



## 幼児のごっこ遊びの想像力について

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2010-03-29 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 明神, もと子 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.32150/00008336">https://doi.org/10.32150/00008336</a>

## 幼児のごっこ遊びの想像力について

明 神 もと子

北海道教育大学釧路校幼児教育研究室

### Imagination in young children's pretend play

Motoko Myojin

Department of Preschool Education, Kushiro Campus, Hokkaido University of Education

#### 要 旨

幼児期から学童期にかけての子どものごっこ遊びには、後の創造的想像力の芽生えが見られる。本稿では、文献や観察資料によって、ごっこ遊びの具体的な例を分析することによって、想像力の生成と発達について、考察することを目的とする。

はじめに、年齢発達に沿って、変化していくごっこ遊びの姿を描写して、幼児期から学童期の想像力の特徴をとらえた。乳児期の大人と子どもの情動的交流によって形成された、対人関係能力を基盤にしながらも、1～2歳ごろは事物の道具的操作が中心の遊びである。これは大人からの延滞模倣によるものであり、再生的想像力が主に働いている。3歳前後の遊びは事物や人の他のものへの見たてが活発になり、テーマとストーリーのある遊びに発達する。役割を演じることに、ルールがある。3歳からの就学前期はごっこ遊びの全盛期といえる。ことばとイメージを他者と共有できるようになり、ごっこ遊びは今・ここを越える想像力に支えられ、創造性を帯びてくる。

つぎに、ごっこ遊びの中で、発達する想像力の性質について考察した。ごっこ遊びは子どもの現実の生活に起源をもっている。子どもは虚構の世界で行為しているが、感情は現実的に体験されている。一方、子どもは虚構すなわちごっこと現実を混同することはなく、ことば使いなどで、区別する工夫が見られる。

想像力を働かせ、発達させるごっこ遊びは子どもの精神発達において、重要な役割を果たしている。近年、子どもがごっこ遊びをしなくなったとか、5歳くらいでやめてしまうなどといわれている。科学技術の粋を集めた精巧な玩具や仮想現実を作り出すゲーム遊びの普及によって、子どもたちの遊びに対する動機が変化したと考えられ、想像力の発達に対する影響が懸念される。

#### はじめに

画家である安野光雅(2004)は創造力を身につけたのは、子ども時代にあったということを述懐して、「オオカミごっこをして、決して目の前にいないオオカミを想像し、こわがり恐れ、嘘と知りながら泣き出した子ども時代の、なんと豊かだったことでしょうか」と述べている。彼によれば、想像力と創造は子ども時代のごっこ遊びにその起源が見出せるということである。幼児期から学童期にかけて、子どものごっこ遊びは、われわれ大人の好奇心と想像力を喚起してやまない。子ども時代を豊かにしているのは遊びである。子ども時代から遊びをとってしまったら、何が残るだろうといえるほどである。一般的には、ごっこ遊びとは子

どもが何か物事のまねをして、いっしょに遊ぶことをいう。ごっこ遊びは子ども時代の遊びのなかで、想像力がもっとも豊かに、活発に使用される遊びであり、想像力そのものがその活動のなかで、発達していくのである。

想像力とは像という語がしめしているように、現前しないものを、表象として、心の中に思い描くことである。さらに、それにとどまらず、過去の記憶や経験からのイメージを解体して、新しい結びつきをつくる働きも想像である。何か新しいものを作っていく力であり、新しさが創造性に結びつくのである。想像力はこのように能動性を有する。イメージは視覚的なイメージの場合が中心になるが、聴覚、触覚、味覚など他の感覚器官による知覚イメージもある。また、想像力では単一のイメージだけでなく、複数のイメー

ジが結びついてはたらくことが多い。想像力は認知とかかわっているが、認知自体ではなく、もっとあいまいなものであろう。私たちが想像力によって、時間と空間を越えて思考することができるということは、現実ではない不確実な世界に足を一歩踏み入れるわけだから、そこには、純粋な思考や認知だけでなく、直観やひらめき、感情のはたらしきも伴うと考えられる。すなわち、想像力は認知と感情の相互作用をまるごと含むものであり、子どもの精神発達を全体的にとらえるために必要な心理特徴と考えられる。想像力とは幼児教育ではひんぱんに使われることばであり、自明とされる概念だが、心理学的に分析的にとらえようとすると、とてもあいまいで、手がかりがなくなってしまう。細分化された発達心理学研究においては、ことば、記憶や知覚などに分散して、見えなくなってしまうようである。

このような研究状況の中で、子どもの想像力の発達については、ヴィゴツキーの理論が際立っていると私は考えている。また、ヴィゴツキーは遊びの理論を発展させ、それは旧ソビエトとロシアの遊び研究へ受けつがれている。

