

若手研究者からの報告(1)

遊園地作りと道草

齋藤 久美子

私は子どもたちが幼稚園生活の三年間で、だんだん集団として育っていく過程、またその中で一人ひとりが主体性を発揮していく過程に関心をもって研究を進めています。

そうした関心から幼稚園に週二回ほど足を運び、出会った頃は年少児だった子どもたちが年長児になって卒園していくまでの三年間を見させてもらいました。この園では教師が環境を整えた上で、子どもたちそれぞれが好きな遊びを充実させていくことを大切にして

います。そして年長児になるにしたがい、子どもたちは教師の投げかけや支えのもと、生活や行事にかかわることを話し合ったり、自分たちで決めた製作や劇など共通の目的に向かって継続的に取り組んでいく活動を行っていきます。

ここでは、毎年秋に年長児が熱心に取り組んでいる「遊園地作り」のお話をさせてもらおうと思います。この中で興味深いのは、当初の目的から少しそれて道草をしながら進んでいく子どもたちの姿です。はじめ

に、お化け屋敷の壁を作るエピソードを紹介したいと思います。

遊園地作りには、年長の二クラスの子どもたちそれぞれが自分の作りたいアトラクションを選んで取り組んでいます。ですから、お化け屋敷作りのメンパーの中にはクラスが異なる子どももいて、子どもたちは普段はあまり一緒に遊んでいない子どもとも仲間となつて活動を行うことになりました。

お化け屋敷を選んだ子どもたちがはじめに集まったのは、メンパー全員で大きな一枚の画用紙にお化け屋敷の「せっけいず」を描こうという時間でした（もちろん図面などではなく、それぞれ想像をふくらませたり、遠足で訪れたばかりの遊園地のお化け屋敷を自分なりに再現しながら、「牢屋に入ったろくろ首」「唐傘お化け」「ゾンビ」など、いろいろな、お化けの絵を描くことになりました）。そこで見られた子どもたちの姿は実にさまざまでした。

Kは普段の遊びのときと同じように、どんどんアイデアが出てくるようで、思いついたことを次々と大きな声で話していきます。Rは活動に意欲的でアイデアも多く、クラスが同じで一緒に遊ぶことも多いメンパーとは、やりとりがスムーズです。しかし、クラスが違い言葉の多いKには、場を乱されるように感じるのか、話しかけられても返事をしなかったり、「うるさい！」と声を荒らげることもあります。一方Yは一緒にあって過ごすことが多い同級クラスのKとのやりとりでは、Yらしい豊かなイメージを伝え合い笑顔になるものの、K以外のクラスの異なるメンパーに対しては表情が硬く、会話もあまり生まれません。

Rら四人のメンパーのクラス担任であるN先生は、アイデアを出しても他のメンパーには耳を傾けてもらえないKやYの言葉には「いいじゃない！メンパーにも教えてあげたら？」と声をかけ、Rらには「(Kらの意見について) どう？ 『いいよ』って言ってあ

げなよ」と両者の媒介となるよう丁寧にかかわっていました。

そんなふうにお化け屋敷作りが始まって一週間ほど経った頃、壁を作るために、大型冷蔵庫用の大きな段ボールを段ボールカッターで切り開く作業をしました。しかし、KとYはみんな決めて決めた約束の時間になっても集まらず、砂場で遊んでいました。その次の日、KとYはN先生に勧められ、他の四人のメンバーとは別に、二人で段ボールを切り開く作業に取りかかりました。二人が段ボールを切り終わると、他のメンバーは段ボールを黒絵の具で真っ黒にする作業を一枚分終えたところで、二枚目の段ボールが出されるところでした。

ベランダを汚さないために敷いてある段ボールの上に、壁にするために開いた段ボールをN先生が出して広げます。刷毛と黒い絵の具を入れた絵の具皿を手にとすると、Mはさっそく段ボールの上を歩いて真ん中に

行つて、黒絵の具のついた刷毛でさつと何か模様のよ
うなものを描き出します。N先生はそれを見ると「M
君みたいになんか描いてから塗るのもいいねえ。字と
か」と声をかけます。Mはうれしそうな表情で「あー
いーうーえーおー」と言いながら段ボールに黒絵の具
で文字を書いていきます。

段ボールの周囲にしゃがんだKは腕をすつと大きく
動かして段ボールに線を描くと「くびながりゅう！」
と言います。段ボールに字や絵を描いたり、刷毛を段
ボールの上で大きく左右に行き来させたり、それぞれ
が思い思いに刷毛を動かしているうちに、だんだんと
大きな段ボールが黒い絵の具で覆われていきました。
そのうち、Rは両手に刷毛を持って段ボールにたたき
つけるようにしていると、「太鼓の達人！」と言い、
両手に持った刷毛で細かく段ボールをたたき始めまし
た。Rの斜め向かいにいたKも「太鼓の達人！ どど
どどどど！」と言いながら刷毛で段ボールを調子よく

