

平成 21 年 6 月 3 日現在

研究種目：若手研究 (B)  
 研究期間：2006 ～ 2008  
 課題番号：18730483  
 研究課題名 (和文) 保育におけるドラマ遊びの発達の意義に関する発達心理学的研究  
 研究課題名 (英文) Development of Emotion and Imagination in Young Children through Drama Play  
 研究代表者  
 藤野 友紀 (FUJINO YUKI)  
 札幌学院大学・人文学部・准教授  
 研究者番号：60322781

研究成果の概要：本研究の目的は、幼児保育におけるドラマ遊びの発達の意義を明らかにすることである。3～6歳児15名程度の集団に対して週1回のペースでドラマ遊びを実施し、参与観察とビデオによる相互行為分析を行った。虚構世界を可視的に設定したケースでは、遊びのフレームの形成と情動経験との間に関連性を見出した。可視的に設定しなかったケースでは、イメージを言葉で共有しながら日常世界を意味づけ直す過程において、認知と情動が密接に相互作用している様子を捉えた。

交付額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2006年度	600,000	0	600,000
2007年度	700,000	0	700,000
2008年度	600,000	180,000	780,000
年度			
年度			
総計	1,900,000	180,000	2,080,000

研究分野：社会科学

科研費の分科・細目：教育学・教育学

キーワード：保育，幼児，ドラマ遊び，発達

## 1. 研究開始当初の背景

幼児にとって遊びは身体・認識・人格を形成する重要な活動である。特に想像的遊びは幼児の意味世界を広げ想像力と創造性を育むものとして、古くから多くの研究者がその意義を認め研究を進めてきた。それらの多くは想像的遊びをごっこ遊びに限定し、主に象徴能力や社会性獲得の研究領域で成果をあげている。しかし、想像的遊びの重要な側面である、幼児が特定の人物になって特定のストーリーを生きる中で何を体験するのか、そしてその体験がどのように組織化されるのかという問題はほとんど扱われてこなかつ

た。

このテーマに迫るには、想像的遊びの一種であるドラマ遊びを研究対象とするのが適切であると考えられる。ドラマ遊びとは、優れた物語をベースにした文化的虚構世界 (Lindqvist, 1995) の中で大人と子どもと一緒に登場人物を演じることにより、テーマやストーリーに織り込まれた感情の起伏や問題解決に向けての対話的思考を他者と共同体験する遊びである。北欧の幼児教育では近年ドラマ遊びが注目を集め、ナラティブの発達 (Hakkarainen, 2004) や人格の発達との関連が探求されている。

ドラマに関連した心理学的・教育学的研究は、①イギリスを中心としたドラマ教育の潮流、②カウンセリングにおけるプレイセラピーの一環としてのドラマセラピーの潮流、③ヴィゴツキーを源流とした社会歴史的アプローチに基づく幼児の遊び研究の潮流、に大別される。本研究は①と②を隣接領域の研究として視野に入れながらも、理論と方法論の多くを③の潮流に依拠して構想された。研究プランの作成にあたっては、フィンランド・オウル大学カヤーニ校発達教育研究センターの研究グループ、及びカリフォルニア大学サンディエゴ校の研究グループ(LCHC)との議論から多くを得た。

## 2. 研究の目的

本研究の目的は、幼児保育におけるドラマ遊びの発達の意義を明らかにすることである。

具体的には、①他者と想像世界を共有した劇化(dramatization)において、「ストーリー理解」、「情動の生起と制御」、「ストーリー生成」が相互に絡み合って展開される過程を記述すること、②描画やナラティブの分析をとおして、劇化の経験に対する幼児の想起の仕方及び意味づけ方の発達的特徴を明らかにすること、③ドラマ遊びにおける大人と子どもの関係の特徴を記述し、保育者の遊び指導のあり方に関する知見を得ることである。