本稿では、子どものごっこ遊びを想像力の発達という観点からつぎの問題について、分析、考察していきたい。はじめに、ごっこ遊びの生成、発展とその衰退について、観察例や文学作品の中のエピソードなどを基にして、発達の状態を概観していく。つぎに、ごっこ遊びの中で働き、また発達していく想像力について研究するために、想像（虚構、遊びの状況、ファンタジー）と現実の2つの世界に対する幼児の反応に焦点を絞って検討することを目的とする。なお、幼児期の想像力が発揮される遊びは、想像遊び、象徴遊び（ピアジェ）、役割遊び（ヴィゴツキー）など、呼び方がいろいろあるが、本稿ではごっこ遊びという用語を一貫して使っている。

## 1. ごっこ遊びの生成と発展および衰退について

### (1) ごっこ遊びの前史—3歳以前の遊び

乳児期は感覚運動的な認知の発達段階にあり、事物に対しては、両手のものを打ち付けるなど用途によらない扱い方をする。また、養育者との愛着関係に支えられたやり取り遊びを楽しむ。想像力の根源をもとめていけば、「物の永続性」の概念が獲得されることと、見知らぬ人への恐怖を示すことなどに求められると思われる。恐怖はあらゆる感情のうちで、もっとも想像力に結びついていると考えられる。1歳前後では周囲の大人の行為を観察した結果として、能動的な模倣行動があらわれ、遊びの基盤となる。

1歳後半になると、想像の液体を急須からカップに注ぐなどの「ふり」遊びが可能になる。会話能力と対人意識の著しい発達が見られ、2歳になるとひとつのものを汽車にしたり、自動車にしたりと「見立て」遊びがさかんになる。友達と簡単なごっこ遊びが可能になる。二人でいすを並べて汽車ごっこをしたり、手を使って注射ごっこをしたりす

る。約束を守ることや自分の要求をコントロールする力もついてくる。2歳児は集団生活に必要な基本的な能力がほぼ獲得されており、このような能力がごっこ遊びの基盤となるのであろう。保育者の支えがあれば2歳前後では「おおきなかぶ」の劇遊びにいきいきと参加することができる（明神、1987）。

乳児期の周囲の人間に対する集中、1歳児の事物の道具的操作の獲得、2歳児の表象による記憶と事物操作の上達、大人の模倣などが、3歳以降のごっこ遊びの基盤となるのであろう。この時期の子どもは事物の操作に没頭しており、まじめな遊び（ヴィゴツキー）といわれるほどであり、想像力が働いているようには見えないものである。しかし、ごっこ遊びの芽生えともいえる、つぎの段階の遊びを準備する能力が発達しているのである。

### (2) 幼児期のごっこ遊びの全盛時代

幼稚園で、「大きくなったら何になりたいか」と聞かれて、3歳児の中では、なりたいたいものとして、大人の職業のほか、いぬ、パンダ、怪獣、魔女、シンデレラ、山、くるまなどがあげられる。劇遊びで人物だけでなく、おむすびなど無生物になることも違和感がない。大人に比べて、生活経験が乏しく、現実的な、合理的な思考がまだ発達していないために、幼児の想像力は貧弱である（ヴィゴツキー、2002）。幼児の最大の関心事は身近な人間的なことであるから、周りの事物や環境について、人間的にかわり、人間的な考え方を考える。この幼児特有の思考は、ピアジェのいうアニミズム的思考であるが、彼のように主知主義的な見方ではなく、まさに幼児が社会的存在であることに由来する思考と考えたいものである。大人に比べて、貧弱ではあるが、制限なく、活発に躍動する想像力が幼児の行動やことばによって表現される。想像力の働きがもっとも際立って観察されるのが、ごっこ遊びである。

3歳以降の就学前期の主導的活動は役割遊びといわれる。ごっこ遊びの登場人物の役になりきってふるまうのである。事物の扱いはすでに上達しているのだから、簡略化され、簡単なふりでおこなったり、見立てによって、代理物が使われる。ことばの象徴作用によって、イメージが作られ、それは仲間と共有され、共同活動によって発展する。大人の生活や人間関係への興味から、大人のようにやりたいという願望を持つようになる。自動車を運転したいなど、日常生活においては、すぐに実現できない願望が発達する時期であるが、願望を遊びの中ではなんでも実現することができる。遊びの続きを明日おこなうなどプランを持ったり、話し合いによって、互いのイメージや要求の調整もできるようになる。

つぎの例は幼稚園で、実習生が観察したものである。一人の発想が共通のイメージを作り出して、悪者という架空の登場人物も考案されて、スリリングな遊びに発展している。また、想像を変えることばの影響力をみることができ

る。非現実的な内容であるが、秘密や悪者からの恐れイメージなど、子どもの好きなファンタジー遊びの一端がうかがわれる。ここには、子どもたちの中から自発的に発生したごっこ遊びの特徴をみることができよう。

