

# 幼児期のごっこ遊びにおけるイメージの共有にともなう「所有」意識の変化 —— リーダー的存在の役割に着目して ——

Changes in consciousness of ownership due to sharing of play image in early childhood

竹内伸宜\*  
栗田麻伽\*\*

## 要約

ごっこ遊びにおいて扱われる物や出来事についてのイメージの共有が、リーダー的存在の子どもの関与を通じて、どのように維持されていくのかについて、4・5歳の幼稚園児の自由遊び場面に参与観察した結果に基づいて考察された。

今回の観察では、5歳児を中心とした遊びの観察事例において、リーダー格となる子どもの特徴として二つのタイプが確認された。一方は、相手に自分のイメージや意思を取り込ませようとするタイプ。他方は他児のイメージや意思を遊びの展開に取り入れようとするタイプであった。

前者のタイプは、自己を強く主張するが、「先占の尊重」原則を理解するとともに、他児が納得できるよう臨機応変に役を割り振り、他児認識・理解のもとに動いていることが確認された。後者のタイプは、他児のイメージや意思を取り入れるため、展開のバリエーションが豊富で、観察や普段の関わりを通しての行動予測や他児理解を基に計画を組み立て進めていることが確認された。

いずれにおいても、リーダー的存在の子どもが他児とのことばや身体的行為を通じて、相互的なやりとりを円滑に展開しつつ、遊びの時空間を充実したものとして維持していることが確認された。

キーワード：ごっこ遊び、イメージの共有、互恵性 (reciprocity)

## 1. はじめに

保育施設内における「自由遊び」は、子どもの生活にとって特別な時空間を構成する。そこには同年齢・異年齢の他児や保育者という質的に限定された他者が存在し、開始時点と終了時点とが決められ、施設内の特定された空間において、限定された資源（環境構成、遊具その他の道具類等）を用いて展開される。

Caillouis (1958) が定義したように、それは、「自由な活動」、「隔離された活動」、「未確定の活動」、「非生産的活動」、「規則のある活動」、「虚構の活動」と言われてきた。幼児期における遊びの特質についても、それに基づいて整理がなされている（高橋, 1989）。また、Выготский (1933) が Spinoza (1677) を参照しつつ以下のように指摘しているように、とりわけごっこ遊びは「意味」が優勢な空間として位置づけられる。

遊びの本質的指標は感情になったルールである。「感情になった理念、情熱に転化した概念」というスピノザの理想の原型は、遊びのなかにある。遊びは、随意性と自由の王国である。ルールの遂行は、満足の源泉である。ルールは、もっとも強力な衝動として勝利する（スピノザを参照のこと—感情はもっとも強力な感情によって打ち負かされる）。

これらの「感情になった理念」が活動の前景に出る特別な時空間の中で、遊びのイニシアティブを握る子どもは、遊び空間の特質に適応した対応をとることが随時求められることになる。そこにおいて、遊びのリーダーは、遊び開始当初の原則を堅持するだけでなく、成員の側の諸条件を随時把握して、遊びのイメージを共有するという枠の中で、ダイナミックにその共有イメージを変容しつつ集団の活動を調整していかなければならない。そこには知性を

\* Nobuyoshi TAKEUCHI 聖和短期大学 教授

\*\* Asaka AWATA 元頌栄短期大学保育学専攻科生

つかさどる言語のみならず、感情や情動を体現する身体が大きく関与する「想像知」が支配する場という認識が必要となる(鷺田, 1987)。

本研究は筆者の一人である栗田が行った参与観察の事例(栗田, 2018)をもとに、上述のようなごっこ遊びの特質を、そこに主導的にかかわるリーダー的存在に着目して考察する。栗田(2018)は、子どもが遊び場面において、ずっと欲しがっていた玩具を「あきらめた」機会に出会う中で、そこに「あきらめた」のではなく、「相手のやりたいことを理解した」場合があることに気が付いたことから研究を行った。当初、玩具を「取り合うことを止める」という考え方から「自己抑制」や「自己調整」に焦点を当てて研究を進めたが、遊び場面では、他者とのイメージの共有がきっかけとなって、「取り合わずに譲る」という物の譲渡がなされていることがわかってきた。このことから筆者は、幼児期のごっこ遊びにおいて、リーダー的存在の関与の下、集団内で固められるイメージの共有にともない、上述のВыготскийの「もっとも強力な衝動」が各成員の「所有」意識の変化を生み出し、遊びのイメージ共有を維持している様相について研究を進めることになった。

本研究においては、先ずごっこ遊びの構造や所有意識の変化についての先行研究を概観した後に、リーダー的存在の子どもが、他児との遊びにおけるやりとりを通じて、物やイメージの共有をどのように展開していくのかを観察し、それをもとに分析し考察を進めたい。

## 2. ごっこ遊びにみられる物やイメージの共有

### (1) ごっこ遊びの構造

遊びにおける「共同性」は遊びの構造理解と他者理解、そしてそれに基づく仲間意識とともに高まることがParten(1932)他によって示されてきた。

Garvey(1977)は、ごっこ遊びの構造について、ごっこ遊びの共同が成立するためには、遊びに参加する子どもたちが「状況設定」・「役割」・「展開のプラン」・「物の見立て」のイメージを共有する必要があると述べている。

