

子どもの遊び創造

—遊びの環境を視点として—

原子 純

Children's play Creative

—The environment of the play is made a viewpoint.—

Harako, Jun

Abstract

Development, such as is expected of each and every child play by healthy body, mind and emotion and sociality, motivation to do positive things and attitudes in everyday life, in the familiar and concrete and direct play through will conducive to comprehensive. Develop children's mental and physical abilities and attitudes like this play gives sense of openness, enjoyment and satisfaction children while at the same time, plays an important role for the human development of children (personality).

Is said that children today do not know the play and children can't play increased. Such children, etc. even if children don't play in my have a desire that wants to play with everybody but the older children have not completed fundamental habit of children, poor children experience meets nature in children born of social change in appearance.

Universities must nurture the children under such circumstances, mentioned in the kindergarten curriculum and early childhood care, but in the kindergarten and nursery children in play activities proactively as in.

This research to organize literature survey about the significance of the play in the growth of children. Consider the configuration of the children's environment and creative from there.

要約

遊びによって、一人ひとりの子どもに期待される健康な心と身体、豊かな感情や社会性、積極的にものごとに取り組む意欲や態度などの発達、日々の生活の中で、身近で具体的・直接的な遊びを通して、総合的に助長されていくものである。このように遊びは、子どもに開放感や楽しさや満足感を与えると同時に、子どもの心身の能力や態度を発達させ、子どもの人間形成（人格形成）にとって重要な役割を担っている。

今日では、遊びを知らない子どもや遊べない子どもが増加しているといわれている。みんなと遊びたいという欲求は持っているけれども遊びの中に入っていけない子

ども、年長児になっても基本的な生活習慣の出来上がっていない子ども、自然に触れあう経験の乏しい子ども等、こうした子どもたちは社会の変化の中で生まれた子ども達の姿である。

そういった中で、幼稚園教育要領や保育所保育指針にも述べられているが、幼稚園や保育所では、子どもたちを遊びの中で主体的に活動に取り組むよう、子どもを育てなければならないのである。

本研究は、子どもの成長における遊びの意義について文献調査により整理する。そこから子どもの遊び環境の構成と創造について考察する。

キーワード

遊び環境 (The play environment)、環境構成 (Environment composition)、
創造 (Creation)、幼稚園教育要領 (Kindergarten education guidelines)、
保育所保育指針 (Nursery childcare guideline)

1. はじめに

遊びは、子どもにとって、楽しさや喜びをともなった自発的（能動的）で自由な活動である。子どものふだんの生活は、基本的な生活習慣（食事・排泄・睡眠など）に関する活動のほかは、大部分が遊びである。子どもの生活は、遊びを抜きにしては全く考えられない。

子どもの遊びは、生活の中心であり、子どもの生活にとって必要不可欠なものである。遊びの世界では、子どもはのびのびと活動し、欲求を十分に満足させることができるので、それだけで楽しくて面白いと感じられる。それで子どもは、興味のある遊びに喜んで熱中し、遊びの中で自分の心身の能力や態度をフルに発揮する。こうして、子どもは遊びに夢中になりながら、自分の心身の能力や態度を無意識のうちに自ら発達させているのである。そして、子どもが十分に遊んだという満足感が得られるような遊びの状態を、「遊び込み」という。

遊びによって、一人ひとりの子どもに期待される健康な心と身体、豊かな感情や社会性、積極的にものごとに取り組む意欲や態度

などの発達、日々の生活の中で、身近で具体的・直接的な遊びを通して、総合的に助長されていくものである。このように遊びは、子どもに開放感や楽しさや満足感を与えると同時に、子どもの心身の能力や態度を発達させ、子どもの人間形成（人格形成）にとって重要な役割を担っている。

遊びは決して軽んじられてよいものではない。とても大事なものである。ランダムネスが必ず存在するように、絶対というものがないかなかなか見つけられないように、偶然が人間の発達、発展を支えてきたように、正道ではないものの存在は実際とても大切なのである。よく考えてみると自分の生活のほとんどが遊びの要素を含んでいることに気付く。これは当然なことである。私たちはこれまでも、多くの時間を遊びに費やしてきた。生まれてこの方、苦痛しか存在しなかったということはないだろう。人としての遺伝子をもった以上、人となろうとすること当然だろう。それは好奇心を生む。好奇心は学習を促し、自らの興味に沿った学習は、遊びとほぼ同義である。そこには、人間の可能性が潜む。遊びの充実はそのまま、人間の可能性であるとも言え換えられるのだ。

今日では、遊びを知らない子どもや遊べな

い子どもが増加しているといわれている。みんなと遊びたいという欲求は持っているけれども遊びの中に入っていけない子ども、年長児になっても基本的な生活習慣の出来上がっていない子ども、自然に触れあう経験の乏しい子ども等、こうした子どもたちは社会の変化の中で生まれた子ども達の姿である。

そういった中で、幼稚園教育要領や保育所保育指針にも述べられているが、幼稚園や保育所では、子どもたちを遊びの中で主体的に活動に取り組むよう、子どもを育てなければならぬのである。