### 観察① 宝石かくし

砂遊びで、山を作ったり、穴を掘ったり、ケーキなどを作って、ままごとをして遊んでいたが、一人の女の子の一言で、遊びが一変した。その子は砂の中をじっとみつめ、目を輝かせながら「砂の中にキラキラした小さな宝石がたくさんあるよ」と言った。それにより、園児たちはいっせいに宝石探しをはじめた。やがて建物の隅の小さな窪みのなかに、「宝石」の小石を隠しはじめた。子どもたちは「悪いやつが夜にきても、宝物をもっていかれないように隠しているんだよ。先生（学生のこと）、ないしょだよ」と言う（中居、2001）。

つぎの例は、学生の保育所における参加観察による記録で、子どもが自発的に仕事場を遊びの状況に変えて、役割をはたしたものである。ごっこ遊びで培われた想像力を働かせることで、子どもの行動や意識を調整できることが、うかがわれる。

### 観察② 洗濯屋さんになってお片づけ

自由遊びの時間にふろしきを使って、忍者やお姫様、どろぼうになって遊んだ。つぎは、お片づけである。使ったふろしきを一枚ずつたたんで箱にしまっていく。先生の「お片づけだよ」の声になかなか応えられずに、ホールを走り回っている子どもたちもいる。そんな中、U君は学生のとりにふろしきをもってくと、「ぼく、洗濯屋さんだからきれいにたためるよ」とたたんでいく。学生もいっしょにたたみながら、「アイロンしっかりかけてくださいね」という。U君は手でアイロンをかけるようにして、折り目をそろえるように押さえる。

Q君もふろしきをもってきて洗濯屋さんになっている。周りの子どもたちも洗濯屋さんになっているようである。ホールの片づけがほとんど終わって、だんだん友だちが保育室に入っていても、U君は黙々と作業を続けている。自分の体よりかなり大きなふろしきもひとりですたたくと奮闘している。学生が「洗濯屋さん、手伝いましょうか」と声をかけても「だいじょうぶだよ。できるよ」といって、床に広げてていねいにたたんでいく。全部たたみ終わって、U君は「きれいになったよ」と箱にしまっている。Q君は箱の中にきちんとたたまれずに入っていたふろしきを「これはだめだね」と出してきて、きれいにたたみなおしてからしまっていた。（大坪、2005）

洗濯屋さんになるという遊戯的狀況を自発的に作って、その役割を演じることによって、片づけという子どもにとつ

ては苦手な仕事をやりとげたものである。学生の援助の提案をことわる自信に満ちた態度や、友だちと一緒にすることで、互いを意識して、協力したり、まねしたりしていることが注目される。ここでは、認識と結びついた情動的想像力が働いている。この事例はこの期の幼児のごっこ遊びが役割遊びといわれていることに一致するものである。この遊びの素材は現実の生活にある。

役割遊びにはルールが隠れている。役割遊びを充実させた幼児期の遊びは、やがて、規則が前面に出た遊び（野球など）へと変化していく。また、想像力は行為をとともなわない内面の活動になり、創造活動の基盤となる。

### （3）ごっこ遊びの衰退

大人はごっこ遊びをしない。では、子どもが発達するにつれて、あの子ども時代のごっこ遊びはどのように変化し、消滅するのだろうか。トルストイの『幼年時代』には、かつてごっこ遊びを楽しんだ子どもたちが年を重ねて、次第にごっこ遊びから離れていく様子が生き生きと描かれていて興味をひかれる。つぎに、長くなるが引用したい。文中において、「わたし」は10歳の男の子で、ウォロージャは「わたし」の兄であるが年齢は記述されていない。ほかに、11歳と12歳の女の子がいる。女の子たちがごっこ遊び（「ロビンソンごっこ」）を提案するが、ウォロージャは気乗りせず、拒否する。しかし、女の子たちに強く懇願されて、しかたなく遊びに参加する。1800年代初頭ロシアの田舎の地主の子どもたちの遊びの様子である。大人たちの猟に同行した子どもたちが野原で遊んでいる場面である。

「ウォロージャの譲歩はわたしたちにごく少ししか満足をあたえなかった。それどころか、彼のものぐさそうな退屈げな様子が、遊びの魅力をすっかりぶちこわしたくらいだ。みんなで地べたにすわって、漁に行くという想定で一生懸命にオールを漕ぎはじめているのに、ウォロージャは腕組みをして、漁師とは何一つ似たところのないポーズですわっているのだ。わたしがそれを注意しても、彼は、両腕をよけい振ろうと少し振ろうと、それによって得をするわけでも損をするわけでもなく、どうせ遠くまで漕ぎだせやしないさ、と答えた。わたしは心ならずも彼に同意した。また狩猟に行くという想定で、わたしが棒を肩にかついで森に出かけるというのに、ウォロージャは仰向けに寝ころんで、両手を枕にし、自分も猟に行っているつもりだ、などと言うのだった。こんな態度や言葉は、遊びに対するわたしたちの熱を冷まし、きわめて不愉快だった。まして、ウォロージャの振舞いが賢明であることを、内心では認めざるをえないだけに、よけい不愉快だった。

