

遊びにおける学びと大人の役割についての考察

—ヴィゴツキーの遊び論を基礎に—

伊 藤 美和子

A Study on the Role of Adults and Learning in Play :
Based on Vygotsky's Theory on Play

Miwako Ito

豊岡短期大学 論集

第 14 号 別 冊

平成 30 年 2 月 28 日 発 行

遊びにおける学びと大人の役割についての考察

—ヴィゴツキーの遊び論を基礎に—

A Study on the Role of Adults and Learning in Play : Based on Vygotsky's Theory on Play

伊藤 美和子

Miwako Ito

1. 問題と目的

ロシアの教育・心理学者ヴィゴツキーは遊びにおいて子どもは頭一つ分、高いかのような行動ができ、飛躍を遂げられると述べている¹。遊びが人間にとっていかに大事であるかという遊びの本質については、海外ではヨハン・ホイジンガ、ロジェ・カイヨワ、国内では小川博久らの著名な研究がある。実践においては、保育・教育関係者たちが、遊びは学齢期以降の学びの基礎になり、生きる力を養うという信念の下、遊びが豊かになるよう、質の高いものになるよう工夫をこらしてきた。法令でも、平成元年と平成 20 年の改訂により、幼稚園教育要領と保育所保育指針の両方で、教育は遊びにおいて行われるべきであり、遊びが保育の基本であることが明示された。

しかし同時に、本当に子どもは遊べているのか、という疑念も多数の研究者から提示されている（例えば神谷²、渡辺³）。麻生（2011）⁴は少子化、早期教育、新しいゲーム機の登場等により、集団遊びができなくなったり、負けることに我慢ができない子どもが増えたりして、遊びが続かなくなってきた例を紹介している。各種調査からもその実態が伺える。2012 年にベネッセ教育研究所が行った幼児から小学 1 年生の子どもを対象にした調査によれば、遊べる相手が減り、室内でのゲーム機での遊びが増えている⁵。

報告されているような、子どもが十分に遊べていない実態は 2 つに整理できる。1 つ目は、渡辺（2013）⁶が指摘しているように、遊ぶ環境はある程度整備されたが、遊びが放任され、遊んでいるようで実は遊んでいない、という問題である。遊びが自由放任と理解される傾向である。

筆者が訪問したある学童保育施設では、人形遊びの玩具が引き出しにぎっしりと詰まっていた。裸の人形、人形の服や靴、家具が乱雑に入っていて、子どもに愛おしい気持ちを起こさせる人形のかわいらしさは失われていた。この施設の保育者によれば、人形はほとんど利用されていないという。

遊び重視の認識は共有され、自由保育のような遊ぶ時間や、コーナー遊び、新しい遊具や玩具の整

備といった遊びの環境は量的に整えられてきた。しかしそこで豊かな遊びが行われているとは限らないのである。

2つ目は、遊びの中で効率的に学んでもらおうとする大人の意向が強すぎて、子どもが従属的な存在になっている傾向である。ある自然遊びの企画では、川遊び、木工、料理、集団ゲームと子どもの活動がびっしり並び、何をするか細かく決められていた。1つひとつのプログラムは子どもにとって魅力的なものだが、子どもたちは大人の指示に従って、プログラムをこなすのに精いっぱい様子であった。主催した大人は子どもに思い切り遊んでもらおうとしているが、大人が管理しすぎて、遊びをととして子どもが学ぶ機会が奪われている。

上記のような放任された遊びも管理しすぎた遊びも、遊びの本質を損ねてしまっている。放任と管理、両極端の遊びには共通の問題点がある。それは、遊びが閉ざされた空間と時間、決められた条件の下で整えられている一方、子どもが遊びの主体になっていない、遊びをととしてこそ自然に学ばれるはずのことを学ぶ機会が失われているという点である。大人は子ども遊ばせようとしているが、結局、効率性を重視した保育や教育で終わっている。

「保育」＝「遊び」、「保育」＝「教育」ではない。では遊びとは何か。遊びの重要性が叫ばれる今こそ、私たち大人は、遊びの本質に立ち戻って、遊びを理解する必要があるのではないか。そして、大人は遊びにどのように関わっていけばよいのか、実践的な仕掛けづくりを考えていかなければならないのではなかろうか。