本研究は、子どもの成長における遊びの意義について文献調査により整理する。そこから子どもの遊び環境の構成と創造について考察する。

2. 遊びとは何か

遊びは、日常生活の副産物のような位置付けにあったため、長く遊びそのものが研究対象にされることがなかった。また、広辞苑の解釈⁽¹⁾のように大人の日常生活を基盤として語られる遊びは、こどもの遊びに関してまで、大人の日常生活の副次的なものであるというイメージを植え付けてしまった。

しかし、実際はこどもとは大人の縮小版ではない。その発達段階に応じた特有の能力、文化をもっている。⁽²⁾ その社会性のなさから、一般的な常識などというものは通用せず、より个性的の特徴・行動が多く見られる。そして、そのこどもの日常生活を基盤と

したとき、大人の日常生活において遊びとされるものは、その印象以上に重要で、真剣なものとなるのだ。

そのことに、気付きこどもを対象とするときに、誠実さと真剣さを持って取り組まれた商品は、高い質を実現させている。このことから、「こども向け商品といわれる物はおとなにも魅力的なものになりうる」という、これまでの個人研究発表においての私の主張は成り立つのだ。質の高いものは、その対象年齢に関わらず、人にとって魅力的なものである。人に余暇を求める心がある限り、実用だけではなく、物の魅力というものが存在する。そして、それはおとなが子どものために真剣に取り組んだ物にも確かに存在する。おとなが作っているのだから、大人の価値観が反映される。それに、子どもだけではなく、大人も惹きつけられるのは当然といえば当然のことなのだ。

遊びは、副次的なものではなく、その普遍的な魅力は子どもやおとなといった垣根を越える。

カイヨワによると、遊びは必然ではないが、人が自ら進んで行くものである。日常生活との差は生きてゆくのに積極的な必然性が見出せるかどうかという点である。遊びはそれが魅力的であるという前提のもとにあるために、自発的な行動を促すものなのである。「やらなくてはいけないこと」ではなく「やりたいこと」である必要があるのだ。言い換えるならば、大変なことでもやりたいことであり、やっている本人が遊びだと思っていれば

(1) 更に広辞苑より「遊ぶ」についても引用しておく。しかし、この表現は日常生活と遊びを切り離しているため、こどもの場合には当てはまらない。「あそぶ【遊ぶ】 日常的な生活から心身を開放し、別天地に身をゆだねる意。神事に端を発し、それに伴う音楽・舞踊や遊楽などを含む。」

(2) 子ども時代にはあったけれど、退化してしまう能力や、記憶が人間にはあると言われている。先天的な能力は学習によって得られる後天的な能力の増加とともに、その役割を果たし、現れなくなる。例えば、言語の獲得、乳児独特の知覚方法、泳ぐなどの身体的なものなど。

ば、それは遊びになってしまう可能性は充分にあるのだ。

また、大きな特徴として、日常生活において不可欠なより普遍的な法則というものが存在しないという点が上げられる。日常生活における法則をまねることはあっても、それは絶対ではなく、遊び中からできる特別ルールや、偶然に起こったことの結果などが適用されることが多いのだ。そして、その特徴ゆえに、区切られた空間、時間、グループの中だけで成立するのである。その魅力は普遍であるが、遊びそのものに普遍性はなく、その場限りの世界なのだ。したがって、生活に影響は与えても、直接的な利害関係は成立しないことが遊びの条件となる。

これは遊びが社会の現実的、実用的な日常生活の範囲外にあることを意味する。遊びはそれ自身の中だけに限られた、虚構ともいえそうなものであるにもかかわらず、日常生活に対するのと同じくらい人を真剣にさせるといふ、非常に特別な存在なのだ。生きることの余剰であるかのようにみえて、ときには、生きること自体ともなってしまうような、矛盾を潜ませながらも、確実に存在するものなのだ。⁽³⁾

遊びは、日常生活とは別の領域に存在はするが、その結びつきは切り離せないものである。「真面目な遊びがこどもの娯楽に墮落するのではなく、二つの異なった領域が同時に存在する」⁽⁴⁾とカイヨワは、現実とは切り離された存在である遊びと日常生活の関係を述べている。つまり、遊びは日常生活と対立するとともに、平行した独立の活動として現れる。しかしながら、双方の構造は同じであることが多い。二つは重なることはないが、必ず両方が存在し、交流しあうという相補関係にある。遊びは日常生活の副次ではなく、同等のものなのである。こども時代を思い出してみると、日常生活と遊びの境界線は今よりもっと、曖昧であった。まだ狭かった社会に関する世界の方が、むしろ異世界であった。こどもにとって、自分の周りの小さな社会では、遊びと日常生活をそんなにはっきりと分ける必要はないのだ。成長とともに、自分を取り巻く社会は大きなものであると気付くことになり、そのためそれまでとは逆に、遊びの方を異世界として括ようになる。つまり、遊びと日常生活は同等のものであるのだが、それに向かう大人と子どもの状況が異なるということなのだ。子どもと比べおとな

(3) ・アゴーン：競争。サッカー、チェス、ビー玉など。

仲間ができるようになるとともに、その仲間は競う相手ともなる。日常生活に直接的利害をもたらさないながらも、真剣に競う。そこには、そのグループ特有のルールが存在する。