棒切れでは鳥を殺すことはおろか、射撃することさえまったくできないくらい、わたし自身だって知っている。これは遊びなのだ。そんなふうと考えたら、椅子を馬車

に見立てることだってできないはずだ。ところが、ウォロージャ自身もおぼえていると思うけれど、冬の夜長にわたしたちはよく、脇掛椅子にショールをかぶせて、幌馬車に仕立て上げ、一人が馭者に、一人が召使になり、女の子たちを中にすわらせて、三つの椅子を三頭立ての馬に見立てて、旅に出たものだった。しかも、その旅にどれほどさまざまな冒険が起こったことだろう！冬の夜がどんなに楽しく、早く過ぎ去ったことか！もし本気に考えたら、どんな遊びもできなくなってしまう。遊びがなくなったら、あとにいったい何が残るといふのだろう？」  
(トルストイ、1982)

生き生きとした、描写のなかに子どもたちのごっこ遊びへの没頭とそこからの脱却の様子すなわち遊びの発達過程がうかがわれる。10歳のわたしは子どもらしいごっこ遊びを心から楽しめなくなっている。しかし、ごっこ遊びに協力しない年上の少年に反発を感じている。なお、ウォロージャについて、あまりにも常識ががちすぎて、想像力が少ないということが、ごっこ遊びを十分楽しめない理由として書かれている。

ウォロージャは12歳くらいと推測される。彼のごっこ遊びへの批判的で不真面目な態度は、子ども時代と大人の過渡期である少年の想像力の心理を反映しているとおもしろい。この年齢期はヴィゴツキー（2002）によれば、想像力が主観的なものから、客観的なものに変るといふ。子どもらしい空想力が衰えて、子どもらしい遊びへの関心や興味がなくなるという。10歳の「わたし」は本気で、とりくまないと、ごっこ遊びはおもしろくないと考えている。一方で、そんなことしてなにになるというような、兄の常識的な態度に同意できるように、現実的な論理的な思考になっている。「わたし」のなかで、ゆれる意識があり、矛盾し、対立する気持ちがある。この年齢では、行為をとまなわない想像や空想が可能になっているので、幼年期の子どものようにふるまうには羞恥心がある。ごっこ遊びはこのような子どもの想像力の質的な変化によって、姿を消していくのであろう。ごっこ遊びを支え、また、ごっこ遊びの中で発達する想像力は客観的、現実的になり、あらたな創造的想像力を獲得することになる。芸術や科学技術などの面で、目的意識的に展開される創造活動に働く想像力となる。いっぽうで、現実から極端に孤立した夢想的な想像力を発達させることがおこる。ヴィゴツキー（2002）は想像力の二重の役割がこの時期を複雑にしているという。

## 2. ごっこ遊びにおける想像力の特徴

### (1) ごっこ遊びと子どもの現実体験

2004年12月に釧路市の保育園児の遊びを学生が参加観察した。おうちごっこやお医者さんごっこなど、大人がほほえましく思うようなよくある遊びがあった。そこに、子

もたちをとりまく現実が反映している遊びがみられた。当時、日本中を震撼させた奈良の女兒誘拐殺害事件のニュースや実際に体験した地震が遊びのテーマになっていた。TVのアニメ人気番組の影響を受けた「デカレンジャーごっこ」では、悪者たちを逮捕し裁判にかけて判決を下すというストーリーを再現する。ごっこ遊びは想像遊びと言われるが、子どもの遊びの素材、イメージ、テーマは具体的、現実的で、日常の生活経験を反映している。TVによる情報は、子どもには直接経験ではないが、親から指導を受ける材料になる。幼児には相応しくないような、現実の残忍な事件の情報がとびこんでくる。映像を見たり、親から話を聞いたであろう。子どもは実際の犯罪を想定しているかのようである。ひとりの女兒が部屋の隅にうずくまり、「お母さん、助けて」「知らない人に連れてこられたの」といい、被害女兒を演じる。つぎには一転して学生を母にして、行方不明の母を携帯電話で連絡をとりながらさがす。無事に母が見つかったのを喜び、おうちごっこをしていた場所に戻る。母の行方不明は子どもの創作だが、不安な気持ちを表現したものとして、一貫性を見ることができよう。一連のおうちごっこのなかに挿入されたエピソードであるが、この遊びの中に、学生は現実の事件の影響を見て、残酷という印象を受けたのであった。一方で、学生は観察によって、子どもたちが遊びを楽しんでおり、そのなかで、恐怖や「知らない人についていってはいけない」というルールを確認し、無事の喜びを他者と共有していることを理解して、ごっこ遊びの意義を考えたのである（大坪、2005）。

創造は想像力によって、新しいものを創り出すことであるという視点から、ヴィゴツキーは幼い子どもの遊びに創造過程を見いだしている。棒にまたがっている子どもは馬に乗って走っていることを想像する。自分が見たことや大人から聞いたことを再現し、模倣する。模倣は遊びの中で、大きい役割を持っている。しかし、子どもの現実体験がそのまま同じように再現されるのではなく、「味わった心的体験の創造的な改造であり、それらの複合化であり、子ども自身の内的要求と興味に応える新しい現実を過去の心的体験からつくりあげる過程」であるというのである（ヴィゴツキー、2002）。ヴィゴツキーは子どもの創造的な想像力の萌芽が生活条件下で発達し、遊びでその活動を発展させると述べている。

