

ままごと遊びの再考・・・①

— ごっこ遊びの意義とままごと遊びの位置づけ —

横山文樹

Rethinking of Family-related Pretend Plays (1)

— On the Meaning of Pretend Plays and the Value of Family-related Plays —

Fumiki Yokoyama

Abstract

The playing is a children's natural activity. Among children's playing, pretend play is thought to be the most representative, and it is reported that in recent years, the pretend play by children is decreasing, and, kids who want to pretend to be pet animals are increasing. The researcher tries to confirm the said tendencies, and if they do exist, tries to find the cause.

This paper examines the developmental process and content of actual family-related playing seen in different kindergartens. The author also hopes to elicit how the on-site educators value the pretend play. The preliminary researches show that the pretend play consists of four factors; making the situation, assigning roles, creating things, and assuming roles. And at the same time, they altogether become the driving force of the pretend play. Where these four factors were present, the pretend play developed fully. The author reports first, 'the initiation, development, and ending process' of the family-related play, by which the author explores the content children reproduce there by enriching the pretend play. Second, the report observes the daily life of children who positively enjoy the play to know what motivated them. Third, the next report will speculate on how the on-site educators value the pretend plays themselves in the course of their nursing work.

遊びは子どもの生活現象である。ごっこ遊びは、子どもの代表的な遊びといわれているが、近年、「ごっこ遊びが少なくなった」「ペット役を希望する子どもが増えた」と保育現場を中心に聞こえてくる。それが事実なのか。事実であれば、その原因は何かを探ることを試みた。本研究では、環境条件の相違する幼稚園・保育所において、ままごと遊びがどのようなプロセスと内容で展開されているのかを観察調査する。ごっこ遊びが保育現場において、基本的にどのようにとらえられているかを明らかにしていくことが必要ではないかと考えた。

ごっこ遊びは「場をつくる」「役になる」「物をつくる」「演じる」という四つの要因によって成立し、それが同時にごっこ遊びを展開するための「力」になっている。予備調査の結果、この四つの要素があるところにごっこ遊びが生まれるのではないかと思った。

また、今後の研究の方向として、第一に、ままごと遊びの始まりから結末までの検証によって、遊びの内容と深化から子どもが再現しようとしているものを探る。第二に、ままごと遊びをつくり出す「力」がどのような生活の経験によって育まれるかを探る。第三に、保育者自身がままごと遊びを保育の中でどのように位置づけているかを探る。

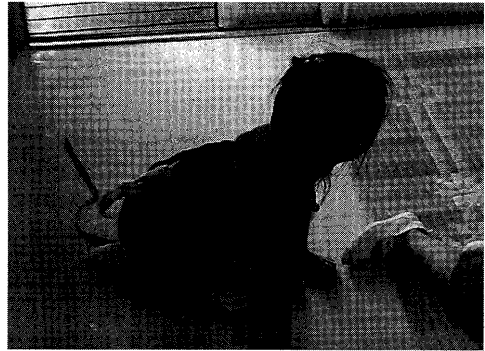
I 問題の所在と研究の目的

遊びは子どもの生活現象である。子どもの遊びに関する見方を歴史的に素描すると社会構造の変化によって遊びへの社会的な価値観が変化してきたのがわかる。古くは、生産性の対極として、子どもの遊びは価値を見出さない非生産的なものとして扱われてきた。しかし、一方ルソーらに代表されるように、そういう時代にあっても子どもの遊びは発達にとって不可欠なものとして考える人々も多くいた。例えば、ルソー（1762）は、その時代の子どもの対する一般的な評価としてある「性悪説」に対して、「性善説」を提唱し、著書『エミール』において、大人とは違う子ども本来の独自性を認め、「子どもの発見者」とも呼ばれている。ルソーの思想を継承したペスタロッチ（1827）は「幼児教育の書簡」において、子どもの自発性を重視し、実物を用いること、作業をすることを提唱している。一方、日本では、倉橋惣三が、子どもが自発的な生活経験の中で学ぶことを重視し、子どもの興味・関心に基づいた保育を提唱した。このように見てくると、子どもの生活および遊びの内容はその時代の有り様を反映していることに改めて気付かされる。特に、遊びの代表的なものといわれるごっこ遊びはそのことを顕著に示すものである。なぜなら、高橋（1984）の「精神発達の凝縮されたもの」という指摘を待つまでもなく、子どもの人間形成のプロセスの中で、ごっこ遊びは欠かすことのできないものといえるからである。ヴィゴツキーは「虚構場面の創造という事実は、発達の観点からすれば、抽象的思考の発達への道であると捉えることができる」（神谷、1989）としてごっこ遊びの意義を明らかにしている。

