
シュレッターの紙を高く持ち上げる	複数人	空間遊び
ペットボトルキャップを分類	一人	構成遊び
ペットボトルキャップをビニール袋に掛けて落とす	複数人	空間遊び、材料遊び
水を落とす	一人	材料遊び
片栗粉等を混ぜた粘土で団子をつくる	複数人	材料遊び
発泡スチロールをこする	複数人	材料遊び
ペットボトルに発泡スチロールと水を入れる	一人	材料遊び
アルミシートの反射を眺める	複数人	材料遊び
発泡スチロールを壊す	複数人	材料遊び

5. 事例の分析・考察

(1)エピソード1 児童A「アルミシートの反射」

表5エピソード1は、8歳の児童Aの事例である。児童Aは防災用アルミシートを手に取り、ビニール袋の上に乘せて、それを袋の中から見上げた(No.1-1,1-2)。それに気づいた児童Bが驚いた様子で駆け

寄り、児童Aは床のビニールシートが反射して見えることを伝える(No.1-3)。アルミシートの反射に気付いた児童Aは児童Bに発見を共有し、協力して居心地の良い空間をつくろうとしていたことがうかがえる。

表5 エピソード1 児童A「アルミシートの反射」

分:秒	No.	エピソード記述 登場人物：児童A, B	場面の様子
00:01	1-1	A:「あっこれを一(6秒無言)そうしたらきれいかも」 A:アルミシートをビニール袋の上に乗せる。	
00:20	1-2	A:ビニール袋の中に入る。 A:「おお、いいじゃん」	
00:27	1-3	B:「ええー!!」 B:児童Aの方を見て、駆け寄ってくる。 A:「この青いやつが反射して見える」	
01:40	1-4	A:「居心地いいっていう」 A:両手足を広げてビニール袋の中で仰向けになる。 B:袋の外からアルミシートの位置を調整している。	
事後インタビュー「遊びの名前」:「キラキラお空」			

(2)エピソード2 児童A, C「発泡スチロールの粉」

表6エピソード2は、児童Aと8歳の児童Cの事例である。児童Aは発泡スチロールをこすり合わせ、削っている(No.2-1)。そこに、児童Cがやってきてペットボトルを近づけると、特に何か言われたわけではないが児童Aは「確かに」と言って発泡スチロールの粉をペットボトルに入れようとし始めた(No.2-2)。紙面の関係上紹介できないが、その後、童謡「ゆき」を歌ったり、粉の入ったペットボトルに水を入れたりする様子が見られた。事後インタビューより、友達と協力してスノードームをつくろうとしていたことが分かっている。材料をつくることや集める行為自体を楽しんでいる可能性がある。また、児童Cのように、児童Aの生み出した素材の面白さに気づき、それを集めることで価値を共有しようとしているとも考えられる。

表6 エピソード2 児童A, C「発泡スチロールの粉」

分:秒	No.	エピソード記述 登場人物：児童A, C	場面の様子
00:01	2-1	A:両手に発泡スチロールを掴み、発泡スチロール同士をこすり合わせる。	
00:08	2-2	C:ペットボトルを児童Aに近づける。 A:「あ、確かに、でもここにかな」 C:「ははは(笑い声)」	

00:14	2-3	A:「入らんなあ」 C:「だめだね、これ以上入ったらさ」 A:「たまにしか入らんはは(笑い声)」 C:「まあいっかこれで。あそうそう」
事後インタビュー「遊びの名前」:「雪を降らせよう!ゴシゴシ発泡スチロール」		