・アレア：偶然。ルーレット、宝籤など。

必然を必要としない遊びならではのものである。

・ミミクリー：模倣。ままごと、ごっこ遊び、演劇など。

日常生活を模しながらも、現実ではない世界を再現する。

・イリンクス：眩暈。回転や落下など急激な運動によって、自分の中に混乱狼狽を有機的状態として作る。虚構を体験することができる遊び。体感としては、決して快適な体験だけではないはずであるが、この眩暈の体験を遊びとして好む場合もある。

但し、これらは互いに両立する場合もある。これらを同時に体験させようとする玩具も今では多くでている。テレビゲームなどはこれらの要素を多く持っている。遊びの探求がこのような形で、技術の発展に結びついたりするのも、ある意味遊びの可能性といえる。

(4) 『遊びと人間』ロジェ・カイヨワ 清水幾太郎・霧生和夫訳 岩波書店 1970 p.89

は、遊びの条件を作り出す要素の量の差により、遊びが日常生活に占める割合が少なくなっているだけであるということになる。

現実の構造と遊びの構造が同じであることから、遊びは現実と同じく、一つの全体的現象であるといえる。遊びは長く、それ自体を研究対象にされることはなかった。例えば、眩暈の遊びと偶然の遊びは、社会学や教育の領域においては、暗黙のうちに忌避されて、医学者に委ねられたりした。また、チャンスの計算だけが数学者に委ねられたりもした。各学術分野によって、その分野に関係がありそうだと思う、一面のみがとりあげられ、全体をみることがなかったので、現実に匹敵するだけの、全体的現象であるということが見落とされがちであった。それぞれ特定の視点から得た成果の理論的あるいは実際の価値は別として、各分野での結果も、遊びという不可分の世界が提起する中心問題との関係において理解するのでもなければ、たいして意味をもたなくなってしまう。これでは、遊びの可能性に気付くことも、それを広げることもできない。遊びは、各分野の補足的要素としてしか機能しないのである。つまり、遊びを、多義に複合的な視点でみることが遊びの創造においては不可欠なのである。

子どもの遊びは、大人の行為から目的を取り去った、当り障りのない残滓などでは決してない。つまり、おとなの行為、日常生活の模倣をすることはあっても、その手本になる行為より、劣るものではないということである。ままごとなど、模倣遊びといわれるものには、それをする時期のこどもにとって特有かつ重要な意義が存在するのである。そこには、フレーベルのいうように、子どもが人間

として発展する全ての契機となるという役割があるのだ。それは、教育の目的が、子どもたちを、時が来れば実際の責任⁽⁵⁾の取れる大人にする準備にあるのと同じ意味がある。しかし、ここで注意しなくてはならない点は、おとなの振る舞いをまねているものが遊びであるとしてしまうと、おとなの日常生活と遊びが領域を重ねることになってしまうという点である。遊びはあくまで遊びとしての領域に存在するというのを忘れてはならない。それが、たとえ、大人のまねという形をとっても、意義は別のところにあるのだ。

カイヨワも「一般に遊びは、肉体、性格、知性にとって、あらかじめ定められた目的のない教育として現れる。この見地からすれば、遊びが、現実から遠ければ遠いほど、教育的価値は大になる。秘訣を教えず、能力を発達させることになるからである。」⁽⁶⁾と述べている。つまり、学習という意義をもつ遊びは、現実と同じでは機能しないのだ。だから、いくら形が似ていても、子どもの遊びとおとなの日常生活を表現が違うだけの同一のものとしてはいけないのだ。

さらに、カイヨワはこれを極論まで推し進める。「遊びは、付随効果としてだけ、練習であり、また、試練、試演である。遊びによって発達する諸能力は、確かにこの補足的練習、しかも自由で、強烈で、楽しく、創造的で、保護された練習である遊びから利益を得るであろう。しかし、遊び固有の機能が能力の発達にあるのではない。遊びの目的は遊び自体である。ただ、遊びが訓練する能力が、大人の下稽古や真面目な活動に役立つものと同じ能力であることは事実である。そうした能力が眠っていたり、弱かったりすれば、子

(5) 「もうやめた」と言えば抹消できるような責任とは違った責任

(6) 『遊びと人間』ロジェ・カイヨワ 清水幾太郎・霧生和夫訳 岩波書店 1970 p.245

供は、学ぶことも遊ぶことも、どちらもできないであろう。そういう子供は、新しい状況に対応することも、注意を集中することも、規律に従うこともできないからである。」⁽⁷⁾

これは、極論ではあるのだが、つまり、子どもは大人からみて学習と見えるよな行動にも、学習であるという特別な意識は持っていないというのだ。遊びはあくまで遊びであり、そこにおとなが勝手に学習効果を見出しているだけなのだ。

子どもにとっては遊びは起きている時間の全てを費やしている、世界そのものとも等しいものなのである。

子どもは、3歳までに人間として基本的なことができるようになるといわれている。その時期までの子どもは、周りの殆どのものに興味を示し、遊びながら体験していく。いろいろな体験とそれにまつわるコミュニケーションによって、自己開発能力や自己コントロール能力を身につけていく。ここまでの成長は、大人に比べると非常に速いスピードで進む。集中力の持続時間がどんどん伸び、自分が自分以外の人間と共存していることを知る。人のまねをしてコミュニケーション・ツールを増やし、身体的成長とともに行動範囲も広げる。より複雑なことへと興味を移してゆき社会に慣れてゆく。