### (2) ごっこ遊びのとき、子どもはごっこをしていると認識しているか？

レオンチェフ（1965）は子どもが遊びの場面と現実の場面では、事物の見立てに相違があることを示している。他児が遊んでいて、積木を馬に見立てようとしているのを見物していた子どもがそんな馬なんかいないといって、リアルな態度をしめす。ところが、この子は遊びに加わる過程で、積木は一頭の馬にも、二頭立ての馬にもなれると自分の意見を変えるのである。

つぎの例(明神, 2001)では、3歳児が遊びでは「ふり」をしなければならないのであって、「本当」にふるまってはいけないということを理解していることがわかる。

### 観察③ 3歳1ヶ月男児K児

玩具の自動車を数個集めて、お誕生会のつもりである。「パトカーさん、パトカーさん」とひとつずつ自動車に声をかけて、お祝いの歌を歌う。ケーキはつみきで門を作り、その上にロウソクと称して、つみきを重ねる。「トラックのケーキだから、トンネルなの」と言う。母につみきをさしだし「なめて」と言うので、母がなめたら不満そうに「本当になめたらだめだよ」と言う。

大人には子どもが想像の世界にはまりこんでいるように見えても、子どもには想像と現実の境界がはっきり区別されているのである。ごっこ遊びにはストーリーが必要だということを、子ども自身が理解しているという観察例がある。ここでのストーリーとは、ことばで作られるおはなしであり、行為で表現されるストーリーでもあるという、分かちがたい二つの面を持っている。

### 観察④ 4歳8ヶ月男児H児

父と入浴中に「海底2万マイル」というアトラクションを再現して遊ぶ。潜水艦の形をしている水鉄砲をアトラクションの乗り物に見立て、イカ(の人形)が攻撃してくるが、そのイカを退治してくれる生き物がいる。その生き物はアトラクションでも謎である。H児はここから先のストーリーが続かずに困って「それじゃあ、ごっこができない」と嘆く。父は本児が「ごっこ遊びをしていることを知っている」ことにびっくりする(中村, 2003)。

既製のストーリーを再現したが、途中でストーリーが分からなくなった。道具については見立てによって、代理物で対応できたが、ストーリーは正確に再現したかったらしい。おはなしというもののルールを理解しはじめている4歳児にとっては、納得のいく展開にならなければならず、記憶の正確な再現ができずに困っているのである。この遊びは「ごっこ」なのだ意識されていることが、発言からわかる。「ごっこ」にはストーリーが欠かせないことを子ども自身が分かっているということが、この事例から知れる。

#### (3) ごっこと現実の区別のための工夫

子ども自ら、遊び中の行為とことばについて、ごっこと現実を混同しないように、工夫していることがうかがわれる。それは、遊んでいる仲間同士に暗黙の了解となっている。

つぎの例はイタリアの児童文学者ロダーリ(1990)が観察した例である。ホテルの松林に囲まれた空き地で7歳の女の子と5歳半の男の子が遊んでいる。ここでは、遊びの

ストーリーを展開することばのなかで、動詞は過去形で表現されている。「わたしたち、ここにかくれていたのね」「ここはジャングルで、とら狩りをしていたんだ」「わたしたち、火をたいたのね」「あたしがたきぎを放ったのね」などである。遊びのテーマはつぎつぎに変わり、事物の見立ても変わっていく。遊びを中断して、休憩をして、また遊びを再現するときのことばが注目される。休憩をするために、使われることばは、つぎのようである。

「ふたりはボール箱に山ほど松かさを集めてくる。  
ロベルタ『わたしはこのぼろ小屋とずっとここにいるわ』  
ジョルジョ『ぼくはひと休みする』」

ここで、使われた動詞として、ロベルタは未来形を、ジョルジョは現在形を使っていることが、すでにかれらが遊びから離れていることを示しているとロダーリはいう。遊びが再開されると、ロベルタのことばは「あたしはひよこを育てていたのね」のように過去時制に戻っている。遊びについて、遊びのなかの想像上のことばと現実のことばを区別して、相手に伝えているのである。

子どもたちのことばの動詞の時制によって、遊びと現実(休憩した時間)を子どもたちが区別しているのである。どんなにファンタジーの世界に没入しているようにみえても、現実と混同しているのではないことがみてとれる。それにしても、現にたきぎの山にたきぎを投げる行為を行っているのに、どうして過去時制が使われるのであろうか。想像力から解明されなければならないと、ロダーリは提起しているように思われる。

この子どもたちは遊びの場面と現実の場面を区別するために、ことばを使いわけているが、では、日本の子どもたちはどうだろうか。動詞の時制によって、区別するという例は報告されていない。