## 3. 研究の方法

### (1) 方法論

本研究では社会歴史的アプローチにおける形成実験を参照し、調査者が実際に子どもの経験の同伴者となりながら参与観察し、特定の子ども集団の長期にわたる発達的变化を追跡する方法を採用した。

### (2) 調査手続き

札幌市内の私立幼稚園で調査を行った。学期中に週1回のペースで放課後の預かり保育時間にドラマ遊びを実施した。観察対象者は3〜6歳の幼児15名程度。一次データとした、①ビデオ記録、②ICレコーダによる会話記録、③フィールドノーツ、④カンファレンス記録の4種類を採集した。

### (3) 分析方法

一次データをもとに、活動場面ごとの特徴的なやりとりや変化と、子どもの縦断的な変化を整理した。次に、劇化場面で子どもの情動が表出された場面を取り出し、それが他者とのどのような相互交渉の下で変化していたのか、その変化と遊びのストーリーの変化がどのように関連していたのかをトランスクリプト化した。さらに、想起場面における特徴的な発話を取り出して分析した。

## (4) ドラマ遊びの分類と選択

ドラマ遊びの特性は、①文化的資源の意図的使用とテーマの共有、②長期間の継続、③大人の共同参加、④経験の対象化、である。国内外の遊び実践を分類した結果、こうした特性をもつ遊びには「ドラマゲーム」「テーマ活動」「プレイワールド」「想像的探検遊び」などがあつた。本研究の形成実験で取り上げる活動として、この中でも特にストーリーの占める割合が大きく、感情の起伏や対話的思考が生じやすいと予想される「プレイワールド」と「想像的探検遊び」を選定した。

## 4. 研究成果

### (1) 遊びのフレームと情動経験の関係

「プレイワールド」では魔法の世界や月の世界などの異世界を実際に可視化して設定し、遊びの中で日常世界と異世界を行き来する活動を実施した。参与観察から、現実と虚構に言及する発話がその子どもの遊びへの参加の仕方と関連していると予想された。なお、これらの発話主は年長児・年中児に限られた。そこで発話内容と発話状況をもとに発話を分類した結果、「A:遊びの中で言及・フレームに非参入」「B:遊びの外で言及・フレームに参入」「C:初回のみ言及・フレームに参入」「D:探検前に言及・不安の情動表出」「E:探検後に言及・不安の情動表出」の5タイプが抽出された。

①Aタイプ:ドラマ遊びの最中に大声で現実の人や物に言及する。隊員としてのトレーニングや話し合いへの参加が少なく、集団から離れて歩く。ストーリー理解に沿った情動の表出が乏しい。

(例)月の宇宙基地付近での奇妙な足跡の発見や、研究員の宇宙船の故障などのいくつかのアクシデントを巡って話し合っている場面で、「〇〇先生と△△先生ってばれてる」と大声で言い、研究員の正体が学生であることを暴露する。

②Bタイプ:ドラマ遊びの最中には言及せず、他児が設定の虚構性に言及した際には、それに反論して虚構ではないことを示そうとする。しかし、休憩時間には、大人に対してのみ、設定の虚構性を言及する。隊員としてのトレーニングや話し合いには積極的に参加して、進行中のストーリーを理解する。

(例)宇宙服を着て隊員トレーニングに真剣に参加していたが、トイレ休憩時に近くに居た学生に近寄り、宇宙服を指して「これにせものなんだよ」とささやき声で教える。だが、その休憩後の宇宙船製作場面で、他児が「段ボールだ、ばれてる」と大声で言うと、「段ボールに似てるけど違うよ」と真顔で反論する。

③C タイプ：ドラマ遊びの初回には研究員の正体を執拗に知りたがり問いただしていたが、それ以後は言及しない。トレーニングや話し合いに積極的に参加し、進行中のストーリーを理解する。

(例) 研究員が初めて子どもたちの前に姿を現したときに、「〇〇先生だ」と何度も言う。「メガネ外してみて」と要求して、研究員が学生であることを確認しようとし、「ほんとのほんとの名前は何？」と尋ねる。