3歳までの子どもの思考は、大人のそれと全く違う経路を辿っているといわれている。言葉を操れるようになる前と後では違いがあると考えられるからだ。そして、その頃の具体的記憶は残りにくいといわれている。しかし、このころの体験が後々まで大きな影響を与えることも確かであろう。イメージとしての記憶は残りにくくても、体験として人間を形成してきた遊びの記憶は残っていくの

だ。つまり、この段階での遊びは、人間社会で生きていく手段を学んでいる子どもにとって大変重要なものであるということなのである。

これらの遊びは、大人にとっては一見とも他愛のないものに思えるだろう。しかし、子どもにとっては、重要かつ真剣なことなのである。

3. 遊びと保育環境の構成

子どもが実際に遊んでいる遊びは、いろいろとある。例えば、子どもは砂でお城を作って、ごっこ遊びをしたり、砂と水を使って団子を作ったりと砂遊び一つにしても様々な遊びが展開される。このように、子どもは身近な環境とかかわり、その中でさらに遊びが発展していく。その為、子どもが、自ら興味や関心をもって環境とかかわり、遊びを展開していけるような環境＝「あそび環境」を保育環境として整えることが重要である。また、「あそび環境」によって生じる興味や関心に基づいた経験・体験を通して人間形成の基礎を培うといえる。

幼稚園教育要領や保育所保育指針に明記されている、環境を通して行なう教育とは、人的環境や物的環境を整えることによって、子どもの成長にふさわしい環境づくりや環境構成を行うことが大切な課題となる。だから、子ども同士が触れ合う機会をもたせること、遊具など環境を整えること、動植物の飼育栽培活動を通して自然を取り入れること、園外保育などによって豊かな自然や身近な社会に触れさせること、これらは幼児が自ら能動的にまわりの環境に働きかける力を引き出すためにこそなされるべきなのである。この

(7) 『遊びと人間』 ロジェ・カイヨワ 清水幾太郎・霧生和夫訳 岩波書店 1970 p.245

ような意味で、保育者の果たす役割は実に大きい。保育者は、自ら人的環境として、子どもが安定感をもってまわりの環境に主体的に関わりことのできるような雰囲気をつくりだしてやらなければならない。このために何より大切なことは、一人一人の子どもとの密接な関わりを通して、保育者と子どもとの間に信頼関係をつくりあげることである。

幼稚園教育要領の第1章「総則」の「1.幼稚園教育の基本」に、「幼児の自発的な活動としての遊びは、心身の調和のとれた発達の基礎を培う重要な学習であることを考慮して、遊びを通しての指導を中心として、第2章に示すねらいが総合的に達成されるようにすること」とある。また、第2章「ねらい及び内容」の前文にも、「内容は具体的な活動を通して総合的に指導されるものであることに留意しなければならない」とある。あそびを通しての総合的な指導とは、子どもの一つの活動のなかに含まれている多面的な意味をとらえ、この多様性が自然に経験されるように援助や配慮をしながら、結果としてねらいが達成されるように導くことである。子どもの遊びは、子どもが遊びを自発的にこなすことであるが、子どもの遊びの意義や価値を保育者が重視するあまり、運動能力をみにつけさせるために、あるいは知的認識能力を高めるために、意図的に質の高い遊びを導入したりすると、子どもはそっぽを向いてしまうことが多いものである。あくまでも、遊びの基本はそのおもしろさであり、おもしろいから遊ぶのであり、子ども自身運動能力を身に付けるために遊んでいるのではないからである。

つまり、子どもは、知識や身体的発達を一方的に教えられて身に付けるものではなく、「あそび環境」を通して成長・発達していくのである。この「あそび環境」を通して成

長・発達することとは、大変重要な事である。なぜなら、今日のような自然や遊び場などが減り、また、少子化の影響等から子どもたちが、仲間同士で遊ぶ事も減少しているからである。さらに、地域社会の人間関係も希薄化し子どもを取り巻く環境は大きく、変化してきている。そのため、子ども一人ひとりの実態や地域、社会等もふまえて、発達段階に応じた子どもにふさわしい保育環境を提供する必要がある。そして、保育の基本は、保育環境であり、表現的な活動や運動的な活動、知的な活動、友達との関係から身につく社会性や協調性等、すべてが環境を通して行われているといえる。以上のことから、私は、「あそび環境」の保育的意義とは、子どもの成長・発達に欠かす事のできない重要な経験・体験であると考ええる。

以上のことから、保育環境づくりの基本的な方法や活用は、子ども一人ひとりを自ら学び育つ存在としてとらえ、保育環境を通して、経験・体験を豊にし、人間形成の基礎を培うよう配慮する。また、保育環境構成のあり方としては、その基本的な視点は、環境が具体的な保育のねらいの達成や内容（指導内容）の修得に適したものとなるように構成することである。すなわち、あるねらいの達成やそのための内容の修得を目指して保育指導を実践するためには、子どもたちの生活に即して、それぞれの時期にどのような体験を積み重ねることが必要かを明確にし、そしてそのような体験を得ることができるよう活動が展開される事を予想して、それに適した環境を構成することが必要である。