加用(1996)は日常生活では方言を使う子どもがごっこ場面では、共通語を使うということを指摘している。民話など既成の物語を演じるような遊びでは、「～ました」など書きことばが使われるが、子どもたちの日常生活を反映するようなテーマの遊びでも共通語が使われているのである。日常場面の再現であっても、ごっこはことばと行為によるストーリーの創作なのであろう。子どもたちはごっこの世界を共通語を使うことで、現実と分けているのである。子どもたちは絵本やお話の経験や大人の言語の観察から、日常語と書きことば、すなわち、共通語と、2種類の言語体系を習得しており、文脈によって使い分けができるのである。

#### (4) 遊びを現実的に妨害する実験的研究から

以上の例は、子どもがどんなに遊びに没頭しているように見えても、子どもが遊びのごっこと現実を区別していることを示している。ごっこ遊びをしているとき、子どもは

「メタ認知」の働きによって、内面の心の動きを意識しているのである。さらに、子ども同士のやりとりの過程で、「これは遊びなのだ」というメタ認知が働いていると考えられる。遊びにおける「メタ認知」の能力は創造力の発達と関連している。相手と事物や役割のイメージを共有しながら、ことばと行為で、新しいストーリーを作りあげるためには、かなりの想像力と創造力が展開されているのである。このように、遊び仲間が想像をともに共有してくれるならば、想像の世界ではなんでもありうるのである。子どもが「これは遊びである」とたがいに意識しているから、想像力が自由自在に働くのである。

前述の観察②では、自然発生的な遊びに大人が現実的な行為を持ちこんだが、つぎに、遊びの条件を統制した実験的研究を引用して、遊びへの現実的な介入に対する子どもたちの反応を検討したい。

クレイア・ゴロムとレジナ・カーステン（1996）は実験のために計画されたピクニックをテーマにした遊びに大人が参加して、つぎのような行為によって、想像的な状況に侵入するという実験をおこなった。3歳児、4歳児と5歳児が実験的な遊びに参加した。

シナリオは2つで、はじめは、森へ行く旅行で、「森へ、鳥をさがしにいくために、川をボートで渡る。ボートを作るために、木材をきる」、2つめは釣り旅行で、「魚のおなかにある宝をさがしにいく。食物を用意し、ボートをこいで海を渡る」ものである。シナリオは実験者によって計画されていたが、子どもが望むなら、自分の想像を演じたり、修正するよう励まされている。それぞれの遊びのために、見立ての代理物（ボートはダンボールの箱、オールはテニスラケット、海や川は敷物、クッキーは粘土など）が用意された。実験者は親しい遊び仲間として参加している。

実験者が遊びの最中に現実的な要素を持ち込んで、ごっこ遊びの想像的状況を壊す目的で、妨害をした。妨害方法のタイプはつぎの4つである。

- ① 実験者が遊びに必要な道具を取ってくるために、「川」である敷物の上を歩いていく。川はボートで渡るのだから、これはごっこ遊びとしては、規則違反である。
- ② 実験者が「穴から漏れたボートの中の水を、沈没を防ぐために、海に捨てる」ために、本物の水を「海」である敷物に注ぐ。本当の水を「海」に見立てた敷物に注ぐのは違反である。ふりをしなければならぬ。実験者は後で、掃除しなければならぬし、子どもから非難される。
- ③ 実験者は「ピクニック」の間に、本物のクッキーを食べる。代替りのものを食べるふりをしなければならぬのに、これは違反である。子どもたちが本物のクッキーを欲しがらる。
- ④ 実験者は「クッキー」に見立てた粘土を実際にかじる。「ピクニック」の間は、ふりをしなければならぬので、本当に食べてしまうのは違反である。実験者は病

気になるかもしれない。

はじめの①はおだやかな妨害であるが、他の3つの妨害はごっこ遊びモードをいちじるしく妨害し、クッキーについては、本物は子どもが欲しがったり、粘土の物は体に悪いなどマイナスの結果もある。②③④はごっこ遊びの規則である物と行為の見立てに対する違反である。これらは、大人が違反者になっていて、子どもたちを怖がらせないように配慮された妨害である。

結果は年少児でさえも、思考と行為について、想像（ごっこ）モードと現実モードの間をあちらこちらに自由に切り替えることができるということを示した。なお、妨害内容の性質は重要な変数として、あげられている。

実験者が物を取りに、敷物の上を歩いていったことは、子どものごっこ遊び行動に影響しなかった。子どもはおもちゃをとってくるために、ボートの外にいる間はごっこをしていないということ、ボートに戻った後、ごっこを再開すると言明した。子どもたちは実験者の行為に驚くことなく、遊びを続けるためには、このような一時中止を受け入れる必要があると考えていた。後の3つの妨害は子どもの遊びに影響した。「ぬれちゃったよ」「ほんとうに、食べたらだめなんだよ」「いつも粘土食べるの？」など言動と顔の表情から驚きが観察された。子どもたちは、異なる内容の妨害の性質を区別して、適切に対応していた。ごっこ遊びから下りて、妨害を適切に処理して、再び、ごっこモードに戻って、遊びを続けた。年齢差はみられなかった。