これらの要素を持つごっこ遊びの構造は、その展開の中で固定したままのものではない。その変更はメンバーの要求や、場面での力関係、日常の人間関

係などの条件に依存しながら相互に納得できる場の論理に従って行われる。

### (2) コミュニケーション

ごっこ遊びのイメージを共有する子どもたちのやりとりを分析する上で、Garvey(1977)も含む多くの研究が焦点を当てているのは、子ども同士の「会話」である。

Garvey & Hogan(1973)が述べているように、加齢に伴い、遊び場面においてルールが支配するようになると、ことばを通じて互いの行為が調整されると同時に、相互的な関与がそれによって促進されることにつながっていく。共同遊びを進めていくためには、他児との交渉が必要である。Garvey(1977)も述べるように「ごっこ遊びを行うことは、主としてコミュニケーションの問題」である。自分のイメージを他者に伝え、それを受け入れてもらわなければならない。相手のイメージと対立すれば解決していくことも必要である。そして、自分が活躍するために、あるいは孤立しないために、あるいは好きな子に接近するために、子どもたちはごっこ遊びの構造を巧みに変更していく。Youniss(1986)も指摘するように、それは「受け身的な他者が精神内に有するものを知ろうと努力している能動的な探求者のイメージ」が濃厚な「役割取得(role taking)」という呼称よりも、「パートナーが共にかつ公的に役割(考え、テーマ、感情、意見)を構築する相互作用的な行動」すなわち「役割形成(role making)」と呼ぶ行動が展開する過程といえることができるだろう。

高橋たまき(1989)は、遊びの中の言葉を「呼びかけ」「提案」「転換」「承認」「否認」「要求」「命令」「禁止」「質問」「繰り返し」という10のカテゴリーに分かれて分析を行い、年齢が上がるにつれて相手の提案を生かして遊びを展開させることを明らかにしている。

また、礪波ら(2002)は、幼児の意思は変わりやすく、他者とのやりとりの「場」で揺らぎながら意思が生成されるとも考えられると述べている。幼児の意思が変わりやすいのは、高橋(1989)も述べているように、4歳児の方が、遊びが目の前の物に依存しており、たまたま前にあった物から適当に見立てを思いつくからではないかと考えられる。

一方で、箕輪(2006)は研究レビューにおいて、

砂上、箕輪、森らの研究から、「子どもたちはことばだけでなく身体の動きによっても、相手の意図やイメージを読み取ったり、自分の意図やイメージを相手に伝えていたりしているといえる」と述べ、これらの研究が「言葉だけでなく、子どもたちが身体の動きによって他児に意図を伝えたり、他児から情報を受け取ったりしていることを示している。子どもの会話だけでなく身体の動きや環境などから、そしてそれらを考慮した上で、子ども同士のやりとりや遊びの展開を読み取る必要があると考えられる」と指摘している。資源の限られた中で、身体がどのように動き、形をとり、展開に意味を添えるかという点には上述の揺らぎとの関係で着目すべき事項であると考えられる。

### (3) 遊びの中での「所有」意識

#### 1) 物の所有

次に共同遊びをする上で不可欠な「仲間に入る」という場面にも注目しておきたい。幼児期初期についての山本（1991）研究によって、玩具の所有について「先占の原理」が存在することが確認されている。

一方で、倉持（1994）は、仲間入り後の子ども同士の立場についての研究から、いつまでも「仲間に入る側」と「仲間に入れてもらった側」という関係が継続するわけではないと指摘している。つまり、仲間に対しての恩義を感じたりすることは遊び場面において関係がなく、後から仲間に入った子どもが主導権を握る場面もあることが示されている。

森下（2003）は、子どもの特性として自己抑制、自己主張に加え、養護性（思いやり）と攻撃性に注目している。長濱・高井（2011）と森下（2000・2003）では、物を介した相手の存在というものに注目し、幼児期の子どもは、自分だけの物にしたい、という意志から、物を介した相手の存在を意識するようになり、他児理解を深め、相手の意志の尊重へとつながることがわかっている。自己調整に加え、他者との共通確認ができるようになることでイメージや物の共有もできるようになることが、そこから想定できる。

#### 2) ものの共有：

山本（1991）によれば、年長児の集団の内部では、①物の使用や獲得を巡る相互作用では、先占児（先に持っている子ども）の対象物への意図を非占児が

尊重し、先占児の意志に働きかけるという原則が優勢なものとして存在し、しかも②力の強い者やリーダーが威圧的に相手に対象物を差し出させるといった性格のものではない。従って平等性の原則として「先占の尊重」原則が実際に機能していることが明らかになっている。

この結果から、子どもの対象物を巡るやりとりに、相手の意志を確認する「交渉」が含まれた事例は年齢とともに増加することがわかる。また、実力の奪い合いによらず、交渉による決着が過半数に達することもわかっている。さらに、対象の獲得率から考えると、年少に比べて年長の場合は、交渉をしないことは非占児に不利になる傾向がある。

#### 3) イメージの共有：

山本（1986）では、子どもの活動の集団化と並行して、対象の共有が可能になることが指摘されている。この時、対象は「自分のもの」から「自分たちのもの」へと意味合いを変えることがわかった。また、「所有」が子どもの直接的な使用・占有から切り離され共有に向かう傾向が指摘された。また、4歳台では、ボスの子どもがいる集団内で「占有者」と「所有者」の分離される傾向が観察された。すなわち、遊びに参加する子どもたちにとっては単に具体的な物が所有されているのではなく、物を巡ってそれをどのように使用して遊ぶのかについての役割やプラン・状況設定についてのイメージを作り出すことを巡って、イニシアティブを保有していることが焦点になってくることがここからわかる。このときに、リーダー的存在が出現すると考えられる。

