

乳幼児教育学会第29回大会 自主シンポジウム
「幼児期の社会性発達を支える保育実践とは」
話題提供

R1.12.8

ゲーム遊びのずると保育者のかかわり

湯浅 阿貴子

(太子幼稚園)

研究の背景

幼児の欲求の通し方 欲求が通らない場合の言動

ゲーム遊びの中で自分の願望を達成するために様々な行動が見られる

保育者としてどのように
かかわっていったらよいのか

ゲーム遊びの手順

- ①ゲーム遊びの提案者が仲間を集める
- ②役割を決める
- ③ゲーム遊びが始まる
- ④役割交代や捕まる(追われる対象から除外)
- ⑤終了

観察の中での気づき

- 役割決めの際のいざこざが多い
→ 役割は子どもにとって自分の活動内容を規定する重要なもの
- 望まない状況を回避するべくルールから逸脱した行動や、強引に意思を通そうとする行動が見られる



一般に「ずる」と呼ばれる

「ずる」とは何か？

●広辞苑…「横着(押しが強く遠慮のないこと、ずうずうしい)・狡猾(悪賢い、こすい)なこと」

●大辞泉…「自分の利益を得たりする為に、要領よく振る舞うさま。また、そういう性質であるさま。悪賢い。こすい」

●『幼稚園における道徳性の芽生えを培う事例集』2001では「遊びの中で公正さを学ぶ」という項目でずるについて示されており、「不公平さ」として扱われている

先行研究

- ・ゲーム遊びは欲求の対立を生じさせる性質をもつことから、規則からの逸脱や「ずる」が生じることは必然（ワロン, 1960）

- ・ゲーム遊びに惹かれ始めると、「ルール」の存在を意識すると同時に「ずるい」ということばを覚え、使用するようになる。

また、「ずるい」ことは遊びの中で最大の悪として扱われ、攻撃や主張に使用するようになり、それが発達に大きな契機をもたらす（岡本, 2005）

先行研究

- ・自己の安逸を求めて、常に**自己中心的**に振舞い、その結果他人に対する迷惑を二の次にしか考慮しないことをいう。(宮寺,1973)
- ・インチキ
ルールと子どもの目的意識が合っており、**意図的に行われる違反行為**(加用ら,1981)
- ・ずるい概念の獲得
5歳児は80%が正しくずるい概念を獲得している(玉置・山本,2007)

本研究における「ずる」

- ・行おうとすることのルールを理解している
- ・自分の欲求を達成するために相手の立場や欲求を考慮せずに強引に行動する
- ・ルールの逸脱だけではなく、ルールにはないが上記に当てはまる

調査1

質問紙調査 ゲーム遊びに生じるずるの内容と保育者のかかわり方 調査実施 2012年6月 調査対象 関東圏内の幼稚園・保育所に勤務 する保育者

東京都、千葉県、神奈川県 of 公立幼稚園25園、私立幼稚園25園、公立保育所25園、私立保育所25園を無作為に抽出し、質問紙を郵送で配布した。(但し、東京都の保育所へは公立50園とし、私立保育所は除いた。)

一園に4部ずつ、合計1200部を配布した。そのうち、合計527部の回答を得た。(回収率43.9%)保育経験年数平均13.39年(SD:9.5)

回収部数: 幼稚園/244(72) 保育所/269(71) 不明/14(5) 合計/527(148)