以上の問題意識から、本研究では、1) どのような遊びをととして、子どもは何を学ぶのか、子どもに何が育つのかを確認し、2) そうした遊びを大人はどのように支えればよいのか、という大人の役割を見出すことを目的とする。大人とは、保育者、教員、保護者等のことである。遊びは保育所、幼稚園、認定こども園、学校、学童保育施設、家庭、各種の組織とさまざまな場所で行われることから、子どもの保育と教育を組織し、支援する者に対し、本稿では「大人」という表現を用いることにした。また遊びの問題は幼児期から学齢期まで関係している。遊びにおける学びを発達的に捉える必要があるため、本研究の対象とする年齢は幼児期から学齢期までとする。

上記の目的には、ヴィゴツキーの遊び論を軸にアプローチしていく。ヴィゴツキーは、子どもと周囲の大人との関係、遊びが発達にどう関与するのかについて、乳児期から学齢期を対象に発達的に明らかにしたからである。彼の遊び論を読み解くことで、遊びの本質と現代的意義を見出していきたい。

2. ヴィゴツキーの遊び論から読み解く遊びの本質

ヴィゴツキーの遊びについての考察には、「子どもの心理発達における遊びとその役割」(以下、「遊び論」とする)¹⁾がある。これはヴィゴツキーがレニングラード教育大学で行った講義の速記録で、1933年に出版されている。1933年のソビエト連邦という、今の私たちからかけ離れた時空間にま

められたものであるが、遊びと学びの本質と両者の連続性を説いており、今なお示唆に富む貴重な研究である。このほか、ヴィゴツキー自身のメモ書きである「遊びに関する摘要 就学前期の子どもの心理学の講義に対する L. S. ヴィゴツキーの摘要メモより」⁸がある。メモ書きではあるが、ここにはヴィゴツキーの遊びに関する思想が凝縮された形で述べられている。ヴィゴツキーの遊び論、保育の面からの考察については神谷（2007）⁹、（2011）¹⁰がある。以上の文献を基礎に、遊びにおいて子どもは何を学ぶのかを考察する。

本研究に関する範囲で、ヴィゴツキーの著作における遊びの本質的特徴は次の3点である。

- 1）遊びは、就学前期の新形成物であり、子どもの発達を主導する。
- 2）遊びは、実現されない願望、理想の実現である。
- 3）遊びから学びへの連続性。遊びから学齢期の高次精神機能への発達につながる。

以下、順に読み解いていこう。

（1）発達を主導する新形成物としての遊び

ヴィゴツキーは遊び論の冒頭で、遊びは、発達の観点からすると、「活動の優勢な形態」ではなく、「就学前期の発達の主導的路線」¹¹だと述べている。就学前期とは、3歳から就学前の年齢で3歳から6歳、幼児期後期にあたる。優勢な形態とは、「主要で重要な活動」と解釈できる。たとえば睡眠は主要で重要な活動であるが、就学前期の子どもは一般に睡眠はとれるようになっているので、この年齢の発達を決定づける主導的活動とはいえない。では、遊びは「主導的路線」とはどういうことか。「遊びは新形成物」という彼のテーゼと併せて、彼の年齢的発達についての考え方から解釈してみよう。

ヴィゴツキーは、「年齢期の問題」と呼ばれる論文において、弁証法的唯物論を基礎とした独自の年齢的発達の理論を打ち出している¹²。ヴィゴツキーによれば、発達過程とは、さまざまな能力や機能が構成する統一体であり、一定の安定した年齢をおえると、危機的な局面が訪れ、大きな質的变化を遂げ、また安定的した年齢を迎えるという動的な過程である。各年齢期には新しい能力や機能、活動形態である「新形成物」が前面に現れ、新形成物がその年齢の発達を特徴づける。新形成物は、先行する年齢では副次的な要素であるが、ある年齢になると中心的な要素になり、次の年齢になると新たな新形成物にとって代われ、副次的な要素になるという。この新形成物と結びついている発達過程が中心的発達路線、他の部分的変化と結びついている発達過程が副次的発達路線である。ヴィゴツキーは、発達過程を安定期と危機相、中心的発達路線と副次的発達路線が交替する動的な統合体と捉えている。

具体例を出そう。例えば3歳までは知覚が新形成物である。1、2歳の子どもが触感や味などを確かめたくて、絵本をなめたり、水遊びや砂遊びといった知覚遊びをしたりすることに現れる。3歳以降は、次の新形成物である記憶が前面にでてきて、さまざまなことばを覚え、使うようになる。知覚