箕輪（2006）は幼児同士の砂遊びについて研究している。砂は、抽象的な物であり、子ども一人ひとりが見立てるイメージが違うと考えられる。2人以上で行うごっこ遊びは、言葉でのやりとりがなければ抽象的な物である砂を具体物に見立てることが困難なため、そのままでは仲間間でのイメージ共有はできない。そこでコミュニケーションが開始され、仲間関係が形成されると、その中にリーダー的存在となる子どもがイメージの調整役として出現すると考えられる。リーダー的存在によって抽象的なものである砂を使ったごっこ遊びの構造が具体化されるわけである。

### 3. 参与観察の概要

#### (1) 目的

本観察においては、物を共有し合っごっこ遊びがよく行われるようになる4・5歳児に注目し、上下関係や役割意識に多様性が見られる異年齢集団の中で、子ども同士で遊びのイメージ共有がどう展開し、物のやりとりやイメージのやりとりがなされるかについて、事例観察を通じて明らかにする。とりわけ、物やイメージの共有と仲間意識の関係、特に遊びの中心となる子どもの出現によって、ごっこ遊びの「状況設定・役割・展開のプラン・物の見立て」にどのような展開がみられるようになるかに注目する。その際、ことばや身体的な振る舞いなども含めたコミュニケーションにおいて、どのように情報のやりとりがなされ、物が意味づけられ、子ども同士で共有しているイメージの内容が変容しつつ維持されるのか。その変容に伴って、遊びの開始者である子どもをはじめとする遊び手によって利用される玩具や場所の共有・譲渡の様態はどのように変化するかを確認する。

#### (2) 方法

##### 1) 研究協力者・観察期間・方法

神戸市内のA幼稚園にて4・5歳児を対象に観察を行う。筆者の一人(栗田)が2016年9月から2016年12月の半年間、週一回の参入実習での成長過程を実際に観察したためA園が選ばれた。事前に園長に対して書面と口頭で研究内容に関する説明を行うとともに「個人情報に関する保持の配慮について研究の倫理規定に従って観察を行う」旨の書類を提出し、許可を得た。

観察期間は2017年1月26日(木)～2017年7月20日(木)で、週一回参与観察を行う。観察時間は、基本的に14:00～16:30の延長保育の時間である(ブロックやままごと等の遊具を巡って物のやりとりが他の場面に比べてなされる頻度が高いゆえ)。延長保育の時間に観察できない場合は、通常保育の自由遊び場をを観察した。

筆記及び音声レコーダーにて行った観察内容は、2人以上の子どものやりとりの事例に注目し、物の所有やそれを譲渡する際の子どもの行動や言葉を観察する。子どもの遊びのイメージに影響すると考えられる、天候や玩具の種類などの環境も明確に記録

する。観察する場所は、保育室内(遊戯室など)および園庭である。

##### 2) 記述と考察の視点

高橋(1989)では検討できなかった4・5歳児という異年齢児の間のことばや振る舞いなどの関わりを通じて、①情報のやりとりがなされて物が意味づけされるやり方、②遊びのイメージの共有やその人間関係の調整において中心となる子ども(リーダー的存在などの特定の子どもの)のイニシアティブのとり方、③「状況設定・役割・展開のプラン・物の見立て」の共有のされ方、④子ども同士で共有しているイメージの内容が変わったときや広がったとき、使われる玩具や場所の共有・譲渡のあり方、という視点で資料を収集し、所有意識の変化を検討することにした。

### 4. 結果と考察

#### (1) 事例ごとの考察

栗田(2018)においては事例(1)から事例(6)までの6事例が分析されたが、今回はそこから事例(3)および(6)を比較対照する資料として取り上げる(誌面の都合上、一部省略した)。表内の表記方法は以下のとおりである。

- ・表の縦軸は、時間の流れを表す。
- ・★はその時点でのリーダー的存在を示すとともに、そのイメージを当該幼児が自ら提案・創造したものであることを示す。
- ・△は長時間、その遊びのイメージが共有されていないとみなされた児である。
- ・?が付けられた項目は、これまでのイメージの流れから推測される内容であるが、明確ではないものを指す。
- ・表内の○で囲まれた数字は、同じ内容の展開のプランの回数を表す。(例:①サンタさんに会いに行く)

##### 1) 事例3

日時:2017年5月18日(木)

天候:晴 時間帯:14:27～15:10

観察場所:遊戯室

観察対象児:A・B・F・G・D・N(5歳児女児)  
O・H・P(5歳児男児)

概要:母親役やその誕生日その他の役割をめぐって、Aが他児と会話の後、「赤ちゃんのお

表 1 事例 3 の遊びの構成と展開

展開① 『誕生日』

	展開のプラン		状況設定	物の見立て	役割
	時間	場所			
★ A	★自分が今日誕生日であることを知らない。		★ A の誕生日 (今日)		★母親
B			★ B の誕生日 (明後日)		★母親⇒姉
F			★ F の誕生日 (明後日)		★姉
G			★ G の誕生日 (今度)	赤ちゃん⇒本当の子ども	?
△ N				赤ちゃん⇒本当の子ども	?