④D タイプ：月探険に対する不安が高まったときに、それを解消するために現実を示して虚構性に言及する。

(例) 研究員が子どもたちに隊員として宇宙に一緒に行こうと言って宇宙がどんどこるか話し始めると、不安そうな顔で「今日行きたくない、怖い、俺行きたくない」と言った後、研究員に「ほんとは〇〇先生でしょ」と言う。

⑤E タイプ：月探険に対する不安や恐れ的情動を表出し、月探険後に情動が落ち着くと初めて現実と虚構に言及する。

(例) 月探険の出発前に泣き出して探検隊に加わろうとしない。幼稚園教諭に手をつながれて何とか月にたどり着き、しばらく他児の様子を見た後に探険に参加する。月から帰ってきた後には研究員に「ホールだもん」と言う。

A タイプは異世界でも虚構性に言及し、その発話にはフレーム形成や情動制御の機能は伴わなかった。遊び中はふらふら立ち歩き退屈そうにしていることも多く、虚構世界のイメージを保持していないようだった。Bタイプは遊びの最中に虚構性を指摘しないことがこの遊びのルールだと認識していた。すなわち、「こういう遊びだ」というフレームを持っていた。Cタイプは執拗な問い質しによって遊びのフレームを築こうとしていた。Dタイプは高まる不安を抑えるために、「これは虚構である」と状況を意味づけようとしていた。Eタイプは異世界での経験を終えた後、描画で想起する際に初めて虚構に言及した。

遊びのフレームを既にもっていたBタイプとCタイプは、現実と虚構の区別の理解によって情動が冷めることなく、他のタイプよりもストーリーに関連した豊かな情動経験をj得ていた。また、現実と虚構への言及がなかった年少児は、虚構世界の役を演じる者の語りかけや月場面の雰囲気jに飲み込まれ、場に対する恐れが情動の多くを占めていた。このことから、ストーリーと結びついた情動経験は、虚構と現実を混同することによって高まるのではなく、それらを区別した上で虚構

世界に「飛びこむ」ことができるかどうかjに依存しているといえる。

(2) 日常世界の捉え直し過程における認知と情動の相互作用

「想像的探検遊び」はよく知られた昔話の登場人物や不思議な存在の痕跡を日常世界の中に置くことによって、子どもが日常世界を違った視点から見る機会を用意する。今回の形成実験ではコロボックルを題材にして実施した。探検遊びの一連の活動経過の概略は次のとおりであった。

#### 【エピソード】

最初は事前知識を手がかりに木の根元に近寄ったが、根元に穴があったために穴が「入口」の目印となり、穴のある木を探す遊びが展開された。続いてドングリが好物であるとの事前知識から、マツボックリでコロボックルをおびきよせる遊びになった。ここでは「食べに来る」などコロボックルの視点からの発言が見られた。その後、両方の遊びが統合されて、「穴のある怪しい木」にマツボックリを仕掛ける遊びに発展した。そしてその遊びの中で K 児が木の幹の穴の中で小さな靴を発見した。それが先にマツボックリを置いた場所だったことから、子どもたちは今近くにコロボックルがいるのだと考え、靴を手がかりにして、雪面の凹みを足跡、雪の盛り上がり方をコロボックルの住処と意味づけていった。

この活動経過は、①物語から得た知識を手がかりに、自然環境の中で関連するものを見つけて名付けていく、②コロボックルの痕跡を見つけて情動が一気に高まる、③自然環境の中に痕跡との関連を見出し、コロボックルの意図を因果推論的に語り始める、の3段階から構成されていた。そこには、予期せぬ出来事と遭遇してそれまでの認識枠組みが揺さぶられ情動が活性化される過程と、姿を見せないコロボックルの意図を推論しようとする認知的過程との相互作用が見られた。