ごっこ遊びの意味を子どもの発達の視点から明らかにしていくことは、保育実践の中にごっこ遊びを取り入れることの意味を明確にしていくことにつながると考える。平成10年の幼稚園教育要領および保育所保育指針の改定によって、自発活動としての遊びの意義が見直されながら、なお、子どもの遊びの構造の解明よりも、「指導のテクニク」という、指導・援助が狭義の意味にとらわれている傾向も否定できない。子どもは、本来、虚構の世界と現実の世界の往来の中で生きる力を育てている。つまり、ごっこ遊びと現実の世界の関係性の解明は、保育者がごっこ遊びは子どもの遊びの中心をなすものであることを理解し、積極的に遊びの中に取り入れるという意味においても重要な意味づけをもつものである。遊びの意義とともに、ごっこ遊びの構造と保育展開におけるごっこ遊びの位置づけを検討するにあたって、筆者の問題意識に、最近のごっこ遊びの代表的なものとしてされるままごと遊びの変化がある。近年、保育現場からは、「ごっこ遊びをしなくなった」「ままごと遊びで、母親役よりペット役をしたがる子が多くなった」と指摘されることが多い。これに関連して、佐々木（2002）は「保育者はまた10数年前から、保育園の子どもたちが『ままごと遊び（家族遊び）』ができなくなっていることに気づいている。女の子が母親役を引き受けるのを、嫌がるようになったのである。以前の子どもにとって、母親役は大抵の女の子の憧れの役であり、みんなが奪い合ってやりたがったものである。」と最近の子どもの遊びに関して、特徴的な傾向を述べている。ここで、問題として感じることは、ごっこ遊びの減少、ままごと遊びの変化が、佐々木がいうように「人間関係を豊かに営む家族のいる家庭が、失われようとしている実情」としてとらえることができるかということにある。また、「ごっこ遊びをしなくなった」「ままごと遊びをしなくなった」「母親役を嫌って、ペット役をしたがる傾向にある」といったことが幼稚園・保育所のいわゆる保育環境と関連するのか、ごっこ遊びを誘発する環境、ままごとのできる環境が構成された場合は、「ごっこ遊びをしなくなった」とい

たことが解消されるのだろうか、ということが疑問として残っている。

そこで本研究では、環境条件の相違する幼稚園・保育所において、ままごと遊びがどのようなプロセスと内容で展開されているのかを観察・調査することにした。ごっこ遊びが保育現場において、どのように展開されているのか、問題点、課題は何かを明らかにしていくことにした。その前提として、ごっこ遊びが基本的にどのようにとらえられているかを明らかにしていくことが必要であると考えた。



尻尾を付けてペットになる

II 研究の方法

- ① 遊びの意義、ごっこ遊びの意義・定義、ままごと遊びの意味、保育の中におけるごっこ遊びの位置づけなどについて、諸文献を通して検証する。
- ② 事例による検討

子どもの遊びは環境によって影響される。園の環境条件と遊びの発展の関連を幼稚園、保育所での事例によって検証する。本稿では観察・調査を実施するにあたって、どのような方法、観点から観察・調査を行うのかを検討するために、予備調査を実施し、今後の本調査に向けての視点を明らかにしていく。

III ごっこ遊びに関する所見

ごっこ遊びは、それぞれの研究者あるいは実践者の問題意識によって、役割遊び、想像遊び、虚構遊び、模倣遊びと表現される。こうしたとらえ方は、部分的な側面でごっこ遊びの構造を解き明かすための一つの有効な手段となるが、あくまでも、部分的な解明に終始する。そこで、さらに、遊び全体の中でのごっこの位置づけを明らかにすることを試みる。