ごっこ遊びの規則とは、物を見立てたように扱い、見立てたように行為するということである。この規則に違反する行為を実験者が行ったが、子どもたちは強固に想像と現実の2つの領域を区別しており、柔軟に、容易にその境界を行き来しているということが分かった。3歳児でさえ、連続的な流れで、ごっこと現実をモニターしている。

以上の実験的研究からも、自発的な遊びと同様に、3歳以上の幼児はごっこ遊びにおいて想像と現実を混同することはないのである。

## （5）遊びの中の時間と現実の時間

つぎの遊びは学生が保育園で参加観察した例（相田、2001）であるが、遊びの中の心理的な時間が瞬く間に経過することが分かる。

### 観察⑤ 幼児後期のごっこ遊び

参加者はY（6歳、女）、S（6歳、男）、A（6歳、女）、C（4歳、女）の4名と学生である。

Y（料理をする）「はい、できたわよ。早く食べなさい。」

A、S、C「いただきます。」

S「ごちそうさま。学校にいきます。」

A「いきます。」

C（自分の髪をとかしたり、携帯電話を使う）

Y「出かけてきましょう。雨が降ってきたわ。」（学生

の頭のうえに雨を降らせる。)

学生「ああ、どうしよう。雨が降ってきた。」

Y「よかったら、家で休んでってください。」

学生「いいんですか」

Y「どうぞ」

学生「お邪魔します。」

Y(タオルを差し出す。)

学生「ありがとうございます。」

S「傘を忘れてきた。雨で家が見えないよ。あつた！でも、鍵がかかっているよ。」

Y「カチャ、カチャ」(鍵をあける。)

S「ああ、よかった。」

Y「泊まってもいいですよ。」

学生「いいんですか」

Y「はい」

A「ただいま」

Y「おかえりなさい。ご飯にしましょう。」(料理をずる。)

S「あつ、地震だ！」

Y、A、C、学生(頭を隠して小さくなる。)

S(机の下に隠れる)「止まった」

Y「よかった。ご飯にしましょう。」

朝食—登校—帰宅—夕食という日常的な流れが雨降りや地震の発生という出来事を交えながら再現されている。この遊びは現実の生活が反映されており、再生的な想像力が中心に働いている。しかし、現実の生活では10時間もの間隔があるのに、遊びの中では数分で経過してしまっても子どもたちには疑問は生じない。さきに引用したロダーリの観察したごっこ遊び(「松林の中のあそび」)では、現実には45分の間に、遊びの中の時間は1日が経過している。ロダーリは遊びの中の時間の意識について、「その時間は現実の時間ではなく、むしろ時間についての訓練であり、時間体験の要約である」と述べている。幼児は遊びの中では時間さえも容易に操作でき、心理的、主観的な時間を生きることになる。それは子どもにとって現実的に体験される時間なのである。

ヴィゴツキー(1976)は、「一昼夜が遊びのなかでは半時間ですんでしまい、100キロメートルを5歩であるいてしまう」ことを、子どもの願望の実行と結びつけている。「願望しながら実行し、考えながら行動する」からである。

以上見てきたように、ごっこ遊びには特有の心理的な時間概念が働いていると考えられる。現実的な思考が可能になる小学生時代は今という時間を越えた想像力を持つことが困難になるということも、ごっこ遊びから離れる一因かもしれない。

## 全体的考察

幼児は想像と現実の境界をどのように理解しているかという問題があるが、子どもの活動内容によって異なり、一般化して、一律の結論をまとめることはできないといえそうである。たとえば、子どものごっこ遊びにおける想像(虚構)と現実の区別の意識は文学作品の虚構と現実の区別と比べて、どのような共通性があるのだろうか。そこに働く想像力のちがいはどうか。ごっこ遊びはテーマやストーリーを持っているので、遊びの内容は大人に読んでもらった物語の影響を受けている。ごっこ遊びは自発的なセリフと行為によって表現されるが、文学体験は観客の立場であり、直接には身体的な表現をとみなさない。ごっこ遊びでは幼児が早くから、想像と現実を区別しており、二つの世界の境界があいまいになったり、混同や混乱におちいることはない。

国語の授業で、「かさこじぞう」の話を学んだ小学2年生が作者に「うちは米屋です。じいさまの番地がわかれば、とどけてあげます。」という感想文を寄せている(神谷、2003)。作中の人物がどこかに実在していると考えているのである。また、おなじく小学2年生であるが、絵本「大きな木」(シルヴァスタイン)の読み聞かせを受けて、「・・・なんで少年はあんなにはやく年よりになったのかな・・・」と感想を書いている(守屋、1994)。読み聞かせのたった12分の間に、主人公の少年が成長し、大人になり、老人になってしまったことが納得できないのである。