#### (3) ドラマ遊びにおける保育者の役割

ドラマ遊びにおける大人の役割は多元的であることが明らかになった。①遊びの文化的資源を提供する、②子どもたちと共に情動を伴って出来事を経験する、③配慮深い能動的な聞き手として子どもに関わり、子どもを遊びの主体に位置づけ続ける、という3つの役割が相互に関連しながら遊びの進行を支えていた。大人によって提供された文化的資源は子どもの日常的思考を揺さぶり、情動を喚起していた。他方で、大人による情動の共有は、集団の情動の高まりを一定の表現形態に収束させ、文化的テキストの活発な利用に

基づいた創造的想像を促進する役割を果たしていた。つまり、文化に熟達した大人が認知的かつ情動的に子どもと文化的テキストを媒介してこそ、子どもの想像は展開していくのである。

#### 5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計1件)

- ① 藤野友紀 「遊びの発達の意義と保育者の役割」『保育の友』第57巻第5号,(印刷中), 査読無。

〔学会発表〕(計11件)

- ① Fujino, Y. & Ishiguro, H. Children's mind in dramatization: How do cognition and emotion meet through drama play? The 2<sup>nd</sup> conference of International Society for Cultural and Activity Research (Paper presentation), San Diego, 2008
- ② 藤野友紀 幼児における探検遊びの発達の意義. 日本心理学会第71回大会ワークショップ(話題提供), 東洋大学, 2007年.
- ③ 藤野友紀 幼児の探検遊びにおけるストーリーの共同的理解過程-KODOMO Projectプレイショップ報告. 日本心理学会第71回大会(ポスター発表), 東洋大学, 2007年.
- ④ 藤野友紀 幼児の探検遊びにおけるストーリーの共同的理解・創出過程. 日本教育心理学会第49回大会(ポスター発表), 文教大学, 2007年.
- ⑤ 藤野友紀 幼児の想像的探検遊びにおけるナラティブと学習. 第1回国際アジア大会シンポジウム(話題提供), 武蔵工業大学, 2007年.
- ⑥ Fujino, Y. A study of young children's folktale understanding thorough an exploration play: on the relation between emotion and imagination in play. The 17<sup>th</sup> annual conference of European Early Childhood Education Research Association (Poster Presentation), Prague, 2007.
- ⑦ 藤野友紀 想像的ストーリー導入におけ

る「助け鬼」の変容過程. 日本保育学会第60回大会, 十文字学園女子大学, 2007年.

- ⑧ Fujino, Y. The Developmen of emotion and imagination in teacher-supported collective drama play. The 35<sup>th</sup> annual congress of the Nordic Educational Research (poster presentation), Turku, 2007.
- ⑨ 藤野友紀 ドラマ遊びにおける現実と虚構への言及タイプ-KODOMO Projectプレイショップ報告. 日本心理学会第70回大会, 九州大学(ポスター発表), 2006年.
- ⑩ 藤野友紀 遊びに対する保育心理学的アプローチ. 日本心理学会第70回大会シンポジウム(話題提供), 九州大学, 2006年.
- ⑪ 藤野友紀 実践者と研究者の協働は何を生み出すか-遊びの協働研究による実践の拡張を事例に. 日本保育学会第59回大会自主シンポジウム(話題提供), 浅井学園大学, 2006年.

〔図書〕(計2件)

- ① 藤野友紀 遊びの心理学: 幼児期の保育課題. 石黒広昭編『保育心理学の基底』第2部第2章 (Pp.116-148), 2008年.
- ② 藤野友紀 遊びをはぐくむ. 伊勢田亮他編『障害のある幼児の保育方法』第5章 (Pp.96-115), 2008年.

#### 6. 研究組織

##### (1) 研究代表者

藤野 友紀 (FUJINO YUKI)  
札幌学院大学・人文学部・准教授  
研究者番号: 60322781

##### (2) 研究分担者

なし

##### (3) 連携研究者

なし