カイヨワ(1970)は『遊びと人間』の中で、遊びを「①自由な活動、②分離した活動、③不確定の活動、④非生産的な活動、⑤ルールのある活動、⑥虚構的な活動」に分類した上で、ごっこ遊びについては「自分自身が幻想の中の登場人物となり、そうしたものと行動すること」と規定している。つまり、カイヨワが遊びの分類として定義した競争(アゴーン)、偶然(アレア)、模倣(ミミクリー)、眩暈(イリンクス)の四つの役割の中で、ごっこ遊びは模倣(ミミクリー)として位置づけられている。「自分が自分でない何物かである、と戯れに信じたり、自他に信じさせたりする」ということから、模倣(ミミクリー)は、意識は日常の生活とはちがう別な世界を形づくることになる。カイヨワのこのようなとらえ方は、ヴィゴツキー、エリコニン、レオンチェフらのヴィゴツキー学派がごっこ遊びを遊びの頂点と位置づけていることと一致する。

ごっこ遊びが発達心理学の中で研究対象となるきっかけをつくったのはピアジェである。ピアジェがシンボル(象徴)の形成を究明するために遊びに注目したことによる。ピアジェ(1945)は「児童の象徴形成」の中で、遊びを発達プロセスの視点から「①機能的遊び、②象徴的遊び、③ルールのある遊び」の三つに分類しているが、ごっこ遊びはこの中で、象徴的遊びに位置づけられるのではないかと考えられている。ピアジェ理論のもう一方の特徴は、象徴的遊びを同化と調節という働きの関係

の中でとらえたことにある。つまり、子どもが自らの欲求のために現実を変えていこうとする働き（同化）と現実の模倣という外的モデルへの働きかけ（調節）がバランスよく成り立っている状況をさしている。つまり、ピアジェはごっこ遊びは単にイメージを表出するだけの遊びではないとしているのである。ピアジェに代表される研究は発達段階を主にした年齢区分による見方である。これに対して、カイヨワは遊びのプロセスを軸として分析を試みた。このように、とらえ方の相違はあってもそれぞれ注目すべき視点を見出すことができる。こうした理論のもとで、保育現場ではどのようにごっこ遊びがとらえられているかを検証する必要がある。柳田（1934）は『『ままごと』『鬼ごと』の『こと』はわざおぎすることである』と述べている。この解釈からすると、「〇〇ごっこ」と呼ばれる遊びをすべてごっこ遊びと総称してしまうことになる。この危険性は、課題活動も含めて、子どもが展開する活動に「ごっこ」をつけるとすべてが遊びとなることにある。

ごっこ遊びとは、子どもが大人社会の生活や行動様式をまねる、再現する遊びの総称ととらえていいのではないか。高橋（1989）が「ごっこ遊びは、複数の子どもが参加して、各々が役割を分担し、役割にふさわしい『ふり』の行為を演じつつ、一定のテーマを織りなしていく」と述べている。その場合「役割をもつ」という点からいうと、お茶をいれる、口紅をつけるなどのいわゆる単一のなぞり行動ではなく、必ず時間的な経過とひとまとまりの構造をもち、人間関係を伴うのものと考えられる。つまり、「模倣（まね）」ということを中心に置きながら、必ず、他の子どもとの関わりの中で成立するものといえるであろう。

以上を踏まえ、仮説としてごっこ遊びを定義すると次のようになる。「子どもが日常生活の中で出会った、印象深いものを『役割』を伴って『再現』する」「現実から遊離し、非現実的な虚構の世界をつくる」「『鬼ごっこ』などのルールのある遊びを含まない（役になりきるという行為と意識がない）」

ごっこ遊びを定義づけ、分類する方法の一貫として、師岡（1992）はごっこ遊びを以下のように整理している。

種類名	内容
ままごと	おうちごっこ・お母さんごっこ・お客さまごっこ・パーティごっこ
先生ごっこ	学校ごっこ・幼稚園ごっこ
お店やごっこ	お店やごっこ、レストランごっこ・病院ごっこ・動物園ごっこ etc.
乗物ごっこ	バスごっこ・電車ごっこ・飛行機ごっこ etc.
劇遊び	日常場面で見られるお話の再現・生活をテーマにしたもの etc.