子どもはごっこ遊びでは「遊びなのに、ほんとにしたらだめ」といえるのに、文学鑑賞では想像と現実の境界の理解があいまいになるのである。小学低学年ではテレビのアニメ番組を本当の話だと思い、キャラクターの存在を信じる子どもは少なくない(麻生、1996)。

想像と現実の区別はごっこ遊びのほうが早く可能になるといえよう。このことから、子どもの文学的想像力の起源はごっこ遊びにあるといえるであろう。ごっこ遊びは子どもの創造的想像力の基盤であると考えられる。

ごっこ遊びは想像遊びともいわれ、幼児期がピークであるが、小学生ではより想像力が発達しているのに、計画的な内容で、壮大な遊びが可能である。しかしながら、現代の子どもたちを取り巻く社会の変貌と文化状況の変化は子ども時代からごっこ遊びをなくしていると指摘されるようになった。テレビゲームなどの仮想現実の遊びが魅力的であること、学習など多忙であること、遊びを伝承する異年齢集団がなくなっていることと、大人がごっこ遊びを軽視して、関心を持たないことがその原因であろう。5歳の幼児でさえ、ごっこ遊びをしなくなったといわれる。いわんや、小学生はごっこ遊びを幼児の遊びとみなしているのであろう。子どもが遊ぶということが自明のことではなくなっている。大人が意識的に子どもの遊びを保障しなければならない。従来の研究は遊びの効用をあきらかにすることに



あったが、これからは、遊びへの動機づけや大人の指導的役割などが課題になってくるであろう。

本研究では、子どもからの自発的に起こされたごっこ遊びを検討したが、保育の場では、教師の意図が先行するごっこ遊びもある。自由な場面でのごっこ遊びと設定保育でのごっこ遊びの相互関係の検討が必要であろう。ひとり遊びと集団遊びとの関係も検討課題である。

親など大人が、子どもの想像力と創造性の発達にとって、幼児期のごっこ遊びが重要であるという認識をもって、奨励したり遊びが発展するよう援助し見守ることをしなければ、子どもの想像力の発達はうまくいかない。想像力が重要なのは幼児期だけではない。ごっこ遊びに学びがあるということを見れば、ごっこ遊びの想像力をうながす大人の働きかけが重要である。現実的な思考になれ、日常の実務になれている大人にとっては、幼児に文字や数を教えるのは容易だが、かれらの想像力につきあうのはたいへんである。大人自身の想像力が喚起されなければならないからである。

IT技術の進歩によって、仮想現実の中に子どもがさらされる機会がふえていく今日、子どもの想像力とごっこ遊びの関係をとらえる意義があろう。

## 文 献

- 相田直絵 2001 ごっこ遊びからみる子どもの想像力について 北海道教育大学釧路校「幼児心理学特講」レポート(未公刊)
- 安野光雅 2004 「絵とイマジネーション NHK人間講座」
- 麻生 武 1996 「ファンタジーと現実」 金子書房
- Claire Golomb and Regina Kuersten 1996 On the transition from pretence play to reality: What are the rules of the game? *British Journal of Developmental Psychology*, 14, 203-217
- ジャンニ・ロダーリ(窪田富男訳) 1990 「ファンタジーの文法」 筑摩書房 ちくま文庫
- 神谷栄司 2003 「幼児の世界と年間保育計画—『ごっこ遊びと保育実践』のヴィゴツキー的分析」 三学出版
- 加用文男 1996 ごっこにおける言語行為の発達の分析—方言と共通語の使い分けに着目して— *心理科学* 第18巻 第2号 38-59
- レオンチェフ(松野豊・西牟田久雄訳) 1965 就学前の遊びの心理学的基礎 「子どもの精神発達」 明治図書 7-37
- 守屋慶子 1994 「子どもとファンタジー 絵本による子どもの『自己』の発見」 新曜社
- 明神もと子 1987 1歳児保育における社会的発達について—連絡帳をもとに 日本教育大学協会幼児教育部門会「幼児教育研究 1987年版」 川島書店
- 明神もと子 2001 3歳児の想像力に関する事例研究 北海道教育大学研究紀要釧路論集 第33号 143-157
- 中居順子 2001 幼児の想像力・想像遊びについて 北海道教育大学釧路校「幼児心理学特講」レポート(未公刊)
- 中村孝博 2003 「新米パパの育自日記」(未公刊)
- 大坪麻子 2005 幼児の想像力と遊び—保育園における遊びの観察をもとにして 北海道教育大学釧路校平成16年度学士論文(未公刊)
- トルストイ(原卓也訳) 1982 「幼年時代」 新潮社 新潮文庫
- ヴィゴツキー(柴田義松、森岡修一訳) 1976 子どもの精神発達における遊びとその役割 「児童心理学講義」 明治図書
- ヴィゴツキー(広瀬信雄訳) 2002 「子どもの想像力と創造 新訳版」 新読書社