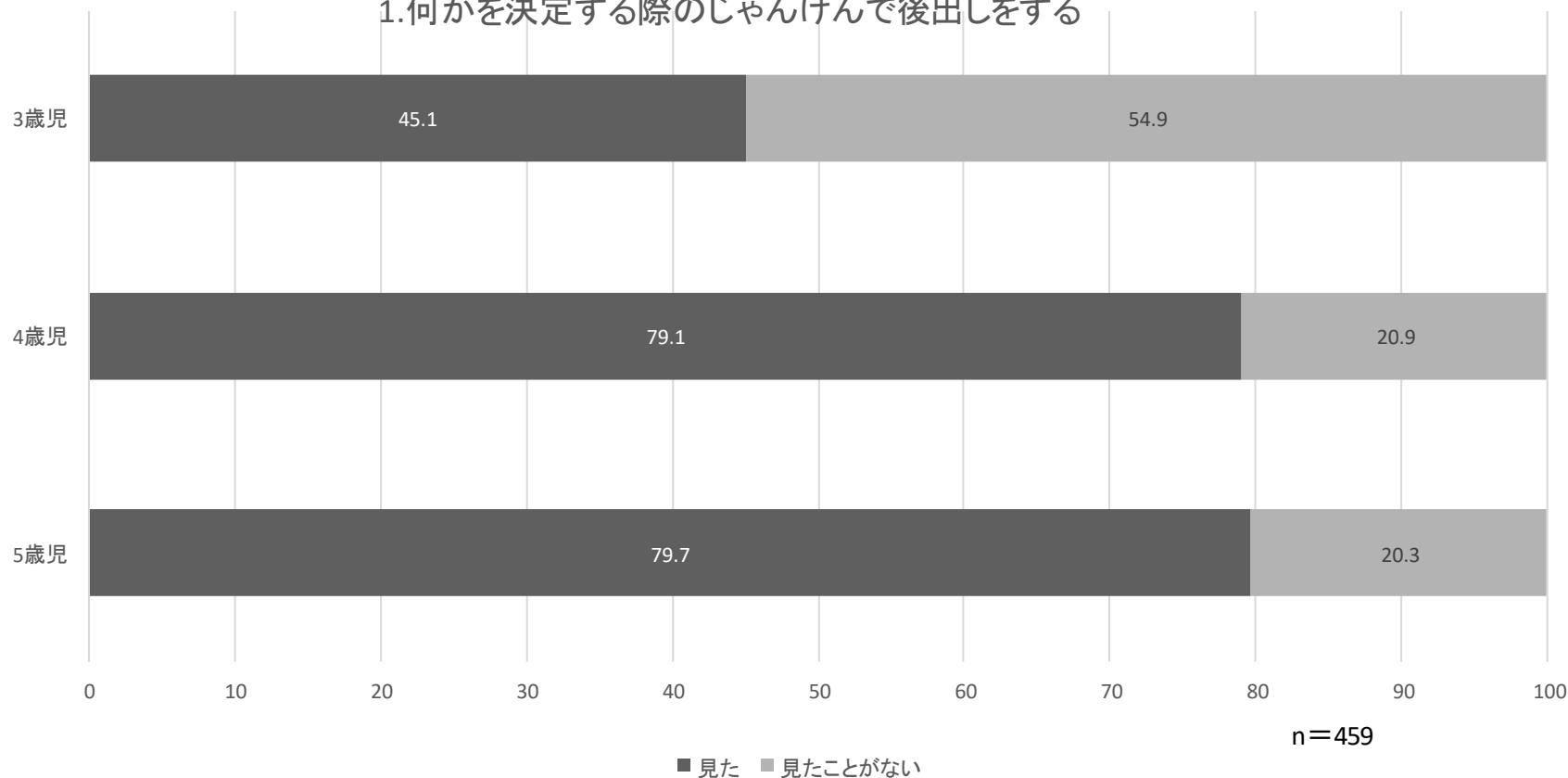
()=協力園数

調査1

1. 何かを決定する際のじゃんけんで後出しをする
2. 鬼ごっこに類するゲームにおいて捕まっても捕まっていないフリをする
3. すごろくでサイコロの出た数を偽る
4. 鬼ごっこ等、役割のある遊びで、自分がやりたくない役割を特定の他者に決定付ける
5. 望まない役割になったら役割の決め直しを求める
6. 勝負に勝てないと分かると勝負を辞める、中断する
7. 勝てるように役割配置を決める(リレーやドッジボールなど)