保育現場における「〇〇ごっこ」という呼称は、特に子ども自身が「マクドナルドごっこしてるの」と言わない限りにおいて、保育者あるいは観察者が、子どもの遊びの内容から推察して命名するのが一般的である。具体的な姿として、事例にも見られたように、エプロンをした子どもが他の子に向かって「ほらほら早くごはん食べなさい」と言っている姿から「お母さん」と「子ども」という役割を理解し、総体として「ままごと遊び」としてとらえていくのである。諸岡（1992）は「一般には、子どもが再現しようとしているテーマ・内容によって、ごっこ類（人形ごっこなど）・ままごと類（お母さんごっこなど）・社会関係のごっこ（学校ごっこ・お店やごっこなど）・乗物ごっこ・・・などに分類されることが多い」と述べている。この上に、表に示したように、個々の〇〇ごっこという名称

が生まれてくる。この名称こそが、今、目の前で遊んでいる子どもがどこの部分で楽しんでいるかを示すものである。こうしたごっこ遊びの中で、ままごと遊びは、もっとも基盤となる遊びであると考えることができる。ままごと遊びはどのように定義されるか、日本文化いろは事典には以下のように記載されている。

・飯事 (playing house)・・・ままごととは、子供が調理の真似事をして遊ぶことで、日常での生活全般を真似た遊びも含まれます。日本だけでなく世界中で女の子を中心に遊ばれています。遊びを通して脳の発育を促す効果があり、単に玩具としてだけでなく、現在では知育玩具として様々な種類が発売され、評価を得ています。
(中略)

ままごとの「まま」は幼児語で「飯(めし)」のことを指し、「ごと」は古い日本語で「コト」、つまり祭りなどの行事を指します。この事から、様々な行事に炊事役として少女が参加したのが、後になって次第に遊びへと変化したと考えられます。子供達はままごとを通して食卓での作法や言葉使いだけでなく、招客、交際、贈答などを遊びから自然に身に付けることができます。(中略)

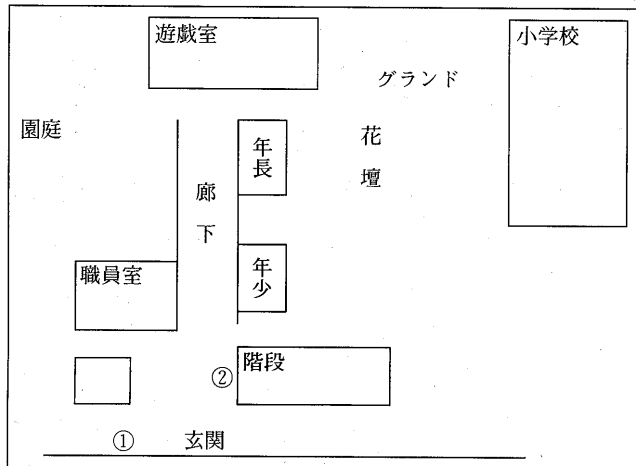
ままごと遊びの発祥は詳しく分かっていませんが、遊びとして定着したのは江戸時代頃のように、その頃は貴族の子供が使う金属や塗り物の道具と庶民の使う木や紙の道具のように、貴族と庶民の使うままごと道具には大きく差がありました。幕末になるとブリキ製の高級ままごと道具が現れましたが、すぐに一般には普及せず、明治に入ってから一般化しました。明治初期のままごと道具はブリキや土製の物が中心でしたが、末期になるとガラス製の道具も作られるようになりました。現在では幼児が口に含んでも害のない新素材の開発も進み、ままごとは絶えることなく受け継がれています。

先生ごっこ、学校ごっこ、乗物ごっこなどの遊びと、ままごと遊びを区別する一つの基準に、「食べ物をつくっている(つくろうとしている)」「食べるまねをしている」ことがあげられるのではないかと考えられる。以下、そのことを念頭におきながら、観察・調査を進めることにした。

