

Developing physical expression to foster zest for living through play: Consideration by episode description

Kanae Watanabe

Abstract

This study study aimed to understand children's nurturing of the zest for living through the physical expression of play by using a qualitative research method; episode description (Kujiraoka, 2005). Through observation, we recognized that children grow a variety of body expressions by using their imagination and exercising their creativity. Additionally, children try to express the feelings they cannot express through their real self by engaging in play in which they become different from themselves. Children's plays are done by children's will and idea. What they started voluntarily and subjectively made children spread the image of play and lead to a diverse expression. Children also get self-confidence, a sense of accomplishment, and a desire for further expression when adults watch, acknowledge, and praise children. Moreover, by enjoying not only by themselves but also with friends, children nurture the zest for living in which they understand another person's feeling and create human relations, and through this process, children's body expression grows further.

生きる力を育む遊びの中の身体表現の育ち —— エピソード記述による省察 ——

渡 部 かなえ

1. 緒言

子どもは遊びを通して生きる力¹⁾を育むための様々なことを学び、成長していく。子どもたちは遊びの中で、自分の思いや願いを表し、それを他者に伝えることや、他者の気持ちを受け止めるコミュニケーションする力、人間関係を創っていく力を、言語表現だけでなく身体表現などのノンバーバルな表現を通して育んでいく。

そのような子どもの内面の育ちを把握し理解していく研究方法として、質的研究手法の1つである「エピソード記述」が鯨岡²⁾によって提唱された。子どもの事象の客観的な観察では把握できない、わからない「子どもの気持ち」が分かり、その子どもの思いに沿って対応を紡ぎだせることを、鯨岡は「間主観的にわかる」と表現している³⁾。本研究は、子どもたちが遊びの中の身体表現の育ちを通して生きる力を育んでいく姿を、エピソード記述を通して省察し間主観的に把握することを目的として行った。

2. 方法

保育者が幼稚園での子どもたちの自由遊びの保育支援を行う様子を観察

し、子どもの気持ち、そして保育者が、身体で表現する子どもたちの気持ちにどの様に寄り添い、その思いに沿った保育活動とはどのようなものであったのかについて間主観的な省察を試み、エピソード記述を作成した。

3. 結果：エピソード記述

視察対象園の5歳児のクラスには大きな積み木があった。X、Y、Z（男児）は、それを使って毎日のように遊んでいた。3人とも電車に興味があり、とても詳しい。「今日は京浜東北線を作ろう」、「今日は寝台車だ」と、毎日、様々なイメージを持って遊び始める。積み木で電車をあつという間に作り上げ、他の子どもと遊んでいる保育者を、「もうすぐ出発しちゃうよ」と呼びにくる。「電車で食べるものを買ってから行く」と保育者が返事をして電車に乗り込もうとすると、「そこ、扉ないよ。こっちから乗って」、「切符は買った？」などという言葉を浴びせられる。大人のほうが電車に乗っている実際の経験は多いし、実際に駅で電車に乗る場合は大人が子どもに指示をするし誘導するが、遊びの場面だと立場が一転する。子どもたちは、「ここがドアでここが椅子」、「ここが運転席」など詳細にイメージし設定しているが、大人は遊びの中だと細かいことは気にしなくなってしまう。これでは、子どもの遊びを発展させ広げていくどころか、逆にその妨げになっている、と保育者は反省した。

電車の中で食べ（るまねを）始めると、Z児が「ジュースはいかがですか？」と飲み物の販売を始めた。するとX児がお弁当を作り始めた。Y児は「次は～東京～」と言いながら電車を運転している。だれが何の役、何の係、等と決めなくても、自然と遊びが成り立ち、進展していく。遊びながら新たなアイデアがどんどん浮かんできて、遊びが発展していくのである。この様子を見ていたクラスの別の子どもが「乗せて！」と一人、二

人とやってきて、遊びがさらに広がっていく。

ある日、子ども達は、積み木をつなげて大きな輪を作り、その上で空き箱で作った電車を走らせる、という遊びをしていた。輪の中に椅子を置き、Y児が保育者に「ここから電車がよく見えるよ」と教えた。保育者はその椅子に座り、子ども達が走らせる電車を眺めている。するとX児が電車に見立てた箱の中に食べ物に見立てたものを作って入れてやってきた。「お弁当で一す」と言って保育者の前に止まる。すると他の子ども、電車（に見立てた箱）におにぎりやケーキに見立てたものを作って載せて運んでくるようになった。「頂きます」、「ごちそうさま」を繰り返していると、いつの間にか電車（に見立てた箱）ではなく、お寿司に見立てたものが作られて、積み木の輪の上を通過して運ばれてきた。電車を走らせて遊んでいたのが、「回転寿司ごっこ」になっていたのである。