環境構成の視点としては、次のような3つの視点が考えられる。

まず第1の視点は、子どもの発達の時期に即した環境を構成するというものである。子どもの発達のそれぞれの時期によって、環境

とのかかわり方にいろいろな特徴がみられる。したがって、ねらいや内容に基づいた環境を構成する場合には、このような発達の時期の特徴をよく考えて構成することが大切である。保育を実践するに当たっての環境構成は、単に遊具・教具・教材・素材等を組み合わせ配置したりする物的環境の構成だけを指しているのではなく、保育環境には、物的環境のほかに、自然環境や人的環境等もあり、また時間・空間・雰囲気なども含まれる。環境構成は、それらを相互に関連づけながら、興味・関心に基づいて子どもが主体的な活動を生み出し展開し、活動を通して必要な体験を得ていけるような状況をつくり出すことである。例えば、保育者が子どもたちの新しい発想や工夫を生み出すように働きかけたり、その発想や工夫が子どもたちの間に伝わり合うように配慮したりすることなどが必要である。

第2の視点は、子どもの興味・関心や欲求に応じた環境を構成するというものである。子どもが自らの環境にかかわり、いきいきとした活動を展開するために、子どもたちが今どんなことに興味・関心をもち、どんなことをしたいと思っているかをよく汲み取って、それに適した環境の構成を心がけることが大切である。子どもは環境にかかわることによって、自分の興味・関心や欲求を満たしながら、自分の課題を見い出したり挫折を経験したりして、それを乗り越えることで充実感・達成感・満足感を味わうのである。また、子どもの興味・関心や欲求は、活動の展開に伴って次々に変化し発展していくものなので、保育者は、子どもたちと生活を共にしながら、その心の働きを理解して、環境が子どもの興味・関心や欲求に応じたものとなるように環境を再構成していかなければならない。

そして第3の視点は、子どもの生活のなが

れに応じた環境を構成するというものである。子どもが環境にかかわって展開する活動は、一つ一つが単独になされているのではなく、互いに関連し合って生活の流れをつくっているのである。しかも、子どもは生活の流れの中にリズムや変化を求める傾向をもっている。すなわち、子どもの生活感覚には、活発な活動と静かな活動、室内の活動と戸外の活動、日常的な活動と自由な遊び、個人の活動とグループやクラスの活動などが、単調にならないで、調子よく交替して現れることを好む傾向がある。したがって、環境の構成も、このような子どもの生活の流れに応じたものとなるように考えることが重要である。

保育の環境とは、広い意味では、乳幼児の生活および発達に影響をおよぼすすべての環境、つまり乳幼児を取り巻く家庭環境・保育環境・地域環境、それらの物的環境・人的環境のすべてを指している。一言でいうならば、保育の環境とは、乳幼児を取り巻く状況のすべてであるといえる。人間は生まれたときから、人的環境や物的環境と関わって生活し活動し、そして発達する。すなわち、子どもは乳児期や幼児期には、主に家庭環境の中で、親などの愛情のもとに、まわりの環境に働きかけたり、環境から刺激を受けたりして、環境と関わりながら生活し、活動を展開している。そして、子どもは経験を通して、発達する。

子どもが幼稚園・保育所に入園すると、さらに新たな環境の中での生活や活動を重ねることになり、子どもの経験はより豊かで、より充実したものになる。

学校教育法第77条によれば、幼稚園の目的は『幼児を保育し、適当な環境を与えて、その心身の発達を助長すること』であり、幼稚園教育要領は、この幼稚園の基本的な在り方を明確にしたものである。つまり、幼稚園教

育の基本は、ほいくの環境を適切に整備することによって、幼児の活動を充実させ、そして幼児の心身の発達を助長することにあるといえる。このことは、幼児の心身の発達が環境から大きく影響されるので、幼児が育つための園環境が適切であるべきであること、幼児が自ら環境と関わることによって発達していくものであること、そして保育者による幼児の保育が個々の子どもの発達を援助し促進するものであると考えられる。

幼稚園教育要領でも、『幼稚園教育は、幼児期の特性を踏まえ環境を通して行なうものであることを基本とする。』と示している。また、保育所保育指針でも、『子どもが健康、安全で情緒の安定した生活ができる環境を用意し、自己を十分に発揮しながら活動できるようにすることによって、健全な心身の発達を図ることにある。』と、環境による保育を重視し、物的環境のみならず、人的環境・自然環境等についても配慮する必要がある、と考えられている。

これまで、保育における環境といえは、保育室内の遊具、園庭の固定遊具、飼育栽培している動植物など、いわゆる物的環境や、それらをどのような教育的配慮のもとで子どもに提供するかという環境構成の仕方を意味することが多かった。しかしこれからは、保育の全体において、幼児期の特性を考慮しながら、環境による保育を進めていかななくてはならない。したがって、保育者の役割として、適切な環境を構成するということが重要である。綿密に考えられ作成した保育計画であっても、保育室に楽しい雰囲気のある、子どもの興味を引きつける豊かな環境が設定されていなければ、子ども一人ひとりの自発的で積極的な活動は期待できない。