は副次的な要素となり、感覚遊びは後退する。ヴィゴツキーによれば、新形成物は各年齢期でひとつとは限らない。例えば、就学前期であれば、記憶であり、遊びである。

遊びを重要視するヴィゴツキーのことばを「遊びに関する摘要」から引用しよう。

遊びは就学前期の新形成物であり、それは発達のあらゆる深い流れ（地下水のような、下層のような流れ）を凝縮した形で含み、焦点のように集め、その流れを上を持ち上げている。すなわちこの新形成物は、発達の源泉としての環境の中に含まれる、高次の形態の人間に固有な活動の発達した政界へと跳躍— saltoziale [生命の躍動] —を成し遂げようとしているのだ¹³。

年齢的発達の理論を基礎にすると、ヴィゴツキーが、「遊びは新形成物であり、発達の主導的路線」と述べたのは、遊びは、単に子どもが好きな活動、頻繁に行われる活動というレベルではないことがわかる。遊びは就学前期の子どもの心理的発達の中心的発達路線と結びついた活動、就学前期の子どもが次の段階へと飛躍的に成長するために必須の活動と捉えているのだ。遊びは子どもの育ちを決定する活動なのである。

（2）理想の実現としての遊びと動機

2つ目の特徴「遊びは、実現されない願望、理想の実現である」に移ろう。実現されない願望、理想の実現とは具体的に何か。これを理解するために、ヴィゴツキー理論の後継者であるエリコニンの遊び論をみてみよう。エリコニンはヴィゴツキーの遊び論に強い影響を受けた心理・教育学者である。彼は、遊びの展開と発達段階を体系化し、とりわけごっこ遊びを詳細に研究し、その重要性を唱えた。

エリコニンは、就学前期の子どもの「遊びとは、直接的に役立つ活動の枠外で、人々の間の社会的諸関係を再現する活動である」と定義している¹⁴。社会的諸関係とは、役割、職業、身分のことである。1、2歳の子どもの場合、階段を上りたい、ウサギに触りたい、という目の前にある対象に対する欲求が主であった。しかし、年齢が上がっていくに従って、社会的関係、つまり役割に関心がいき、その体現への欲求が現れるようになる。おうちごっこ、幼稚園ごっこなど、ごっこ遊びの頻度が高くなってくる。電車で遊ぶにしても、ただ電車を手で動かすだけでなく、運転手、乗客が登場し、鉄道の世界を作り上げるようになる。

ここでエリコニンが想定している就学前期の遊びは、乳児期や幼児期初期の遊びとは異なる。乳児期や幼児期初期、およそ3歳未満の子どもの遊びは、主に、物理的実体のあるモノや人を直接的対象としている。具体的物理的遊びである。一方、エリコニンが述べた就学前の「理想の実現」としての遊びは、具体的物理的遊びと異なり、1) 目でみて触って確認できるものではない、2) その社会的関係の意味の理解、評価や感情という内的な側面とともに、その関係を表す行為をするという外的な側面が統合している、3) 複数の子どもの間で、その役割に対する共通する認識が必要である、という

性質をもっている。

なぜ子どもは、実際に手で触れられる対象から社会的関係に興味をもつようになるのか。それは、社会的関係にかかわりたいという欲求が生じるからである。家や近所からもっと広い世界へ足を延ばし始めた子どもは、さまざまな経験をし、さまざまな場所で人と出会うことで、普段と違う人の役割や行為、その役割が行われる環境に触れる。すると家族以外の人間が行う行為、役割、役割間の関係をみて、これをしてみたい、こうなってみたいという憧れや欲求が生じる。それは私たち大人にとって、モノと共に、社会での自分の役割、他者とのかかわりが生きていく上で重要であり、人間にとつての社会的関係に対する意味を子どもも感じ取るからに他ならない。

子どもは、大人が何らかの社会的関係に参与し、特定の場所で一定の役割をこなす場面をみて、自分も何らかの役割や役割に即した行為をしてみたいと思う。しかしそれは実際にはできない。これが実現されない願望、理想であり、これを遊びの中で子どもは実現しようとするのである。例えば、注射をする医者に憧れるけど、子どもは実際に医者になって注射を打てない。だから、ごっこ遊びの中で医者を演じ、注射をするような病気を設定するのである。