Ⅳ 予備調査①

(Ⅰ) 調査方法

- 観察場所 H幼稚園(東京都公立幼稚園)
- 観察日時 平成16年9月5日 10:00~11:00
平成16年9月8日 9:30~11:00
- 観察対象児 4歳児
- 園舎配置図



(II) 事例調査

玄関前①でのままごと

最初はA子が調理するまねをしていたが、調理の係をB子に変わる。

A子、B子に向かって「早く、つくって」「早く食べないと、さめちゃうよ」。

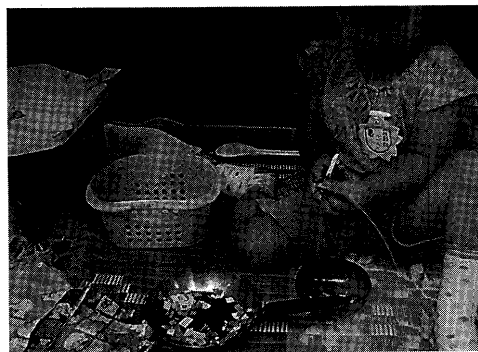
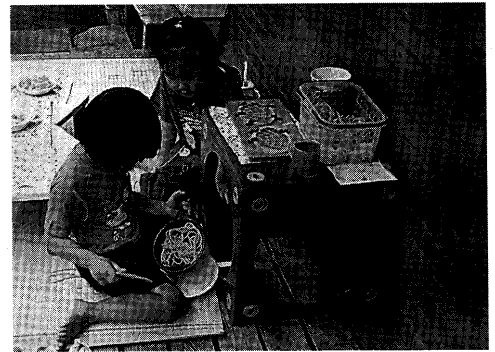
この間、A子は殆ど言葉を発しないでB子のつくっている様子を見ている。

A子とB子、スパゲティに見立てた毛糸を、フライパンから二人で皿に移して、テーブルに並べる。B子が畑から木の実を持ってきて、皿の中で混ぜる。

B子は「混ぜると大丈夫」「混ぜるとこれが溶ける」と言う。

A子が突然、猫の鳴き声をする。(後ろに尻尾が付けてあった)

B子はA子に「これを食べるといいよ」と言って渡す。



階段下②でのままごと

A子が皿に入れた料理を観察者に渡す。

観察者が「冷たい?」と聞くと、A子は「あそこで焼いたの」とレンジを指差す。

B子は「火を入れたから熱いの」「やけどするよ」と言う。

A子は「ここ、温泉なの」とみんなに聞こえるように言う。そこへ、C子が来る。

B子がC子に向かって「猫、おいで」と声をかける。

A子がC子に聞こえるように「ここ温泉だよ」と言う。

B子はC子に向かって「温泉って行ったことないの?」と聞く。

A子は「露天風呂気持ちいいよ」「シャワーもあるし」と言いながら、色画用紙、木屑をはさみで切る。

A子が「晴れてきたね」と言うと、B子が「ほんとだわね」「でもまだ暗いわよ」と答える。

A子が切った物をフライパンに入れて、お椀に移して、レンジに入れる。

A子は「その具を入れれば大丈夫」とつぶやく。

様子を見ていたC子が突然、スカートをはいて「私、人間になっていい?」とA子とB子に向かって聞く。

聞こえなかったのか、二人とも返事をしない。

B子がA子に向かって、「もっと野菜あげようか?」と言うと、A子は「ありがとう」と答える。

(Ⅲ) 結果・考察

これらの事例から、ごっこ遊び、ままごと遊びを展開、発展するための要素について次のように考えることができる。①場をつくる(空間を利用する)、②役になる、③物をつくる(食べ物をつくる)、④演じる(ふり、または行為をする)の四つの要素である。