今日の保育に求められる乳幼児の多様な活動を引き出すための環境としては、これまで

の幼稚園や保育所の施設・設備等では不十分な部分が発生しかねない。前述したが、既製の遊具や用具だけではなく、広い園庭や遊び場、様々な動植物に触れ合うことができる豊かな自然、このような環境が保育のために一層重視されると考える。また、様々な遊具や用具等が環境として重要であることは言うまでもないが、保育者自身の言葉や動きおよび表情などが、子どもにとっての大切な環境であると考えられる。

乳幼児の豊かで積極的な活動が展開されるためには、保育者のこまやかな気配りや関わりが重要である。優しいまなざし、子どもの発言や行動を受け止める、気持ちを汲み取り共感する、言葉をかけて励ます、子どもと共に遊びを共有するなど、このような保育者の援助や関わりが、乳幼児一人ひとりの積極的な活動や遊びを引き出すと考えられる。すなわち、乳幼児と保育者との間に強い信頼関係があり、子どもの情緒が安定した状態が確立してこそ保育の効果が期待できるといえる。このために保育者には、子どもとの間に信頼関係を築くという、人的環境にも配慮しなくてはならない。

以上のことから、幼児教育において人的環境、物的環境、自然環境等の豊かな環境により、子どもの自発的・主体的活動を誘発するということが、「環境を通した教育」の必要性だと考える。

4. 遊びの創造

環境建築家の仙田満氏によれば、それは遊び環境ということになる。いわゆる遊びのための「場」である。それは、遊び時間、遊び空間、遊び集団、遊び方法この4つの要素を含む総合的な環境である。これらがよりそろうことが、こどもにとって充実した遊び環境

であるといえる。⁽⁸⁾

しかし実際には、現在、特に都市部において時間・空間・仲間⁽⁹⁾は失われていっている。これが、「三間の喪失」である。子どもが自由に使える時間も場所もどんどん減り、時間も空間のないから仲間と出会う機会も減る。こうして、遊び環境は悪化して行くのだ。

このように社会の問題で遊び環境が損なわれているのが、現代社会の現状なのである。

「遊び」は、本来は子どもたちが遊ぶことによって伝えられるものである。子どもたちが、何年にもわたり「遊び」を流行らせてきた結果、「遊び」が伝承されてきたのだ。おとなが伝えることもあるかと思うが、流行もしない「遊び」は、伝える気も起きにくいし、伝えても流行りにくいのである。また、過去のある時期に流行っていた「遊び」を、おとなが伝えたとしても、子どもたちが流行らさなければ、それでたち切れである。

子どもたちが伝えるといっても、子どもたちには、伝えなくてはならないという義務も自覚もない。子どもたちは、ただひたすら遊びたいだけである。しかも、面白く遊びたいのだ。その面白く遊びたいという思いが、「遊び」をふるいにかける。「遊び」を、流行るものとそうでないものに分けるのだ。そうして流行った「遊び」も、やがて「すたり」をむかえる。しかし、そのなかには年がかわって、再び「流行」を迎える「遊び」もある。そうした「遊び」こそが、伝承され得る選ばれた「遊び」なのである。選ばれた「遊び」のあるものは、さらに「流行」と「すたり」を繰り返し、そのメンバーが徐々に年下に移行するなかで、次の世代に伝承されてい

く。一言でいえば、「遊び」は「流行」を通して伝承されていくのである。これが、「遊び」が伝承されていく姿なのだ。今も、何年もの間、「流行」を繰り返している「遊び」があるわけだから、伝承される「遊び」の内容は変化しても、今も営々と「遊び」は伝承され続けているといえる。

「遊び」が伝承されるのに必要な要素の主なものとして、まず考えられるのは、「遊び」に世代を越えた面白さがあるかどうかである。それがないと世代を越えることができず、伝承され得ないことは当たり前と思われる。しかし、「遊び」の魅力は相当なもので、少なくとも過去の一時期、流行った「遊び」の魅力は世代を越えるに十分なものが多い。

幼稚園や保育所の現場では、「コマまわし」や「お手玉あそび」などは根強い人気がある。あるいは、小学6年生までもが、「カゴメカゴメ」をしている無邪気な光景を目にすることもある。また、「鬼ごっこ」などは、ルールが少しは変わっても依然として、地域の子どもの間では伝えられている。面白い「遊び」は、世代を越えた魅力を持っているものが多いようである。さらに、面白い「遊び」には、伝承され得る力を奥底深く秘めている、といえるのではないだろうか。しかし、「コマまわし」や「お手玉あそび」、「鬼ごっこ」などの「遊び」は、とても伝承されているとは言えなかった。「遊び」の伝承には、世代を越える魅力は必要ではあっても、それだけでは十分では無いようである。