6. 本プロジェクトの成果と今後の展望

収集できた子どもの遊びの姿の動画記録のうち、13 件は、「岡大こどものミュージアム」にて公開予定である。サイトでの表示例は図1の通りである。

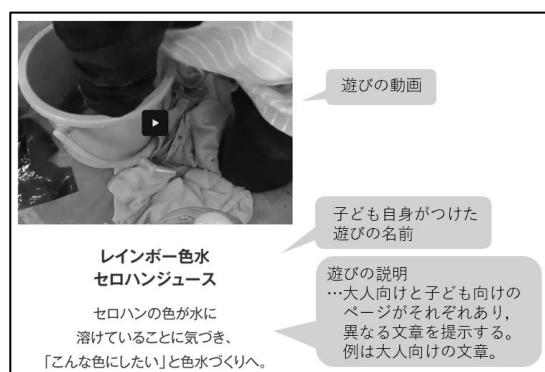


図1 サイトでの「遊びの姿」の表示例

本プロジェクトにより、アルミの反射に着目して快適な居場所をつくらうとする様子(エピソード1)や、発泡スチロールの粉から遊びを発展させていく様子(エピソード2)など、身近な素材や現象に面白さを見出している姿が観察された。これらのことから、子どものすべての行為に意味があり、子どもにとって身の回りのもの・ことすべてが遊びの材料になり得ることが明らかになった。このような発見は、観察者であるプロジェクトメンバーが、どの状況でも子どもの行為を遊びの視点から捉えようとし、観察や動画の分析を行った結果である。これまでに指摘されてきた遊びや遊び場の減少は、子どもと材料、環境との間に関係が生じていることへの大人の「気づきの減少」であるのかもしれない。すべての行為や環境が遊びにつながっているという視点で子どもを観察することが、子どもと環境との新しい関係性や遊びに気付くきっかけとなる可能性がある。

また、大人の想定外の材料の組み合わせや、本来の用途とは異なる道具の使い方などに注目することで、遊びを見取れる可能性がある。今回収集された事例は、子どもと一緒に遊んでいた観察者からのエピソードの提供や、子どもの目線に近い高さで撮られた映像によるものである。「子ども自身」を観察することも大切だが、「子どもの見ている方向」を見ようとする必要であろう。反対に、大人が当たり前だと思っていることを子どもがしたときに、そ

の行為に注目することで、遊びに気付ける可能性がある。そのとき子どもは新しい概念形成をしようとしているかもしれない。また、大人にとっても、既知のものでも新しい使い方を試し、知らないものとして観察し直してみる態度が、遊びの楽しさや、ものとの新しい関係性を創る可能性がある。

今後の展望としては、幼児や中学生・高校生などにも観察の対象を拡げ、遊びの事例数を増やすことである。また、今回は材料を用いた遊びの姿を観察したが、物を使わない遊びや特に設定されていない環境での遊びもあるだろう。カメラの位置等の環境設定や調査方法を検討し、様々な自然な遊びの様相を捉え、分析することが今後の課題である。

謝辞

本プロジェクトを進めるにあたりご協力していただきました、岡山大学教育学系事務長様、小学校の校長先生方や学習塾の皆様、ワークショップに参加してくださった皆様、ご指導賜りました早川倫子先生に深く感謝申し上げます。

引用文献

- 1) J. ピアジェ 著, 大伴茂 訳, 1988, 『遊びの心理学』, 黎明書房, p. 12
- 2) 同上, p. 16
- 3) ヴィゴツキー 著, 柴田義松・宮坂瑠子 訳, 2005, 『教育心理学講義』, 新読書社, p. 57
- 4) 渡辺広人, 佐藤公代, 2005, 「児童の遊びに関する研究—社会的スキル, 向社会的行動, 肯定感との関連について」, 愛媛大学教育学部紀要, 第52巻第1号, p. 61
- 5) 文部科学省, 2008, 『幼稚園教育要領解説』, フレーベル館, p. 171
- 6) 下山田裕彦, 結城敏也, 1991, 『遊びの思想』, 川島書店, p. 45
- 7) 同上, p. 44
- 8) ロジェ・カイヨワ 著, 多田道太郎・塚崎幹夫 訳, 1990, 『遊びと人間』, 講談社学術文庫, p. 40
- 9) 前掲1), pp. 51-58
- 10) 村田透, 2016, 「『造形遊び』の題材における幼児の造形表現過程に関する研究」, 美術教育学(美術科教育学会誌), 第37号, p. 415
- 11) 花篤實・岡田愨吾・辻正宏 編著, 1994, 『造形表現 理論・実践編』, 三晃書房, pp. 54-59
- 12) 清水武, 2004, 「遊びの構造と存在論的解釈」, 質的心理学研究, 第3号No. 3, p. 122
- 13) 前掲10), p. 417
- 14) 前掲10), p. 417