このようなエリコニンの解釈から、子どもは願望を遊びにおいて実現することが分かる。一方、ヴィゴツキーは、この願望の発生と発達について独自の見解を述べている。子どもの願望は、遊びにおける子どもの主体性を考える上で重要な要素である。子どもの願望は、乳児期から幼児期に至るまでに、どのように変化し、発達と関係しているのか。ヴィゴツキーの見解をみてみよう。

ヴィゴツキーは「遊び論」において、子どもの発達を、遊びの動機の変化によって説明している。ヴィゴツキーによれば、幼児期前期までの子どもは、遊びを直接的にもたらす対象に誘引され、願望を直接的に満足させようと行動する¹⁵。つまり直接、今すぐに遊べる対象で遊ぶということである。そして今すぐ遊べない場合、この願望は、直接的に断念されるか、別の対象で置き換えられる。

具体例を挙げよう。子どもは、目の前に起き上がりこぼしがあれば、倒してみるし、箸があれば、実際に手に取り、なめてみる。ヴィゴツキーは年齢発達論において、幼児期前期の新形成物を知覚としているが、まさに今ここにある具体物で知覚的に遊ぶのである。そしてもしその対象で遊べないとすると、子どもは、無理にあきらめさせられるか、大人が用意した代替品で了承する。箸であれば、大人に危ないからと取り上げられた後、泣きわめいて抗議した後、代わりにプラスチック製のスプーンや飴玉などを受け取ることで終結する。

しかし幼児期後期になると変化が現れる。これはどういう意味か、具体例から解釈しよう。上記でみたように、幼児期前期から後期にかけて、子どもの遊びの対象が、今、目の前にあるもの、起き上がりこぼしやミニカーといった具体物から、「おうち」や「びょういん」、「おみせ」という状況全体、人間の役割、社会的機能という社会的関係に移るようになる。それは、オモチャや身近な生活用品のように、今、ここで、その子ども一人にとって重要な、意味ある対象ではない。人間にとって重要な、生きていくのに不可欠な、意味のある対象である。幼児期後期の子どもは、こうした大人世界におけ

る社会的機能の意味を理解し始め、その関係に参与していくことを願望し始める。

こうして幼児期前期には動機は、直接的なもの、具体物から発生し、具体物によって直接的に充足されていたのが、幼児期後期からは、動機は、非直接的なもの、社会的機能から発生し、想像によって充足される。だから、ヴィゴツキーは、「なぜ子どもは遊ぶのか」という動機の問題について、「実現されえぬ願望の想像的幻想の実現」、つまり、願望が実現されないからこそ、遊びの中で実現しようとしている、と答えているのである。

具体例で考えてみよう。子どものぬいぐるみとの関係の変化をみると、動機と遊びの変化がよく分かる。幼児期前期の子ども、1、2歳の子がウサギのぬいぐるみをみると、触ってみたい、という欲求が子どもに生まれる。やさしくなでたり、抱っこしたりする。しかしそのウサギを一つの人格として想像し、関係性を作り上げるという行動はしない。しかし3歳位になると、ぬいぐるみのウサギで遊ぶのではなく、ウサギと遊ぼうとする。ウサギに働きかけ、その反応を想像して遊ぶ。ご飯をあげたり、抱き上げて椅子に座らせようとしたり、話しかけたりする。ウサギに一つの人格を想像して与え、友だちになろうとする。関係性をもとうとするのである。

ぬいぐるみのような生き物を模倣したオモチャ動物でなく、モノでの遊びでも同様に变化する。初めは電車を手で動かして遊んでいたのが、次第にレールや駅、人形や植木を置いて、一つの町をつくる。そこでは電車以外に、運転手、乗客、駅などさまざまな要素が関連している。社会的な関係性を模した一つの世界をつくって遊んでいるのである。

3) 遊びから学びへの連続性

ヴィゴツキーの遊び論の最も重要な点は、ごっこ遊びに代表される虚構場面を伴う遊びが子どもの発達上の大転換を引き起こすことを明らかにしたことである。その大転換の1つは、具体的事物や場面としかかわれなかった子どもが、虚構場面、つまり、心の中に思い浮かべた事物や場面とかかわれるようになることである。これは、想像力という人間特有の機能であり、想像力を培うという点が遊びの重要な役割だとする。2つ目の大転換は、虚構場面を伴う遊びを通して、子どもは欲望を抑え、自分の意思により、規則を守るようになることである。