図②の階段の下と、①の玄関前が、ままごとを展開するために、朝から奪い合いの場所である。登園と同時に、遊びに必要な物をひとかかえ抱えて移動して歩く姿が目撃されている。このことから推察できることは、「ままごと遊びの起点」として、「場」が大きな要素として考えられるのではないか。次に、「役になる」ということに関してである。「つくる役」「猫(ペット)役」の分化が見られる。その場合、言葉が遊びの展開にとって極めて有効な働きをしていることも感じ取ることができる。「物をつくる」という視点から考えると、毛糸やスポンジなど、全体に、扱いやすく、加工しやすい素材を保育者が提供し、それを工夫して使用している。その上で、毛糸=スパゲティというように、イメージに近いものを見立てている。鍋やお椀などは、使い古された物ではなく、比較的、現状のままでも使用に耐えられるものを使用している。最後に、役割を理解した上で、役になりきり、「演じる」ことである。「猫」は尻尾を付けていることが条件であり、その尻尾をとらないと「人間の言葉」を話してはいけないのである。

これらの四つの要素は同時に、①場をつくる(空間を利用する)、②役になる、③物をつくる(食べ物をつくる)、④演じる——といったことを実現できる、そして、子どもの能力、イメージする力、言葉で表現する力が必要であることを示している。「ままごと遊び」というテーマが明確な遊びの場合には当然、イメージした「食べ物をつくる」という力も必要とされる。本予備調査でも、「紙を切る」「木屑を切る」などの行為が見られたが、4歳児の場合、5歳児に比較して「ある物」を「見立てて」利用するという行為が多く見られるのではないかと思われた。

本研究の中の課題として示した「ペット役」については、このH幼稚園のいずれの事例でもペット役をする子どもの姿が見られた。

V 予備調査②

(I) 方法

予備調査①の結果・考察を踏まえ、東京都公立幼稚園・K幼稚園(2004年6月)、東京都公立幼稚園・Y幼稚園(2004年12月)、札幌市私立幼稚園・P幼稚園(2005年1月)、福島市私立幼稚園・M幼稚園(2005年2月)において観察・調査を実施した。

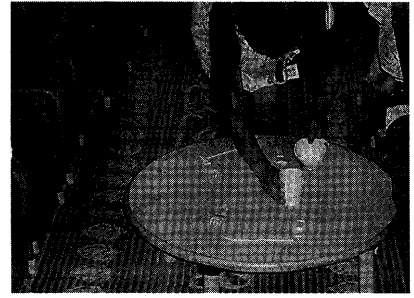
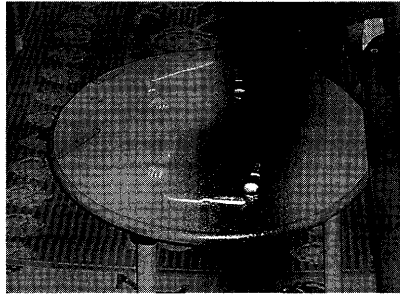
本章では、東京都公立幼稚園・K幼稚園および東京都公立幼稚園・Y幼稚園の事例を中心に記す。

(II) 事例調査



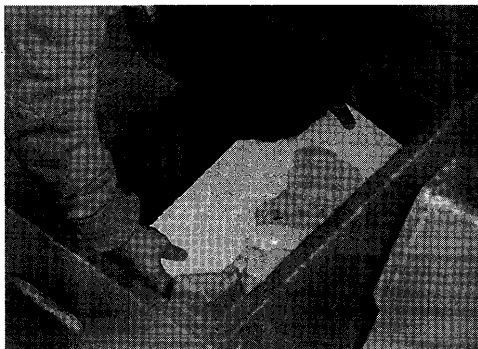
○K幼稚園(東京都公立幼稚園)の事例

A子は、保育室から敷物運び、廊下に敷く。テーブルを運ぶ、皿、コップ、フォークなどをテーブルに並べる。並び終えたところで、片付けの時間になる。



A子がままごとをする場所として廊下を選択した理由は、保育室の中が他のままごと遊びなどでスペースがないためと思われたが、廊下の方が広いことに加え、手すりをハンガー掛けとしても使えると考えてのことではないかと思われた。なぜなら、A子の最初の行動が衣装を運んで手すりに掛けたからである。