子ども達は、遊びの中で次々とアイデアがわいて、それをどんどん形にして表現していき、遊びが変化・発展していく。電車を作るにはどうしたらいいだろう、もっと面白くするには何が要るかなと考え、足りないものがあれば工夫して作ってしまう。四角い積み木は電車にもバスにもなり、椅子にもなるし、並べれば線路にも回転寿司のレーンにもなり、組み立てれば寝台車にも海賊船にも、お店やさんにもなる。遊びを通して、子ども達は想像力を働かせ、創造性を発揮して、豊かな表現を育んでいくことがわかった。

このクラスにはPちゃんという女の子がいた。きっかけはおままごとで、Pちゃんはままごとで想定した家で飼われている猫になり、保育者と一緒にお散歩にいくと言って園舎内を歩き回っていたが、それが徐々に保育者に抱っこを求めようになっていった。「にゃー」と猫になりきってはい

るがもう5歳になる子をこんなにも抱っこしてよいのかと保育者は疑問を持ったが、抱っこを求めることに隠された気持ちがあるのではないかと思い、様子を見ながらそのまま続けることにした。この猫になる遊びは数週間つづき、おままごとから「猫ごっこ」に代わっていった。朝、登園してくるとPちゃんは「今日も猫ごっこするからねー」、「抱っこー」といって保育者に飛びつく。保育士がPちゃんを下ろそうとすると「にゃー」と言いながら抵抗し、「降ろさないで、って気持ちなの」と言って保育士に頼りをするようになった。保育者はPちゃんと猫ごっこを通して関わっていくうちに、遊びを通して普段は伝えられない自分の気持ちを素直に表現しているのではないかと気づいた。猫ごっこをしていない時のPちゃんは、しっかりしてお友達にも頼りにされている存在であった。Pちゃんは自分が愛されていることを感じたい、自分に対する他者の愛情を確認したい、という思いが、彼女の「抱っこしてほしい」・「スキンシップを取りたい」という身体表現行動となって表れたのであろう。Pちゃんは素の自分のままでは表せない気持ちを、自分とは別のものになることで表現し伝えようとしていたことが、保育者は間主観的に「わかった」と確信した。

別の子どもたちの間ではメディアで人気のキャラクターごっこがはやっていて、毎朝、登園するとすぐに遊び始めていた。男児は新聞紙や広告を保育者に細長く丸めてもらったものを剣に見立てて戦うヒーローのキャラクターになりきっていた。女児はストローにハート形に切った色画用紙やリボンをつけて、好きなキャラクターが持つ魔法の杖に見立てて、ヒロインになりきっていた。男児も女児も、お友達が持っているものや作っているものに関心を持ち、保育者に「同じものを作りたい」と声をかけて、援助を受けながら、ごっこ遊びに使うアイテムを徐々に増やしていく様子

が毎日のように見られた。子どもたちは、友達と一緒に遊ぶ中で、友達と全く同じではなく、一人一人がその子自身の表現の仕方ヒーローやヒロインになりきっていた。一見、同じ動きをしているように見えても、子ども一人一人に独自性やこだわりがあり、また、ヒーローやヒロインになりきって遊んでいるだけではなく、保育室に準備されている素材を使って、自分たちが必要だと思う小道具やアイテムを思い思いに作り、それをどのように使って遊ぶと楽しいかいろいろと試してみたり、友達とコラボしたりと、様々な表現活動をする姿がみられた。大きくなると、どう動こうかと考え込んでしまって動けなくなったり、身体を自由に動かすことを恥ずかしがったりすることが、小学校以降の体育の授業の身体表現の単元の課題としてよく取り上げられるが⁴⁾、園児（幼児）は一人でも友達と一緒にでも自由に動くことを楽しんでいた。

保育者が音楽をかけると、子どもたちのヒーロー・ヒロインごっこは、音楽に合わせて自由に踊る、という遊びに展開していった。特に決まった振り付けや踊り方はなく、子ども一人一人が自由に思い思いに踊っていた。子どもたちが踊ることが大好きで、何度も「もう一度踊りたい（から音楽をかけて）」と保育者に要望していた。