1つ目の大転換をみてみよう。ヴィゴツキーによれば、3歳未満の子どもがする遊びと3歳以上の子どもがする遊びは質的に大きく異なる。3歳までの子どもは「今、ここにあるもの」で遊び、3歳以上の子どもは、今、目の前にある具体物や具体的場面から離れて遊ぶことができる。

実際の子どもの遊びを思い起こしてみよう。乳児期後期の子どもは身の周りの、実際に手に取れるおもちゃや物に関心を持ち、遊ぶ。対象物の物理的側面で遊ぶのである。くしをなめたり、コップに入ったお茶をこぼし、テーブルの上に広げたりして遊ぶ。ヴィゴツキー学派の心理学者レオンチェフが、スプーンを見たことのないこどもの関心はスプーンの物理的特性に向かい、後から社会的に形成された使い方に向かうと述べているとおりである。しかし次第に、物の社会的側面で遊ぶようになる。

くしを使って、髪をとかすまねをしたり、空のコップに口をつけて、飲むまねをしたりして遊ぶ。遅延模倣である。

3歳以降はさかんに見立て遊び、ごっこ遊びをする。ヴィゴツキーによれば、事物を見立てて遊ぶということは、事物を何かの象徴としているということで、それは、ことばの操作の基礎になるという。杖を馬に見立てて遊ぶということは、杖という事物が馬の代わりになっている。杖を馬に見立てるということは、語が実物の代わりにある意味を持ち、その語を使うことと同じである。お医者さんごっこで花子が医者、太郎が患者、恵子が母親役であれば、花子は医者という意味、太郎は患者という意味、恵子が母親という意味、ということを通約の約束事＝ルールとして参加者全員が理解し、関係していく。誰かがこのルールを守らないと遊びは成立しない。ルールを守ること、関係性が継続し、「遊び」を創造することができる。

ことばも同じである。ある事物を語で置き換えるという規則をつくり、それをその言語の話し手たちが共通ルールとして認識し、守りながら語を関係させていくことで語ることが可能となる。ルールを守らないと、コミュニケーションが成立せず、自分がしたいことも伝えられないし、相手に自分のことを理解してもらえなくなってしまう。

2つ目の大転換に移ろう。ヴィゴツキーはおうちごっこの例を挙げている。おうちごっこをしているとき、お母さん役をしている子はお母さんのようにふるまっている。遊びの最中、飴をあげるといわれて、そこで飴を食べてはお母さん役は失格である。だから子どもは飴を食べたいという欲望を抑え、お母さんとして飴を食べないことで、遊びを継続できる。つまり食べたいという欲求を遊びたいという別の欲求＝「意志」で抑えることで、最大の満足が得られるのである。

この意思是、「学齢期」についての論文¹⁶でヴィゴツキーが述べているように、人間がもつ高度な精神機能であり、学齢期に向けて、そして学齢期を通して培うべき能力である。意思是随意性と関係しており、意思と随意性があることで、子どもは複雑な概念の操作が可能になるのである。複雑な概念の操作は人間固有の能力であり、人間がほかの生物と異なり、文明を築きあげた基礎的能力に他ならない。以上のように、遊びはことばの習得、概念操作につながっている。つまり遊びは学びに続いている。遊びは人間にとって不可欠の活動であり、人間の発達において本質的な、主導的役割を果たしているのである。遊びは学びに移行していくのである。

上記でみてきたことをまとめると、虚構場面を伴う遊びによって、1) 今ここという場面から離れて、想像の世界を作り上げ、操作できるようになる、2) 一時的な欲求や感情を克服し、意図的に活動を計画し、遊びを仲間と実現できるようになる。こうしたことが、大人から強制されず、子どもが主体的に行えるようになるのが遊びである。まさにヴィゴツキーが、「遊びのなかで子どもはたえず、その平均的年齢よりも上位にあり、普段の日常の行動よりも上位にいます。遊びのなかでは、子どもは、あたかも自分自身より頭ひとつ分、高いかのようです」と表現しているとおりなのである¹⁷。

3. 遊びにおける大人の役割は何か

前項で虚構場面を伴う遊びにおいて、子どもが主体的に学び、伸びていく過程が確認された。では遊びにおける大人の役割は何なのだろうか。何かを学ばせようという大人の意図が強いと、子どもが主体となる遊びと学びにならない。しかし放任してしまうと、質の良い遊びが成立しない可能性がある。今までの考察を踏まえ、最後に大人の役割について2つ、提案したい。