○Y幼稚園（東京都公立幼稚園）（3歳児）



A男が粘土をこね、それをフライパンに入れる。B男は隣で、粘土をまるめて食べるまねをしている。そこへ保育者が「入れて」と言って来る。

「いいよ」とA男は答えながら、パンに見立てた粘土をちぎって保育者に渡す。

保育者が食べるまねをする。B男は食べるまねをしながら、「（聞きとれない）ホワイトベージュ」だと言う。

それを聞いた保育者が「ここは宇宙船なの？」とB男に聞く。B男は「違うよ」「サンドイッチだよ」と言う。A男はお茶をいれるまねをして、保育者に渡してから、パンを巧技台の中に入れる。

保育者が「何を入れたの？」と聞くと、「ここでパン焼いているの」「お母さんいつもしてる」と答える。

そのやりとりを見ていた、B男も同じことをする。

○東京都K園では、上記の事例の他にも、保育室内において、別に二つのままごと遊びが展開されていた。

○札幌市のP園、福島市M園では、設定保育が中心で、保育室内に、「ままごとコーナー」またはそれに類する「物」が配置されていない。同時に、「好きな遊び」の時間が、次の設定のための準備のための時間として位置づけられている。

（Ⅲ）結果・考察

①場をつくる（空間を利用する）、②役になる、③物をつくる（食べ物をつくる）、④演じるといった四つの観点から考察を試みる。

「場をつくる（空間を利用する）」という観点から見ると、K園のA子の場合、将に「場」をつくることを楽しんでいる。「場」をつくりそこで遊び、初めてそこが遊ぶ「場所」としての意味をもつ。生活の場を現実とは異なる場につくり変えることは、主体となる子ども自身が、自分のイメージに即して、虚構の世界を創造していくことである。Y園のA男とB男のように既に他の子が遊びを終えた場所に自分のイメージにあったものを見つけ、そこを自分たちの場として遊び始めることもある。必要な場所を選ぶ、設営を決断して実行するという「生きる力」を養う場ともいえる。「役になる」ことのおもしろさは、対象となる動物や人間の特徴を理解した上で、架空の存在を想像することにある。ままごと遊びの母親役は、母親の日常の様子、動作、言葉などの典型を模索することから始まる。その場合、自分の理想の姿に変えて「役になる」ことがある。近年の研究で、母親のまねが必ずしも自分の母親であることはなく、友達の母親のまねをしている場合もある。その場合、友達の母親を自分の理想として再現するのである。ペット役が子どもたちの中で流行る理由の一つは、「かわいがられる」ということの典型を感じるからであろうか。「物をつくる（食べ物をつくる）」という行為は、テーマに関連して、物を見立てるというおもしろさである。見立て行為（対象化）やシンボル思考（象徴化）といわれるものである。「つくる」という行為は、テーマに即して、つくり変えていくものである。「演じる」という行為は、そのものになりきって、その役に伴う動作や行動を楽しむことである。それぞれの事例、ここには記載されなかった事例を検証する時、上記の四つの要素が遊びの中で生かされている。つまり、そうしたことが可能となる保育環境が整っているといえるのではないか。

VI 考察および今後の研究方向

本稿では、公立幼稚園、私立幼稚園の5園での観察結果を中心に、予備調査として報告した。その結果、幼稚園・保育所において、保育室内のコーナーは一般的に、「製作のコーナー」「ままごとコーナー」「絵本のコーナー」などに分かれており、ごっこ遊びは、こうした環境の構成、具体的にはコーナーの設置によって誘発されるのではないかと思われた。先にも述べたように、空間を自分たちの場・自分たちの世界・虚構の世界に変えていく力が子どもにとって必要であることが事例を通して確認できた。保育室という生活の中心である現実的な空間が、「ここおうちだよね」という一言で、遊びを進めている子どもの創造的あるいは想像的世界、虚構の世界に意味づけられている。

ままごと遊びの再考を通して確認したかった事柄の一つに、子どもの「生活する」ことに対する、ごっこ遊びが果たす役割がある。

冒頭に「遊びは子どもの生活現象である」と述べたように、幼稚園教育要領では幼稚園教育の目標の一つに「主体的に生きる子ども」をあげている。それを支えるものが、子どもが自発的に起こす遊びであり、ごっこ遊びである。なぜなら、現実の世界と遊離し、虚構の世界を自分の力でつくりあげていく姿は、自立的に生活をつくりあげていく姿に他ならない。