子どもたちが踊ることを十分堪能し満足したころ、保育者は大きな段ボールを用意した。それを見て子どもたちは「段ボールで基地を作ろう」と言い、「もっと広くしたい」「ここにシートをかけて」など、意見を出し合って、どのようにしたらよりヒーローの基地らしくなるか工夫していた。このように男児では、ヒーローごっこと基地作りが結びついて遊びが進んでいった。女児は段ボールで作りはじめたものが「家」ということになり、ヒロインごっこがお家ごっこに変わった。それぞれがやりたい役を決め、その役柄に合う行動をしたり言葉を発したりして段ボールのおうちの中で「演じる」という身体表現遊びが展開していった。

「お家ごっこ」は複数の女兒で行われることが多く、「お母さん」や「お姉さん」の役をみんながやりたがる。そこでいざこざが起こってしまうことも多いが、「昨日はQちゃんがお母さんやったから、今日はVちゃんがお母さんだよ」、「じゃあ、順番にお母さんをやろう」など、楽しく遊ぶためにはどうしたらいいかと考えていざこざを解決する力も、遊びの中で育っていた。そうしてみんなの「お家ごっこ」での役割が決まると、一人一人がいろいろなことを考えて工夫し、それをどんどん取り入れていくので、「お家ごっこ」が内容豊かな身体表現遊びに発展していった。

また保育者が企画した「おばけ」を題材とした活動では、保育者が子どもたちにお化けの絵本の読み聞かせを行い、「お化けなんかないさ」の歌を教えて子どもたちみんなで歌い、おばけを工作で作り、そのおばけで人形劇を行った。保育者主導の活動ではあったが、おばけを作って出来上がったら終わりではなく、そのできたおばけを使って「おばけだぞー」とおばけになりきってごっこ遊びがはじまるし、「おばけなんかこわくない」を歌う時も、単に歌うだけでなく、体を動かし動作（振り）をつけて歌いながら踊る子どももいて、それを見て、他の子どもも動き出し踊り出していた。

普段はあまり積極的にみんなの前には出ない子どもも、新聞紙を丸めて作った剣や色のついた大きなビニール袋で作った服（衣装）を身につけると、‘変身’して、友達や保育者の前で積極的に体を動かして表現を楽しんで遊んでいた。

身体表現遊びは、それをやっている子たちを見た子どもたちに「楽しそう、面白そう」、「やってみたい」という気持ちを起こさせ、同じようにや

ってみることを通して子どもたちの間に伝わっていき広がっていく。特に年少児はかっこよく動く年長児のお姉さん・お兄さんに憧れを持っていて、年長児がやっていることを真似たがり、見よう見まねでやっていた。また年長児も、自分たちは小さい子たちのお手本になるという意識を持っていて、年少児にどうやったらいいかを教えてあげたり、年少児がその身体運動遊びを行うのを援助してあげたりする姿が見られた。遊びの中の身体運動遊びの伝承・広がり、同年齢だけでなく異年齢の子ども同士のつながりをつくり、お互いに育ちあい、自分自身も成長していくことにつながっていた。

4. 考察

カイヨワは遊びを、①自由な活動、②隔離された活動、③未確定の活動、④非生産的活動、⑤規則のある活動、⑥虚構の活動、と定義している⁵⁾。大人の遊びはこの6つの条件にあてはまるが、子どもの遊びは②、④、⑥は当てはまらない場合がある。子どもたちの遊びは園や家庭、屋外のどこでも、日常生活の中でごく自然に発生することが多く、生活活動と遊びの活動の境界があいまいであり、子どもがやりたがらない・うまく取り組めない生活活動を遊びを取り入れることでやることのできる、という事例も多い。また、子どもの遊びは極めて生産的な活動である。

またカイヨワは遊びを、①アゴン（競争）、②アレア（偶然）、③ミミクリ（模倣）、④イリンクス（眩暈）の4つに分類しているが⁵⁾、子どもたちの遊びにはこれらの要素が複合的に含まれている。身体表現遊びはミミクリ（模倣）を中心に、その遊びの内容や遊びが展開していく文脈によってイリンクス（眩暈）やアゴン（競争）、アレア（偶然）などの要素が加わって、発展したり変化したりしていく。

大人の遊びと子どもの遊びは、共通する点もあるが、子どもの遊びは日常生活の主要な部分であり、子どもたちは遊びを通して学び育ち、生きる力を育んでいく、という点がカイヨワの定義する大人の遊びとは異なっている。