大人の役割の1つ目は、子どもが虚構場面を伴う遊びを主体的にできるような支援をすることである。虚構場面を伴う遊びは、3歳未満の子どもには容易ではなく、3歳以上の子どもであっても、同じイメージを持っていないとうまく行かないことがある。1、2歳児、3歳から就学前の幼児、学齢期の児童、と3つに分けて具体的保育を考えてみよう。

1、2歳児だと、複数の役割を分担する本格的なごっこ遊びをすることは難しい。しかしこの年齢の子どもが同じ体の動きを喜んですることに注目すれば、ある程度、イメージを共有して遊ぶことができる。雪女になった1歳児クラスの事例を挙げよう¹⁸。1歳児クラス（実際はほとんどが2歳になっていた）の一人が風呂敷をスカーフのように頭にかぶって、雪女の真似をし出すと、他の子どもたちも真似をしはじめた。一人の女兒が保育士に息を吹きかけたので、保育士が倒れる真似をしたところ、他の女兒たちが保育士を「しゃりしゃり」と食べる真似をしたという。

ここで大事なのは、保育士が遊びにほんの少しだけかかわることで、遊びが行為の単なる模倣ではなく、物語性を帯びた遊びに変化したことである。保育者は雪女を指導したわけでもなく、物語をつくろうとしたわけではない。子どもの「息を吹きかける」行為に対し、「倒れる」という受動的反応をしたに過ぎない。しかし保育者の適切なかわりにより、遊びが模倣に終わらず、物語的なごっこ遊びに発展したのである。

雪女ごっこは、保育者が偶発的に関わった遊びであるが、より積極的に虚構場面を伴う遊びをつくりだす保育方法もある。設定保育の中で、絵本の一場面遊ぶことである。筆者が知っている例を紹介しよう。ある私立幼稚園の年中クラスで、担当教諭が『じごくのそうべえ』¹⁹の読み聞かせを行った。落語を基にした絵本で、幼児にとってなじみの薄い語が多く、比較的長い。担任教諭は初め難しいのではないかと思ったが、しかし迫力のある絵とテンポの良い関西弁、ゆかいな登場人物、メリハリのあるストーリー展開で、子どもたちは、閻魔大王や鬼が登場する地獄の世界に魅了された。その後、子どもたちはこの絵本の場面を使って、自ら役割を決め、落語の難しい言い回しも覚え、自ら遊ぶようになったという。教師が行った絵本の読み聞かせがきっかけで、虚構世界を楽しむ遊びに膨らんだ好例といえよう。

虚構場面を伴う遊びは、屋内に留まらず、屋外でも可能である。内田は、5歳児クラスの子どもたちの屋外でのごっこ遊びを紹介している²⁰。科学絵本『むしばミュータンスのぼうけん』²¹を下敷きに、子どもたちがブランコとタイヤを口に見立て、自らがミュータンスとなつてごっこ遊びをする。保育者が適度な声かけをすることで、ストーリーがさらに進む。子どもたちは、保育者のことばにも刺激

され、過去に読んだ本や経験から得た知識を使い、想像し、物語を創造して遊んでいる様子がよく分かる。

学齢期初期の子どもは、幼児より社会関係を目にする経験があり、また分業しやすいので、より面白いごっこ遊びができる。筆者は1年生から4年生までが参加した忍者ごっこや時代劇ごっこを観察したことがある。忍者や武士については、児童向け書籍、アニメやドラマなどがあり、共通のイメージが持ちやすいようで、メンバーを入れ替えてよく遊ばれていた。屋内でも屋外でも男女問わずできごっこ遊びである。

さて大人の役割の2つ目に移ろう。それは、子どもが憧れる大人や社会的関係に接する機会を確保することである。現在の子どもの大人が働くのを見たり、さまざまな職業に従事する大人を直接目にしたりすることが少なくなった。保育・習い事時間が長く、また防犯のため、社会に閉ざされて過ごす時間が増えた。また経済構造の変化により生産者と接する機会が減った。しかし一方で子どもは、大人しかできない行為や社会的関係に憧れをもっている。子どもの行動をみていると、子どもは絶えず大人の模倣をしようとするし、子どもに疑似職業体験をさせるプレイパークや「一日〇〇体験」のような職業体験が人気であることからわかる。