子どもは、現実の世界から虚構の世界に移る時、現実の世界にある一部の刺激によって、遊びとして成立させていく。一見、同じ環境に暮らしている子どもでも、環境から受ける刺激が、興味を示す場所が相違するために、再現しようと試みる場面も違ってくる。筆者の経験でも、前日の「水族館の見学」を再現した遊びが、ある子は、水槽内の魚を再現しようとし、ある子は、水族館内のレストランの再現を試みた。前述のパンをつくる事例でも、パンをつくることをおもしろさと感じる場合と食べるまねをおもしろさと感じる場合とがある。園内または保育室内におけるコーナーの設置は保育者

の思いや保育者の好みは反映されるが、保育者の構成した環境に子どもが関わろうとしない場合、子どもの感性に保育者の思いが響いていないのである。子ども自身が、興味・関心の中から、自分自身で選択している。環境からの刺激からだけではなく、自分自身の想像力が働いている。つまり、そこには、過去の経験が現実世界と関連しているのである。

ごっこ遊びを成立させ、発展させる力は、先に示した「役になる」ことなどへの関心であるが、その基盤となるのは、「イメージする力」である。このイメージによって、遊びの方向性、テーマ性が規定されていく。イメージする力は経験を土台にしたものである。このことから考えると、「ごっこ遊びが少なくなった」「ままごと遊びが少なくなった」「ペット役を希望する子どもが増えた」という現実には、虚構の世界と深く関わりのある現実の世界が影響を与えていることが推察できる。本稿の予備調査の結果から、園、保育室の環境、それを支える保育者の意識が大きく関わっているのではないかと感じた。従って、今後の研究の方向として、以下の点から追求することにした。

第一に、ままごと遊びの「始まり（動機）→展開→結末」の検証である。この検証によって、遊びの内容と深化から、子どもが再現しようとしているものを探る。

第二に、ままごと遊びを積極的に行う子どもの日常生活である。遊びをつくり出す「力」がどのような生活の経験によって育まれるかを探る。

第三に、保育者の意識の問題である。保育者自身がごっこ遊び、ままごと遊びを保育の中でどのように位置づけているかを探る。近年「遊べない保育者」が増えているという事実の検証とも関連する。本稿は、「ままごと遊びの再考・・・②」として継続する。

Ⅶ 引用文献

- J.J. ルソー 1972 今野雄一訳『エミール』岩波書店
J.H. ペスタロッチ 1976 長田新訳『隠者の夕暮・シュタツツ便り』岩波書店
高橋たまき 1984 『乳幼児の遊び—その発達プロセス—』新曜社
ヴィゴツキー他 1989 神谷栄司訳『ごっこ遊びの世界—虚構場面の創造と乳幼児の発達』法政出版
佐々木正美 「家庭・家族の意味を再考する」 平成14年度 研究紀要第32号 日本教材文化研究財団
(http://www.jfecr.or.jp/h14_kiyou32/t1-8.html)
R. カイヨワ 1970 清水幾太郎・霧生和夫訳『遊びと人間』岩波書店
J. ピアジェ 1967 「児童の象徴形成」 大伴茂訳『模倣の心理学』黎明書房
柳田国男 1934 『民間伝承論』(柳田国男全集28巻) 筑摩書房
高橋たまき 1989 『想像と現実—子どものふり遊びの世界』ブレーン出版
師岡章 1992 「ごっこ遊びの構造」『ごっこ遊びの探求』(八木紘一郎編著) 新読書社
ままごと 日本文化いろは事典 (http://iroha-japan.net/iroha/B04_play/16_mamagoto.html)

Ⅷ 参考文献

- 丸山・横山・富田 2003 『保育内容としての遊びと指導』建帛社
横山文樹 2005 『子どもの心 保育のこころ』同文書院

(よこやま ふみき 初等教育学科)