展開② 『宇宙人との戦い』

	展開のプラン		状況設定	物の見立て	役割
	時間	場所			
★ A				ブロック⇒武器	★母親
B			★ジェットコースターに乗る。		★母親⇒姉
F			★宇宙人が見える。	★ブロック⇒武器	★姉
△ G			★子どもが病気になる。	★赤ちゃん人形⇒本当の子ども	?
D			★子どもを病院に連れていく。	赤ちゃん⇒本当の子ども ブロック⇒武器	★別の母親? ⇒ ★ネコ
O			★子どもと出かける。	赤ちゃん⇒本当の子ども ブロック⇒武器	? ⇒★お父さん
H				ブロック⇒武器	宇宙人・ゾンビ
△ P					★兄

世話」の設定は継続しながらも「宇宙人との戦い」に展開していく。

①展開①(表 1)では、ままごとコーナーという、場所の共有はなされているが、物を何かに見立てることをしていない。そのため、会話によって状況設定のイメージの共有がなされたと考えられる。

② A は、母親役になり、はじめに「誕生日」という状況設定を作り提案することによって、他児を自分のイメージする世界へと先導しようとしていると考えられる。実際に B・F・G は、A の提案するイメージに魅かれ、そのイメージを受け入れていることが会話から推測できる。

展開②(表 1)では、F が「宇宙人がいる」という提案をするが、A の発言によって宇宙人の居場所が変えられていることから A は、イニシアティブの権限を所有していることが推測される。A は、H に宇宙人役をするように言い、H 自身も積極的に宇宙人役を振る舞っていたことから、A らのイメージする世界が共有できたのだと考えられる。この事例は、(★のついている)

自ら提案した内容がほとんどである。それぞれが自ら宣言しているのにも関わらず、最終的には、A が創造した状況設定や展開のプランになっている。A がイニシアティブをとり、周りがそれを受け入れることで遊びの方向性が定まったと考えられる。

しかし、G・N・P は、A のイメージした展開のプランや状況設定に参加しなかった。そこでは、赤ちゃん人形やままごとコーナーなどを用い、また別の展開のプランや状況設定を創造し、共有がなされたのだと考えられる。

③状況設定・役割・展開のプラン・物の見立ての表(表 1 参照)

④はじめは、ままごとコーナーを家と見立てていた。しかし、宇宙人(ゾンビ)を探したり、戦ったりするようになると遊びの拠点がままごとコーナーからままごとコーナー外の遊戯室全体になり、状況設定の空間が拡大するという変化が見られる。

2) 事例 6

日時: 2017年7月6日(木)

表2 事例6の遊びの構成と展開

展開① 『ご飯作りとネコのお世話』

	状況設定		展開のプラン	物の見立て	役割
	時間	場所			
B		キッチン	★赤ちゃんの面倒を見る。  ★料理をする。 ①デザート作り？  ご飯作り？ ②デザート作り？	赤ちゃん人形⇒赤ちゃん  玩具のショートケーキ・チョコレートケーキ・メロン⇒実物 玩具のフライパン⇒実物 ★透明のもの⇒チャーハン 玩具のショートケーキ・チョコレートケーキ・スイカ・イチゴ・アイスクリーム・皿⇒実物  玩具の包丁⇒実物	★母親
		Gの誕生日	★Gの誕生日を祝う。	玩具のトマト・イチゴ・皿⇒実物 ★玩具のパン⇒チーズ入りのパン	
E		キッチン	料理をする。 デザート作り？	玩具のショートケーキ・チョコレートケーキ・スイカ・イチゴ・アイスクリーム・皿・フォーク⇒実物	★母親
G	★自分の誕生日	キッチン	料理をする。  ★自分の誕生日を知らない。	玩具のオムライス⇒実物	
		家の中	★散歩に行く。		★ネコ
			★寝る。		
			料理を食べる。 ②デザート作り？	玩具のショートケーキ・チョコレートケーキ・スイカ・イチゴ・アイスクリーム・皿⇒実物	
				玩具の包丁⇒実物	
			料理をする。	玩具の鍋・キュウリ⇒実物	
料理を食べる。 Bからの誕生日のお祝い？	玩具のトマト・イチゴ・皿・スプーン⇒実物	ネコ以外の何者か			
△T 朝？	家の中				
		★ネコになって鳴く。		★ネコ	
△S		キッチン	★料理をする。	玩具の魚・ピーマン・ハンバーグ・パン・皿・レンジ⇒実物 玩具のトマト・ハンバーグ・フライパン⇒実物	★母親

天候：晴 時間帯：14：30～15：15

観察対象児：S・T（4歳女兒）U（4歳児男児）

B・E・G（5歳児女兒）

概要：Bらが料理しながら母親の役割や猫役を各自に割り振ってチャーハンやケーキを作るうちに「サンタが来る」テーマがBによって持ち込まれ、「サンタさんが来る」という設定が「サンタさんに会いに行く」という設定へと展開し、それがバリエーションを付けながら繰り返される。（詳細は資料1参照）

①展開①（表2）では、参加者各々が自らイメージを創造・提案していることが★のマークからわかる。展開②（表2）では、Bはリーダー的存在となって展開①でそれぞれが提案したイメージを展開させ先導したと考えられる。サンタさんに会うという目的を実現させるために周りにあった物を見立て、意味づけされたと思われる。

②会話の内容や声色や話し方（丁寧語になる）を変えて一人三役している。役割を3つ持つことで物や場所の所有を独占が可能となり、ガーヴェイの4つのカテゴリーのイメージを創造し、遊び全体