さらに、「遊び」が伝承されるには、「遊び」が展開されるに十分な環境も必要となってくる。第一に、前述したように「遊び」が流行ることが可能になる時間・場所などの物

(8) 『子どもと遊び』仙田満 岩波新書 1992 p.19

(9) 一人遊びを否定するつもりは無い。ただし、一人遊びをしていてもその背景に仲間がいると考える。

理的条件が、保証されていなければならない。「遊び」の内容に応じた時間がなければ、「遊び」は流行ることも、伝承されることもない。「遊び」の習熟度が上がり「流行」に到達するには、「遊び」の内容に応じた時間が必要である。また、人数確保にも時間が関係している。その時間が、確保されなかったら、「遊び」は流行らないし、伝承しないのである。

同様に、場所についても流行る流行らない以前の問題として、そもそも遊べる場所が無ければ、「遊び」そのものが成立し得ないのだ。今にまで、伝え続けられてきている「遊び」の多くは、時間と場所の条件が確保されてきた「遊び」だったのである。別の言い方をすれば、時間と場所の条件が、「遊び」を淘汰してきたのだ。

年齢差による力の差の出る「遊び」は、比較的に矛盾を引き起こしやすい「遊び」である。子どもの「鬼ごっこ」の発展のケースを考えてみる。子どもたちが「鬼ごっこ」で遊んでいるところへ、二つ三つ年下の子が「入れて」と来たとする。特定の子が鬼ばかりでは、年上の子も年下の子のどちらも面白くなくなるからである。追いかけてもすぐ捕まえられる、逃げてもすぐ捕まってしまうのでは、「鬼ごっこ」の面白さも半減である。

あるいは、親切にルールを、タッチされてもじゃんけんで鬼を決めるなどに変えて、入れてもらえることもある。ダイナミックさが乏しくなりはしても、そうすればみんなが楽しめる。異年齢のこどもの集団には、年齢の違いによる「やる気」と「嫌気」の程度の差が生まれ、そのことが「遊び」のなかに矛盾を呼び起こし、「遊び」がいろんな発展の仕方をとるのだ。

また、地理的な条件により、「鬼ごっこ」をやる場所が限定されると、「鬼ごっこ」は、

いろんな変化をとげることがある。逃げる場所がないからすぐに鬼に捕まってしまうので、つまらないから「やめた」となる場合。ケンケンをしてやることにより、鬼も追いかけていくするルール変更で、乗り切る場合もある。「遊び」の展開される場所の違いは、その「遊び」を構成するこどもの個性の違いから、「面白さ」と「つまらなさ」に変化をもたらし、またしても「遊び」のなかに矛盾が巻きおこり、様々な変化を遂げる。様々な形式の「鬼ごっこ」の幾つかは、こうして生まれてきたと考えると、子どもたちのすばらしさを改めて再認識することができる。このように、「遊び」の「面白さ」と「つまらなさ」の対立の解消の仕方によって、「遊び」が消滅することもあれば、反対に様々なバリエーションで発展継続することもある。「遊び」を構成する集団の年齢構成や、「遊び」の行われる場所や季節などの外的要因が生じ、「遊び」の発展・消滅の姿に多くの変化をもたらすのである。

5. おわりに

子どもの生活は遊びそのものである。子どもは遊びの中で考えを深め、工夫を凝らし、発明や発見をしていく。その繰り返しの中で、挑戦しようとする気持ちや、根気力も養われていくのである。それと同時に、身体を鍛え、心身の調和をはかる。また、遊びにより友達との関わりを深め、協調性やリーダーシップなど社会性も育むのである。日本の幼稚園・保育所では園児一人ひとりが主体となって遊べるような環境づくりをし、園児の遊びを中心とした保育が実践されている。子ども達と教師・保育者が十分に遊びこむ環境の構築がなされている。人間関係が希薄になった昨今、領域「人間関係」にも明記されてい

るが、集団遊びの中でルールの必要性や大切さを知り、遊びの楽しさを味わうと同時に友達との関わりを大切にしている。

「遊び」が成立するには、重要視しなければならないことは、子どもを取りまく社会的な環境である。今や、幼稚園や保育所ぐらいでしか見られなくなった、場合によっては、そこですら影を薄めている「コマまわし」や「お手玉あそび」、「鬼ごっこ」。この「遊び」がそうなったことを明らかにする糸口は、子どもを取りまく社会的な環境の変化にあると思われる。「コマまわし」や「お手玉あそび」、「鬼ごっこ」は、内容にもよるが、技術も時間も場所もさらに遊ぶ人数もそんなには必要としない。そんな伝えやすい条件を持っていて、今では、大人が教え・伝える“指導”をも必要としている。そうならなかったのは、どうしてであろうか。それは、「遊び」は、子どもの主体性によるものと考えられることを考慮すると、子どもたちが「コマまわし」や「お手玉あそび」、「鬼ごっこ」を選ばなくなったからに他ない。幼稚園や保育所などで、おとながやらなければ、子どもは自ら進んでは選ばなくなった。何故選ばなくなったかは、一概には特定は出来ないが、そうさせる社会環境の変化に求めるのが一つの筋であろう。