たたき始めました。Yも続けて「K、見てー！」と言
いながら自分の刷毛で段ボールをたたきました。

広くて汚れても安心なベランダを作業場として、広
げた段ボールいっぱい大きな刷毛で真っ黒い絵の具
を塗りつけるのは、子どもたちにとって開放的な場と
なったようです。次から次へと大胆な筆さばきやおも
しろい動きが出てきました。RとKのようにやりとり
が上手いかずに衝突が多く、Yのように自分の思い
が十分に出せないでいる子どももいて、参加の仕方
も差が生じてきたところでした。しかし、大きな一つ
の段ボールと一緒に塗っていくことで、他児の塗る様
子が刺激となり、「落書き」や「太鼓」がメンバー間
に伝播していったようでした。

段ボールを美しく塗るためには、刷毛を同一方向に
動かして塗り進めたり、周囲を塗ってから内側を塗っ
ていくなどのやり方（や指導）も考えられます。しか
し、このエピソードで見られる子どもたちの楽しそう

な姿は、美しく塗ることから逸脱して、ただ「ふざけ
ている」というだけではないようにも見えます。Mが
模様を描いている様子を見て、N先生が「なんか描い
てから塗るのもいいねえ」とかけた言葉は、当初の目
的的な活動（お化け屋敷の壁作り）の目的から少しそ
れた道草（子どもたちが始めた落書きや太鼓の遊び）
を取り入れて活かされていくように思われました。

次に紹介するのは、三週間の製作過程の中盤以降に
時折見られた、作っている途中の製作物で子どもたち
が遊び始める姿です。

お化け屋敷の会場であるホールのステージ上に、段
ボールで作った真っ黒い大きな壁を十枚ほど立てて、
それを大型積み木にガムテープで貼り付けて固定し、
お化け屋敷の舞台装置の中心であるコースができあが
りました。製作活動が一段落し、先生を交えてメン
バーが集まり、次の活動の相談をしていると、舞台
を暗くしてお化け屋敷を試してみようということにな

りました。

暗くすることが決まると、お化け屋敷の会場であるステージの暗幕が引かれ、ステージの電気が消されました。日差しの入る明るいホールから、ステージの暗幕をめくって入ると、お化け屋敷の中は真っ暗です。メンバーのDは「まじ怖い！」と自分の作ったお化け屋敷に興奮しています。

突然閉じられたステージの暗幕と、メンバーの大喜びの気配に、他のアトラクションの子どもたちや年中児たちもすぐに集まり、お化け屋敷に入ってきました。お化け屋敷から出てくると「お化け屋敷、楽しい！ 楽しい！ 楽しい！」と大はしゃぎの子、自分たちのアトラクションのタクシー作りの作業を中断して「お化け屋敷、一緒に入ろう！」と誘い合って行く子もいます。それを見てタクシーの窓枠を切り出していたSは「僕も入りたいぞ！」と、段ボールカッターを動かすスピードをアップさせます。

作りかけのお化け屋敷にたくさん子どもたちが詰めかけたので、遊びに来た子どもたちの中から、お化け屋敷が壊れないか心配する声が出ました。N先生がそれを聞き、「今、Uちゃんが心配してたんだけど。いつべんにいっぱい入って大丈夫？ 壊れない？」とお化け屋敷メンバーに声をかけました。するとメンバーのIが「ひとりずつ！」と言い、お客さんにはひとりずつ入ってもらうことになりました。

一方、お化け屋敷の様子をちらちらと眺めながら、タクシーの窓枠をひとりりで最後まで切り終えたSです。N先生が「遊ぶのはタクシーの）相談してからにしようか、それとも（お化け屋敷で）遊んでから相談にする？」と声をかけると、Sは「遊んでから相談にする！」と言い、お化け屋敷に勢いよく走って行き



ました。

製作中、このお化け屋敷には、他のアトラクション作りの子どもたちが自分の作業を離れて遊びに来ました。中には、行きたい気持ちを我慢して作業を終わらせてから遊びに来た子どももいました。作っている途中に自分たちの作ったもので遊んで楽しんだり、傍らで製作過程を見てきた他の子どもたちも遊びに来ることで、自分たちが作ったもの（や他児が作ったもの）に対して魅力や大事に思う気持ちが生まれてくるようでした。