展開② 「サンタさん」

	状況設定		展開のプラン	物の見立て	役割	
	時間	場所				
★B	★朝	家	★今日サンタさんがやって来る。 ★ネコにミルクをあげる。 ★ミルクを取ってくる。	玩具の哺乳瓶・ミルク⇒実物 ★椅子を重ねて置いている場所⇒ミルクが貰える場所	母親	
		★ミルクが貰える場所 家	★赤ちゃんのオムツ替えをする。	赤ちゃん人形⇒赤ちゃん 玩具のオムツ・ズボン⇒実物 ショートケーキ・チョコレート ケーキ・スイカ・イチゴ・アイスクリーム・皿⇒実物		
		屋外	★①散歩・サンタさんに会いに行く。	★椅子を重ねて置かれている場所⇒電車の運転席	★運転手？	
		★電車 ★雲の上 ★地獄 ★雲の迷路 ★雲の迷路の行き止まり 電車 雲の迷路	電車に乗る。  ★サンタさんに会う。  電車に乗る。	遊戯室⇒雲の迷路 ★透明⇒雲・迷路  椅子が重ねて置かれている場所⇒電車の運転席 ★透明のもの⇒窓 椅子が重ねて置かれている場所⇒運転席。	★サンタさん 運転手？	
		夜？	家？	家？に帰る。 Gへのプレゼントの用意をする。	ショートケーキ・チョコレート ケーキ・スイカ・イチゴ・アイスクリーム・皿⇒実物	母親 サンタさん
		朝？	電車 サンタさんがいる場所 家？	②サンタさんに会いに行く。 電車に乗る。 サンタさんに会う。  家？に帰る。 ご飯を作る。	椅子が重ねて置かれている場所⇒電車の座席。  皿・クロワッサン・ハンバーグ⇒実物	母親 運転手？ サンタさん 母親
		夜？ 朝？	電車  雲の上の迷路	③サンタさんに会いに行く。 電車に乗る。  サンタさんに会う。 家？に帰る。 ★Gにお土産を渡す。	椅子が重ねて置かれている場所⇒運転席 透明のもの⇒迷路	運転手？  サンタさん
		朝？	電車？	④サンタさんに会いに行く？ 電車に乗る？	椅子が重ねて置かれている場所⇒運転席	運転手？
		夜？ 朝	家？  電車？	サンタさんに会う。 Gにお土産を渡す。  電車に乗る。	★透明の物⇒雲の綿あめ ショートケーキ・チョコレート ケーキ・スイカ・イチゴ・アイスクリーム・皿⇒実物 椅子が重ねて置かれている場所⇒運転席	サンタさん 母親 運転手？
		夜？ 朝？	家？	家？に帰る。 Gにお土産を渡す。	ショートケーキ・チョコレート ケーキ・スイカ・イチゴ・アイスクリーム・皿⇒実物	サンタさん 母親
						母親

(他児の資料は省略)

を先導しやすい状況を作ることができたと考えられる。

B に対して他児は各々、役割に責任を持ちコミットしている（例えば、G の「眠る」ことによる時間の表現等）。リーダー的存在を支える立場となって働く子どもの存在によって遊びが成り立ち、継続されていると考えられる。

③状況設定・役割・展開のプラン・物の見立ての表（表2参照）

④展開②では、B がリーダー的存在となり、「サンタさんに会いに行く」という一つのテーマに定めたことによって、仲間内でイメージやルールが共有されるとともに物も共有することができたと考えられる。また、展開②では、展開の内容が何度も繰り返されていることから、リーダー的存在の B が状況設定の時間と場所を具体的、かつ定期的に他児に提案しており、プランの展開とともに物の見立てを行うことができたのだと考えられる。当初はプラン展開や物の見立てを具体的にイメージしていたが、何度も繰り返すうち全員で同一事象の繰り返しや全体の流れを楽しめるようになったと考えられる。

一方、4歳児と5歳児がイメージを共有・協働する場面はあまり確認できなかった。4歳児は自分の理解の範囲でイメージした世界を楽しんでおり、5歳児の言動やイメージ・展開の速さも手伝って、追従できなかったと考えられる。

## (2) 全体の考察

### 1) リーダー的存在 A の場合

リーダー的存在である A は、自分で先に展開のプランを決めてからそれぞれに役割を割り振っていく。展開には大きな変化・革新を求め、それをイメージして楽しむことを特徴とする。具体的な設定なくイメージの共有もない並行遊びに近い見立て遊びをしている子どもの中に A がリーダー的存在として仲間入りすると遊びに展開が生じる。

(事例3)において、A は展開のプランが決まると、そのプランが実現されるように役割を決め、状況設定や物の見立てがなされていく。A は、他児が自分のプランや見立てと違う発言・行動をすると他児に自分のイメージを伝えることによって共有するイメージを調整する。それでもなお、他児のイメージと自分のイメージにずれがあるとイニシア

ティブを取り戻すために A は新しい展開のプランを臨機応変に提起する。

A は広い視野で他児や物事を見ることによって遊び状況の変化の情報を一早く得ている。そして他児が嫌がる役割は与えていないことから、それぞれの他児の特性を理解し、その性格に適した役割を与えていると考えられる。

また A は山本(1991)の「先占の尊重」原則を理解していることが、後からごっこ遊びに参加した場合(本論文に未記載の事例4等が該当する)は、先にイニシアティブを握っていた他児に譲っていたことから考えられる。イニシアティブを取ることができたときは、A 自身がごっこ遊びを途中で抜け出さないことから、それに伴う責任感や使命感を感じていることが、想定される。