社会変化のなかでも情報伝達の飛躍的な発展に伴う、「遊び」の情報伝達あり方の変化が、その候補として考えられる。以前は、「遊び」の情報は、直接見たり他人から聞いたりする、直接人間を介して伝達されるのがごく普通であった。最近では、マスコミやコマースリズムによる「遊び」情報の伝達の比重が爆発的に増えてきた。直接人間が伝達できる情報量に比べ、マスコミや企業の宣伝が伝達する情報量は途方もなく大きいものである。「遊び」は本来、子どもの主体により、

「遊び」が選ばれるには、その「遊び」の面白さがこどもに伝達されなければならない。「遊び」の面白さが、こどもに伝わるうえで、人間とマスコミやコマースリズムとの力の差は歴然としている。ゲームソフトの宣伝は、テレビや雑誌などで、毎日のように流されても、「コマまわし」や「お手玉あそび」、「鬼ごっこ」の宣伝は皆無である。幼稚園や保育所で、教師や保育者が、「コマまわし」や「お手玉あそび」、「鬼ごっこ」の楽しさを、子どもたちとともに遊びながら伝えたとしても、それは多勢に無勢である。「コマまわし」や「お手玉あそび」、「鬼ごっこ」「カゴメカゴメ」よりテレビゲームを選ぶ子が多くなるのも、それだけが理由ではないとしても、その意味では納得できるといえる。

そのマスコミやコマースリズムによる力のすごさは、時には面白くもないものを、あたかも面白いものとして伝達してしまう、という事実の存在が示してくれる。大々的に宣伝されたゲームソフトがかなり売れはしたものの、すぐにあきられてしまったソフトもあることがいい例である。まだ、判断力の乏しいこどもにとって、もたらされる情報が本物か偽物かの、区別が付きにくいのは当たり前のことである。莫大な情報の発信源との関わり方には、子どもだけでなくおとなも注意してあたる必要があると考えられる。

「遊びの」の成立には、世代を越えて伝わるという時間の流れに沿ったものだが、「遊び」は空間的に横にも伝わる。それが、「遊び」の地域内での伝播と、地域から地域への伝播である。「遊び」の伝播は、「遊び」の伝承と同様に、こどもによる「遊び」の実践を通して、行われると考えられる。流行が無くては、伝播もあり得ないのは、もちろんのことである。したがって、「遊び」の伝播に及ぼす条件は、「遊び」の伝承のそれとは、さ

ほど変わりはない。ただし、「あそび」の伝承と比較して、「遊び」の伝播は海や山などの有無、人口の密集度など地理的条件と、大きな関わりをもっている。特に、地域から地域への「遊び」の伝播は、地域を結ぶ交通網や情報網の発達状況に、大きく左右される。この交通網や情報網の発達状況は、子どもを取りまく社会的環境のひとつである。またしても、社会的環境の変化は、「遊び」の伝播にも決定的な影響を与えるといえる。

昔は、交通網や情報網の発達はそこそこで、ひとつの地域で流行った「遊び」が、他の地域に伝わるにも、それなりの時間が必要であった。一度伝わってしまえば、地域どうしの関わりの薄さから、「遊び」が独自に発展していく。その発展の結果、同じ内容の「遊び」でも地域独特のバラエティーに富んだものになっていく。

昔のそのような様子から一変するのがいまの状況である。マスコミやコマーシャルズのもたらす情報は、深い海も高い山も関係なく、同じ内容を瞬く間に伝える大きな力を持つ情報である。住んでいる所に関わらず、みんな同じ「遊び」をやっていたということも、珍しくなくなっている。テレビのバラエティー番組でやっていたクイズを、ちゃんと「遊び」に取り入れて、全国各地で遊んでいたのは、記憶に新しい。同じテレビゲームソフトが日本全国一様に買われ、みんながテレビを相手に遊ぶ、そこには地域的な個性のある遊び方など生まれようがないのである。地域色のない「遊び」の良い悪いはともかく、

そんな「遊び」がでてきたのである。

「遊び」は人間の生活に欠かすことの出来ないもので、子どもの頃の「遊び」やあそびの重要性はもっと強調されなければならない。特に、子どもの「遊び」の生活に占める割合がどんどん減少している今日、子どもの「遊び」の重要性を理解することは、「おとな」たちの使命ではなからうか。現代では、遊びを伝える子どもたちの中での年長者だけではなく、「おとな」も遊び経験が少ないとされている。保育者を希望している大学生であっても。大学の授業で初めて経験する遊びが多く、当の学生たちがテキストから遊びを学ぶといった現象もある。

「遊び」「遊べる」環境や条件が、いつまでも保障され続けられることを、そのために「遊び」の更なる科学的な探求が必要なのである。昔に比べ子どもたちは公園や家の周り、川や山で遊ぶ機会が減った。その背景には核家族化、都市化、近隣との関係の希薄化、犯罪の多発など、様々な要因がある。そのため子どもが様々な体験をしながら安全に遊ぶことができる「遊び環境」が必要である。

参考文献

- 『遊びと人間』ロジェ・カイヨワ 清水幾太郎・霧生和夫訳 岩波書店 1970
 『講座 人間と環境 第7巻 子どもの成長と環境—遊びから学ぶ』松澤員子編 昭和堂 2000
 『子どもと遊び』仙田満 岩波新書 1992