エリコニンは、遊びは自分の殻に閉じこもった、特殊な子どもの世界ではなく、「人間の独特の要求の高度な形態を形成する基本的なやり方の1つ」と述べている。遊びは、理想的な人間社会をつくらうとする過程の一部でもある。社会には、家庭、病院、乗り物のほか、農業、畜産、伝統工芸や古典芸能など、身近なものから芸術的領域までいろいろな場があり、それぞれ仕事として従事している大人がいる。子どもが関心を抱く、なってみたい、やってみたいと思うような大人や社会関係、社会的行為にもっとかかわれるように仕掛けづくりをすることが必要である。

本来、子どもは大人に憧れ、社会に参加したいという欲求をもっている。憧れに近づくために、子どもに未来に向かって生きていく力が育つのである。遊びにおいて、子どもは過去に目にしたことを再現する。しかし「遊びは過去ではなく、将来に向けられたもの」というエリコニンのことばどおり、遊びは未来に向けたものである。こうした遊びの本質を理解し、遊びを支援していくという仕掛けづくりを保育者・教員が担っていくべきであろう。

最後に課題を述べておこう。本稿は難解なヴィゴツキー理論を事例で解き明かしていく方法をとったため、ヴィゴツキーの遊び論についての深い理論的考察ができなかった。ヴィゴツキーの遊び論における「発達の最近接領域」のアイデアや、スピノサ哲学との関連についての考察に至らなかった。また学びにおいて、大人の役割だけでなく、少し年が上の子ども、年長者の存在の意義についてもヴィゴツキーは言及しているし、よりピアジェが理論化している。この2点については、次に取り組むべき課題としたい。

¹ ヴィゴツキー（2011）就学前期 子どもの心理発達における遊びとその役割。土井捷三・神谷栄司（監訳）、「人格発達」の理論。138-170。三学出版。

-
- ² 神谷栄司 (2011). 子どもは遊べなくなったのか. 三学出版.
 - ³ 渡辺英則 (2013) 人とかかわりのなかで育つ「学び」とは. 子どもと保育総合研究所 (編). 子どもを「人間としてみる」ということ. ミネルヴァ書房. 209-250.
 - ⁴ 麻生奈央子 (2011) 勝ち負けを学べない子ども. 神谷栄司 (編). 子どもは遊べなくなったのか. 三学出版. 1-48
 - ⁵ ベネッセ教育総合研究所 (2012) 幼児期から小学1年生の家庭教育調査 (報告書) [2017年10月1日閲覧]
 - ⁶ 前掲書 3), 26-29.
 - ⁷ 前掲書 1)
 - ⁸ ヴィゴツキー (2012) 遊びに関する摘要 就学前期の子どもの心理学の講義に対する L. S. ヴィゴツキーの摘要メモより. 神谷栄司 (訳). ヴィツキー学, 別冊 2 号. 39-43.
 - ⁹ 神谷栄司 (2007) 保育のためのヴィゴツキー理論 新しいアプローチの試み. 三学出版.
 - ¹⁰ 神谷栄司 (2011). 遊びにおけるイメージとルールのパラドックス. 神谷栄司 (編). 子どもは遊べなくなったのか. 三学出版. 175-198.
 - ¹¹ 前掲書 1), 140.
 - ¹² ヴィゴツキー (2011) 年齢期の問題. 伊藤美和子 (訳). ヴィゴツキー学, 第 7 巻. 57-76.
 - ¹³ 前掲書 8), 40.
 - ¹⁴ エリコニン (2002) 遊びの心理学. 天野幸子・伊集院俊隆 (訳). 新読書社.
 - ¹⁵ 前掲書 1), 142.
 - ¹⁶ ヴィゴツキー (2011). 「学齢期」. 土井捷三・神谷栄司 (監訳) 「人格発達」の理論. 171-212. 三学出版.
 - ¹⁷ 前掲書 1), 165 -166.
 - ¹⁸ 安藤節子. 乳幼児期における人とかかわりの発達. 森上史朗・小林紀子・渡辺英則 (編). 保育内容「人間関係」. ミネルヴァ書房. 37-63.
 - ¹⁹ じごくのそうべえ (1978). 田島征彦. 童心社.
 - ²⁰ 内田伸子 (1999) 発達心理学 ことばの獲得と教育. 岩波書店. 162-165.
 - ²¹ むしばミュータンスのぼうけん (1976). かこさとし. 童心社.