A が遊びの中心的存在であることや日頃の力量を、他児が共通に認識していることも、A のイニシアティブを受け入れる理由の一つだと考えられる。A は、自分の思いや能力にかなった活動になるよう、他児を引っ張るが、他児にとっても自分のやりたい思いを自発的に出せることは重要である。それにより、A が主導するごっこ遊びでは、他児が自分自身の中にこだわりや、やりたいことが生まれにくい状況が作られていると考えられる。

### 2) リーダー的存在 B の場合

リーダー的存在 B は、自己本位な強要はせず、それぞれに役割を割り振り、その役割を自分も受け入れつつ、他者からの提案も受容し展開を生み出す。そして、繰り返された展開を楽しむ特徴がある。

B は始めにそれぞれの役割を決める。B はその役割を受け入れ、他児の発案からイメージを広げ、自分自身も具体的な発案をし、展開のプランを確立させる。B の主導により同じ展開が何度も繰り返され維持されている。他児はその反復の中で自分の役割を果たしながら全体の流れを楽しむ。(事例6)で B は会話の内容や声色や話し方を変え(役割により丁寧語になる)、一人三役を担当している。B は自分が提案した展開のプランが変わらないように、また他児がそれぞれの役に徹していたため、自ら三人の役割を引き受けたと考えられる。このことから、B は他児にその役割を強要していないと考えられる。そして役割を3つ担うことで物や場所の所有を独占することが可能となり、遊び全体を主導しや

すい状況を作ることでもできたのだと考えられる。

Bに対してそれぞれの他児は役割に責任を持ちコミットしている。リーダー的存在を支える役割を担って動くそれらの他児の存在によって遊びが成り立ち、継続されるのだと考えられる。Bは他児が自己を表出し、表現することができるように思いを受け止めたり個性を認めていると考えられる。(事例6)では展開の内容を何度も繰り返していることから、Bが状況設定の時間と場所を具体的かつ定期的に他児に提案していたため、何度も同じ展開のプランとともに物の見立てを行うことができたのだと考えられる。内田・無藤・白井(1981)は、2歳児においては、ごっこ遊びでテーマは繰り返されても、全く同じ会話や・行動系列が繰り返されることはないと述べているが、本事例の5歳児の場合は、Bを中心に繰り返されるテーマの下で、同じ言動が繰り返されていると考えられる。最初は状況設定・展開のプラン・物の見立てを具体的にイメージすることを楽しんでしたが、時間が経過するとともに、同じ手順を繰り返す行為や、全体の流れの繰り返しがイメージすることを楽しんでいたと考えられる。

### 3) リーダー的存在 A と B の比較

Aは他児の行為に自分のイメージや意思を取り入れようとする。自分の意思により行動を起こすため、こだわりや独占したい気持ちが強いと考えられる。自我が強いように感じられるが、他児が納得できるような役の振り方や「先占の尊重」原則を理解していることなどから他児認識・理解ができていると推測できる。また、大きな変化・展開を求め行動し、それにとまなう表現力が豊かであり、自分が行うと決めたことを徹底してやり抜く実行力がある。

Bは他児のイメージや意思を展開に取り入れる。そのため、展開のバリエーションが豊富である。観察や普段の関わりからの予測や他児理解などを基礎に臨機応変に計画を組み立て進めていく行動力が示される。

## 5. まとめと課題

中坪ら(2010)の研究の事例では、観察された子どもが、遊びの中でリーダー的存在の子どもに関わると遊びの夢中度が低下している例などが紹介されている。しかし今回、筆者が観察したリーダー的存在のAとBは、他児とイメージや物・場所・ルールを理解し共有しており、遊びに夢中に取り組む姿

がほぼ毎回観察された。筆者の観察方法では、音声レコーダーを使って子どもの発言を拾うため、筆者と子どもとの距離が比較的近くに設定されることになった。そのため、筆者の観察対象の子どもたちは、〈遊びのルールが大切であるという姿勢を日頃より示している保育者のひとり〉としての観察者を意識して遊んでいたことが示唆される。

幼児期後期の子どもにとって保育者や観察者といった大人は、自分の内面をある程度見通す存在と感じているため、子どもは、大人が目を向けることによって遊びの中で交わすことばやふるまいを意識するのではないかと考えられる。このように観察者の存在が、日頃から保育者によって示されている園の保育方針・内容などの人的環境や与えられる物的環境と絡んで影響し、子どもの他児との関わりに先行研究と違いが生じたと考えられる。

今回筆者が解釈したイニシアティブのありようは、ことばのやりとりとして残された記録のみを見るならば、見かけ上、BのイニシアティブはAと同様に強い権限が行使されているように感じられるものであった。しかし、その場の具体的な身体がかかわる行動をも含めて捉えるならば、リーダー格以外の子どもたちの振る舞いがそのやりとりの展開を支えていたと考えることができる。参与観察において、Youniss(1986)が利他的な「相互扶助」(Kropotkin, 1902)の根拠となると考える互惠性(reciprocity)を示す振る舞いをどのような指標のもとで記録・分析に盛り込んでいくかは今後の課題である。