こうして好きな遊びの合間に集まり、気まぐれをしながらも、所々細部にこだわりぬいて（こちらの様子は残念ながら字数の都合で紹介できませんが）、とてますてきな遊園地を作り上げました。お祭りの当日、年中児、年少児や保護者の大勢のお客さんを案内する年長児たちは、気持ちが高ぶり、どこか誇らしいような表情をしているように思われました。

このように遊園地作りの中では、活動で使っているものを使って遊びながら、子どもたちが動きの中で活動自体に楽しみを見出していく姿が見られました。また、自分たちが作ったもので遊ぶのは、製作の途中で自分たちの活動の位置づけや見通しを確認し、完成をイメージする手助けとなることと思います。目標をもった活動の中で異なる目的や遊びが生まれてくるのは、行事に向けた活動に限らず好きな遊びなど他の活動でもよく見られることです。決める、作る、遊ぶ、それぞれの局面が直線的ではなく、計画性と偶然性が交錯する中、各局面が行き来しながら展開され進んでいく。道草ばかりでは活動そのものが停滞してしまうでしょうが、時には道草を保育者が受け入れ、それも含めて活動のデザインを考えていくことは、幼児期の教育において重要であるように感じました。

現在では、「協同的な学び」という言葉で、子ども同士がひとつの目的に向かって協力する活動に光が当

てられています。活動全体の進み具合や出来栄え、子どもがどれだけ真剣に活動に取り組んでいるかは大事などころです。目の行きやすい部分でもあります。しかしその途中で、どれだけふざけたり、ぶらぶら遊んだりしながら活動を進めているかということにも少しだけ意識的に着目してみると、一人ひとりが活動に自分なりのかかわりや楽しみを見つけ参加しているか、一人ひとりにとってその活動がどんな経験となっているのかを理解していく手がかりになるのではないかと思います。

これに関して、ウルフという研究者は、子どもが課題をもった活動の中で、目的的な活動と道草的な活動を往き来するさまを「遊びのループ」と呼んでいます（註）。たとえば、目的をもつて絵を描く中で、いったん真面目な描画作業から離れて、ペンをいじくりまわしながら線を描いてみることで、再び真面目に絵を描く作業に戻った時に、いたずらにペンを動かした時

の線が活かされて新たな描画が生まれてくる様子を分析しています。

ウルフの議論のように、道草が単なる道草ではなく、創造性にかかわる本質的な活動でもある、と考えると、とても刺激的です。もちろんウルフの例のように、直接的に道草の「効果」が表れることが常とは限らないでしょう。むしろ道草に夢中になってしまつて、もとの目的が忘れられてしまうことの方が多いかもしれません。ただ、取り組んでいる対象からいったん離れてみて、遊びだすことは、対象に対して別の角度から眺めたり、かかわったりすることになるでしょう。活動の途中で道草をして遊び心を発揮することは、子どもが楽しんだり、リフレッシュしたりするというのが、その一番の働きであるのは間違いありません。それに加えて、子どもが自分なりのやり方で対象に親しみ、かかわりだした表れのひとつとして見つめるのもおもしろいのではないかと。そう考えると、道草

的な活動も、目的に向かう行程の中の、大事な一部分である、と何だか一層大切に、おもしろく思えてくるのです。
(お茶の水女子大学大学院学生)

註 Wolf, D. P. 1984 Repertoire, style and format: Notice worth borrowing from children's play. In Smith, P. K. (ed.) Play: In animals and humans, Blackwell

【寸評】

子どもの遊びが、当初の目的に向かった活動からはずれるような様子を見せながら、もとの遊びを豊かにする方向に向かうというダイナミクスを考察したものです。活動の「周辺」として眼に映る部分に注目するおもしろさ、集団的な遊びのまとまりを「道草」も含めて一つの流れのもとに見ようとする視点の確かさを感じました。背景に、三年にもわたる丹念な縦断的な保育観察の裏づけがあるからできることなのでしょう。遊びにおける「道草」性は、個人の遊びにも集団の遊びにも

あると思いますが、どのような関係にあるのか、同列に語れるものなのか興味があります。また考えていくと、遊びとは対極にある「労働」にも「道草」は見られ、それが「遊んでいる」と見なされるのはどういうことなのでしょうか。「道草」という文化的な装いの強い情緒的な用語をタイトルに用いるからには、「遠回り」との違い、ノスタルジア性、現代の能率至上・目的直行型の生活スタイル（教育方法）への批判などとの関係が、おのずと論じられることになるのではないかという期待をもちます。
(浜口順子記)