子どもと遊びの関係については、梁塵秘抄⁶⁾にある「遊びをせんとや生まれけむ」が本質を言い表していると考えられる(注1)。

5歳になると子どもは自分でできることも増え、友達と協力してやることや、いざこざが起こっても子ども同士で解決することができるようになるし、年少の子どもは面倒を見たり世話をしたりすることもできるようになる。そして、相手の気持ちを考えたり、自分が我慢したり譲ったりすることも要求されるようになる。しかし、5歳の子どもにとって、我慢したり譲ったりすることは簡単にできることではない。また、一見、特に何も無いように見えても、心の中にモヤモヤを抱えていたり、寂しい気持ちをこらえて頑張っている子もいる。

遊びの中で自分の思いを言葉で表現する子もいるが、しぐさや動作で表現する子、自分とは異なる何かになってサインという間接的な形で表してくる子など、言葉以外のいろいろな身体表現の方法がある。子ども自身、言葉以外にも思いや気持ち、考えを相手に伝える方法があることを、身体で表現することの体験を通して学んでいく。

子どもたちの遊びは子どもたち自身の意志や発案で行われている。子どもたちが自主的・主体的にやり始めたことが、子どもたちのイメージを広げ、多様な表現につながっていく。子ども自身がやりたいと思う気持ちからやっている一方で、子どもは「もっと自分を見てほしい」「もっと自分を認めてほしい」という気持ちを持っている。「先生、見て!」「一人でききたよ!」などと、子どもたちは大人にアピールする。大人が見ていく

れる、認めてくれる、ほめてくれるということが、子どもの自信や達成感、さらなる表現への意欲につながっている。

子どもも5歳くらいになると、自分の本当の気持ちを言葉で表現することをためらったり、つらい気持ちや寂しい気持ちを自分の胸の内に秘めて黙していることがある。子どもたちが遊びの中で動作やしぐさなどの身体表現を通して発信している本当の気持ちを保育者は見逃さずに読み取り、感じ取って、子ども一人一人の気持ちをしっかり受けとめ、その子の「今(時)、ここ(場)」にあったかかわり方をしていくことが重要である。そのように気持ちを受け止めてもらうと、子どもは自分の気持ちや思いをさらに自由にのびのびと身体でも表現することができるようになり、そういった経験を積み重ねることで、身体表現はさらに豊かになっていく。子どもたちは動きを次々と発見し、身体を動かして表現する遊びを発展させていく。表現を通した遊びを自分自身が楽しむだけでなく、友達と一緒に楽しむことで、相手の思いや気持ちを理解し、コミュニケーションし、人間関係を構築するという生きる力を育てており、またその過程で身体を使った表現の幅もさらに広がっていった。

注1)

「遊びをせんとや生まれけむ」の「遊び」は無邪気で無心な子どもの遊びを指していると解釈されているが(本論もこの説に則っている)、男女の悦楽のような大人の遊びを指すという説もある⁷⁾。

5. 謝辞

本研究は、JSPS 科研費 18K02462 の助成を受けたものです。

【参考文献】

1. 文部科学省, 幼稚園教育要領, 学習指導要領「生きる力」, (2022年11月6日: 閲覧), https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/you/sou.htm
2. 鯨岡峻, エピソード記述入門—実践と質的研究のために—, 東京大学出版会, 278p, 2005.
3. 同志社大学社会福祉教育センター, 第3期センター教育・研究プロジェクト報告集, 社会福祉教育研究における「エピソード記述」の展開, 第1部 エピソード記述研究プロジェクト報告会の記録, 講演レジュメ, 鯨岡峻, エピソード記述, pp.3-16, 2016.
4. 山梨雅枝, ダンス授業における「見る側」と「見られる側」のコミュニケーションについて, 日本女子体育大学紀要, 第42巻, pp.53-60, 2012
5. ロジェ・カイヨワ, 遊びと人間, 講談社, 東京, 390p, 1990.
6. 後白河法皇編, 梁塵秘抄 (1180年前後: 梁塵秘抄, 後白河院撰), 榎克朗校注, 新潮社, 東京, 309p, 1979.
7. 西郷信綱, 日本詩人選 22 梁塵秘抄, 第一部 梁塵秘抄の歌, 二 遊びをせむとや生まれけむ, 筑摩書房, 東京, 273p, 1976.