### 謝辞

本研究を進めるにあたり、神戸市A幼稚園の子どもたち、保育者の皆様に調査のご理解とご協力をいただきました。ここに記して感謝の意を表します。

### 引用文献

- 栗田麻伽(2018) 幼児期の遊びにおけるイメージの共有にとまなう所有意識の変化 頌栄短期大学専攻科2017年度修了研究(未刊)
- Выготский, Л. С. (1933) *Игра и ее роль в психическом развитии ребенка* ヴィゴツキー 神谷栄司(訳)(1989) 子どもの心理発達における遊びとその役割 ごっこ遊びの世界—虚構場面の創造と乳幼児の発達所収 法政出版 pp.2-34
- Caillouis, R. (1958) *Les Jeux et les Hommes: Le masque et le vertige*. Gallimard. カイヨワ(1990) 多田道太郎、塚崎幹夫(訳) 遊びと人間 講談社

- Garvey, C. and Hogan, R. (1973) Social Speech and Social Interaction: Egocentrism Revisited. *Child Development*, Vol. 44, No. 3, pp. 562-568.
- Garvey, C. (1977) *Play*. Harvard University Press. ガーヴェイ 高橋たまき (訳) (1980) 「ごっこ」の構造: 子どもの遊びの世界 サイエンス社
- 高坂聡 (1996) 幼稚園児のいざごごに関する自然観察の研究: おもちゃを取るための方略の分類 発達心理学研究, 第7巻, 第1号 pp. 62-72
- Kropotkin, P. (1902) *Mutual Aid: A Factor in Evolution.*, Dover Edition. クロポトキン (1996) 大杉栄 (訳) 相互扶助論 同時代社
- 箕輪潤子 (2006) 幼児の共同遊びに関するレビュー: 形態と展開に注目して 東京大学大学院教育学研究科紀要, 第46巻 pp. 269-277
- 箕輪潤子 (2006) 幼児同士の砂遊びの特徴: ガーヴェイのごっこ遊び理論を手がかりとして 保育学研究 第447巻, 2号 pp. 178-188
- 森下正康 (2000) 幼児期の自己制御機能の発達 (2): 親子関係と幼稚園での子どもの特徴和歌山大学教育学部教育実践研究指導センター紀要 117-128
- 森下正康 (2003) 幼児の自己制御機能の発達研究 和歌山大学教育学部教育実践研究指導センター紀要 pp. 47-56
- 長濱成美・高井直美 (2011) 物の取り合い場面における幼児の自己調整機能の発達 発達心理学研究, 第22巻, 第3号 pp. 251-260
- 中坪史典 上松由美子 朴恩美 山元隆春 財満由美子 林よしえ 松本信吾 落合さゆり (2010) 遊びの質を高めるための保育者の援助に関する研究: 幼児の「夢中度」に着目した保育カンファレンスの検討 広島大学学部・附属学校共同研究機構研究紀要, 第38号 pp. 105-110
- Parten, M. B. (1932) Social participation among pre-school children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27, pp. 243-269.
- Spinoza, B. (1677) *ETHICA* (Gebhardt ed. 1924 *Opera Heidelberg*) スピノザ 島中尚志訳 (1951) エチカ一倫理学一 (上・下) 岩波書店
- 高橋都代子 (1989) ごっこ遊びの世界: 4~6歳児 小嶋秀夫 (編) 乳幼児の社会的世界 有斐閣選書 pp. 95-115
- 内田伸子・無藤隆・白井常 (1981) 幼児初期の遊びにおける会話の構造: 2歳児 TV 番組研究 日本教育心理学会第23回総会発表論文集 pp. 410-411
- 山本登志哉 (1986) 乳幼児の所有形態とその変化: 観察結果の分類・記述の試み 日本教育心理学会第28回総会発表論文集 pp. 86-87
- 山本登志哉 (1991) 幼児期に於ける『先占の尊重』原則の形成とその機能: 所有の個体発生をめぐって 教育心理学研究第39巻, 第2号 pp. 122-132
- 鷺田小彌太 (1987) スピノザの方へ: 人間と人間の自然をもとめて 三一書房
- Youniss, J. (1986). Development of reciprocity through friendship. In Zahn-Waxler, C., Cummings, E. M. & Iannotti, R. (Eds.), *Altruism and aggression: Biological and social origins*. pp. 88-106. New York: Cambridge University Press.

資料1 (事例3) におけることばおよび行為でのやり取りの展開

Aは、「A、お母さんやったで」と言う。  
 Bが「私もお母さん」と言う。  
 Aは、「ねえ、Aのお母さんが誕生日ってことをAは知らんってことな。  
 Aの誕生日ってことな」と言う。  
 Aの言葉を聞いたBは、Aに「私はお誕生日じゃないん？」と尋ねる。  
 続いてFも、「ねえ、Fもやりたい。Fも。」と言う。  
 Aは、Bの質問に対して「うん、明後日お誕生日」と言う。  
 Fは、「ほんじゃあ、Fも明後日」と言う。  
 少し離れたところにいたGもやってきて「Gも今度お誕生日やで」と言い、元の場所に戻る。  
 Fは、「Fも明後日でもいい？Fも明後日でもいい？」とAに尋ねる。  
 Aが、「明後日」と言うと、Fは、「ほんじゃあ、F、Bちゃんと一緒のお誕生日な」と言う。  
 Aは、「お誕生日じゃないと思う。早くお誕生日来ないかなあ」と言う。  
 Bは、「そうだよねえ」と言う。  
 Bは、「お母さん！ やっぱお姉ちゃんになるね」と言う。  
 「Fも！」とFも言う。  
 Aは、「いいよ」と言う。  
 A・B・Fの3人は、ままごとコーナーの端へ行き、ブロックを出し、それぞれブロックで電話やカメラを作る。  
 Aは、2人に電話やカメラの作り方を教え、一つ一つの部品の説明を行う。  
 そこに、Dがやってきて「ピンポーン、ピンポーン」と言い、インターホンを鳴らす振りをする。  
 Aは、「はいー？ A、お母さんやったで」と言う。  
 Fも続けて「私、お姉ちゃん」と言う。Aは、「おかえり」とDに言う。  
 4人はそれぞれ、ブロックでカメラや携帯を作る。  
 Gが4人のところにやってきて「Fちゃん、Fちゃん、この子病気！ 病気！ だからさ、病院連れて行って。病院連れて行って。」と言う。  
 すると、Dが「あ、私、病院連れていける。  
 この子、私の子だから」と言い、Gが抱く赤ちゃん人形を取り、抱く。  
 それを聞いたAが、「私の子とか関係ないで、みんなの子やで」と言うとDは、「わかってる」と言う。  
 Dは、「この子私の、私の、私」と言い、Fの方を向いて「お世話してくれてありがとう、お母さん」と言う。  
 Fは、「いいわよ」と言う。  
 Bが、「お母さんちゃうで」と言うと、Fが「私、お姉ちゃんなんですけど！」と言う。  
 ブロックの方へやってきたOは、Aたちのいる方を向いて「ちょっとお出かけいっちゃ行ってくるわあ。  
 赤ちゃん連れてお出かけ」と言い、Dは赤ちゃん人形を抱き、Gと一緒にままごとコーナーから少し離れた場所に行く。Fは、「行ってらっしゃい」と言う。  
 Fは、「あのさ、これ宇宙人倒せるねんなあ」と言うと、Aは、「うち、今、武器を作ってるんで」と言うと、Fも、「私もこれ武器なんだよ、武器をこうやってね、こっちを上をやつを倒して、こっちは下のやつを倒すんだよ、知らなかったでしょ。宇宙人が下にいたらこうやって押し、宇宙人が上にいたらこうやってする。宇宙人がそこから何かを観察できて、悪者見つけたらこうやって倒せる」とブロックを見せながら説明をする。

Fは、「宇宙人が見える」と言う。  
 Aは、「うそ！ お母さん、見つけられないよ」と言う。  
 すると、Bは、「ジェットコースターに乗ろー」と言い、A・B・Fの3人は、ままごとコーナーから大きく離れた場所へそれぞれブロックを持って行く。  
 Fは、自分たちのいる場所から2～3m前へ進み、「宇宙人の声が聞こえる」と言う。  
 BもFのいる方へ歩いてきたとき、Aは、「そこにいないよ」と言う。  
 Aは、少し前へ進み、壁にある無数の穴を見て「あ、この穴にいる！ この中にも宇宙人がいるよ」と穴の中を覗きながら言う。  
 すると、Aの右隣にB、そのまた右隣にFが並び、2人も、穴の中を覗く。  
 Bは、「あっはっはっはー、お酒をどんどん持ってこい！」と言う。  
 Aは、「早くHくん宇宙人来ないかなあ。Hくん宇宙人。Hくん宇宙人来ないかなあ」と言う。  
 Fも「Hくん宇宙人来ないかなあ」とHくんの方を向いて言う。  
 すると、AとBは、ままごとコーナーに戻り、自分のブロックに新しいブロックを付けたり、位置を変えたりする。  
 HがAたちのところへやってくる「俺、ゾンビなるん？」と尋ねる。  
 Aは、「うん」と頷く。  
 Fは、「やー、来ちゃう」と言い、Hから少し離れると、Aは、「まだゾンビ来てない」と言う。  
 Fは、「ゾンビついてくるなバカ」と言う。  
 そこにOがやってきて「おままごと入れーてー」と言う。  
 Aが「いいよー。何役？」とOに尋ねる。  
 Hは、「H、ゾンビ役」と言う。  
 そこにPもやってきて、「おままごと入れーてー」と言う。  
 Aは、「いいよー」と言う。  
 Oは、「お父さん」と言い、Pは、「お兄ちゃん」と言う。  
 Aは、「いいよー」と言う。  
 Hは、「待って、ゾンビ全然おらんねんけど」と言うと、Aは、「1人でいいねん」と言う。  
 Hは、ブロックのあるところへ行く。  
 Fは「着替えよう」と言うと、Bも「着替えよう」と言い、遊戯室の隅へ行く。  
 Aがやってきて、「2人何してるの？」と尋ねる。Fが「着替えてるのよ！」と言う。Aは、「ここトイレだよ。違うそこも男子トイレだよ」と言う。  
 Aは違う場所に行き、「ここだよ。けど、私トイレ行くから」と言う。  
 Fがトイレの中へ入る振りをすると、「あかんで、Aが入ってるから」と言う。  
 Fは、「まだかなあ。早くしてよ〜」と言う。  
 そこに、Hが組み立てられたブロックを持ってやってきて、Aの肩をトントンと軽く叩く。  
 その瞬間、A・B・F・D・Oと宇宙人（ゾンビ）役のHがブロックの武器を持って「バンバンバン」と言いながら戦いを始める。  
 ネコ役のDは、「ニャンニャンニャン」と言いながらHに武器に見立てられたブロックを向ける。  
 Hは、「このカメラに撮られたら、ゾンビの仲間になってしまう」と言い、カメラで撮る振りをする。