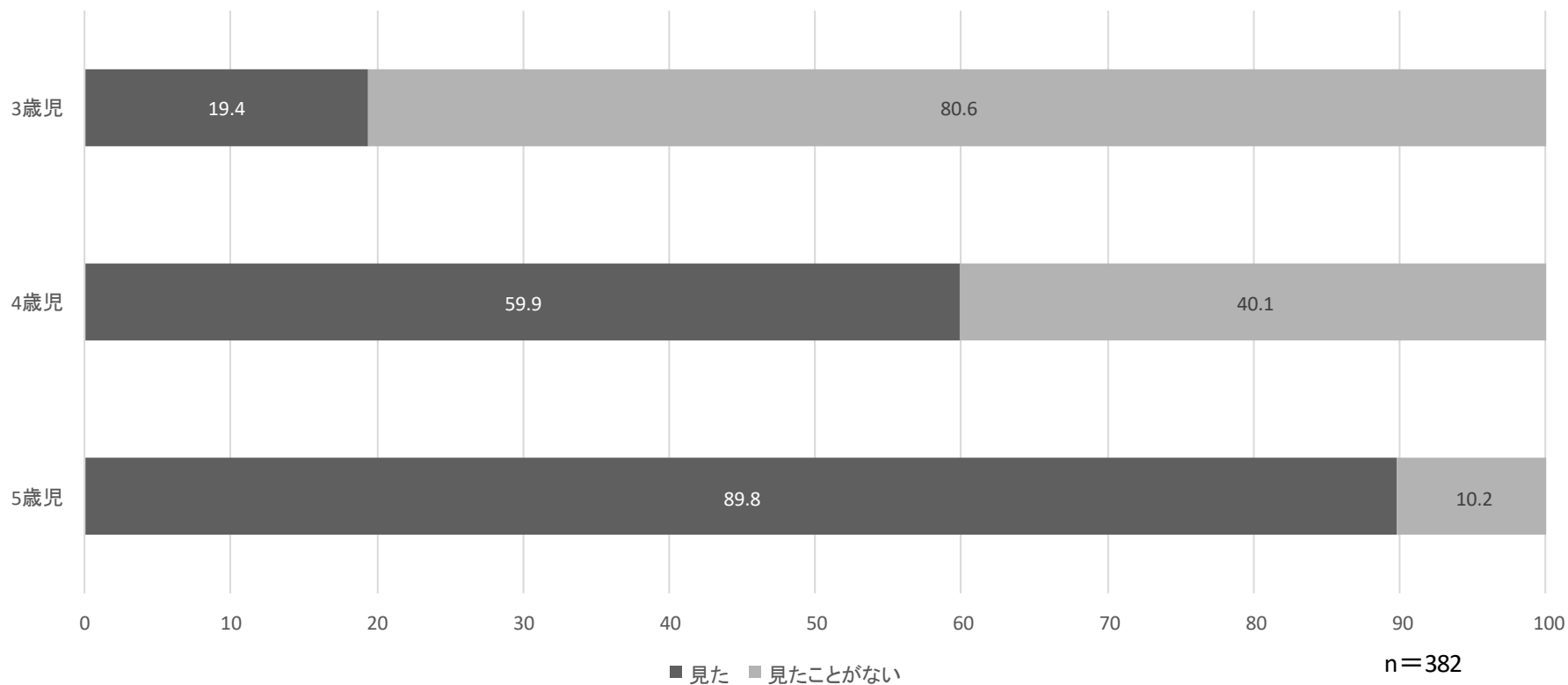
調査1

1.何かを決定する際のじゃんけんで後出しをする



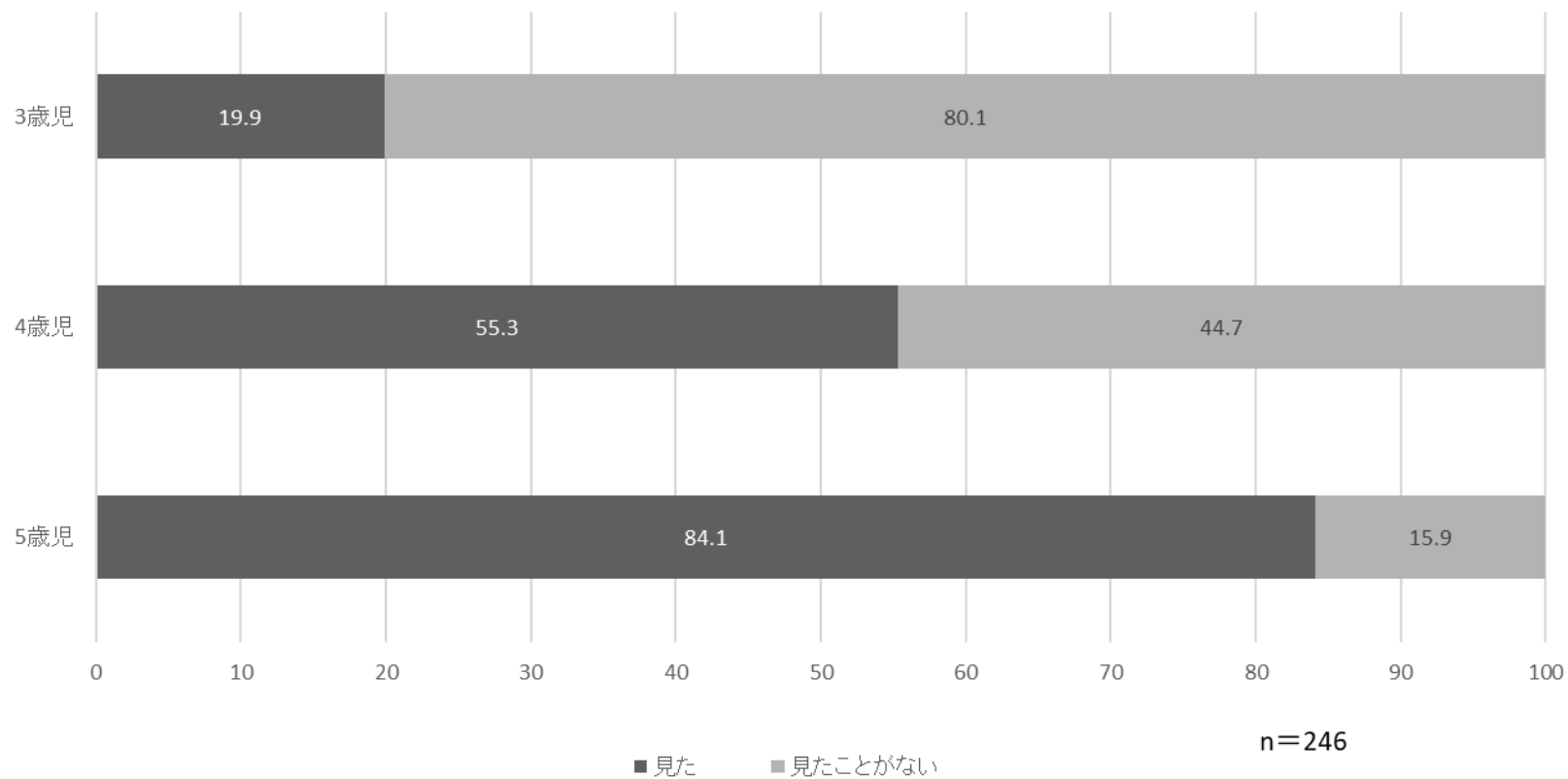
調査1

4. 鬼ごっこ等、役割のある遊びで、自分がやりたくない役割を特定の他者に決定づける



調査1

3.すごろくでサイコロの出た数を偽る



自由記述から見えた「ずる」の印象

- ・子どもの行為を「ずるい」と思ってみたことがない。
子どもをマイナスな視点で捉えているようで不快

- ・「ずる」という考え方を大人が子どもに刷り込んでいるのではないか。「ずる」と言う表現をしたくない

- ・「ずる」というと一概に悪い印象を抱くし、語弊がある(私たちもつい用いてしまうが)その行為の裏側にどのような思いがあるのかをくみ取るべき

子どもの行動は肯定的に捉える(表現される)
べきであるという規範が存在する

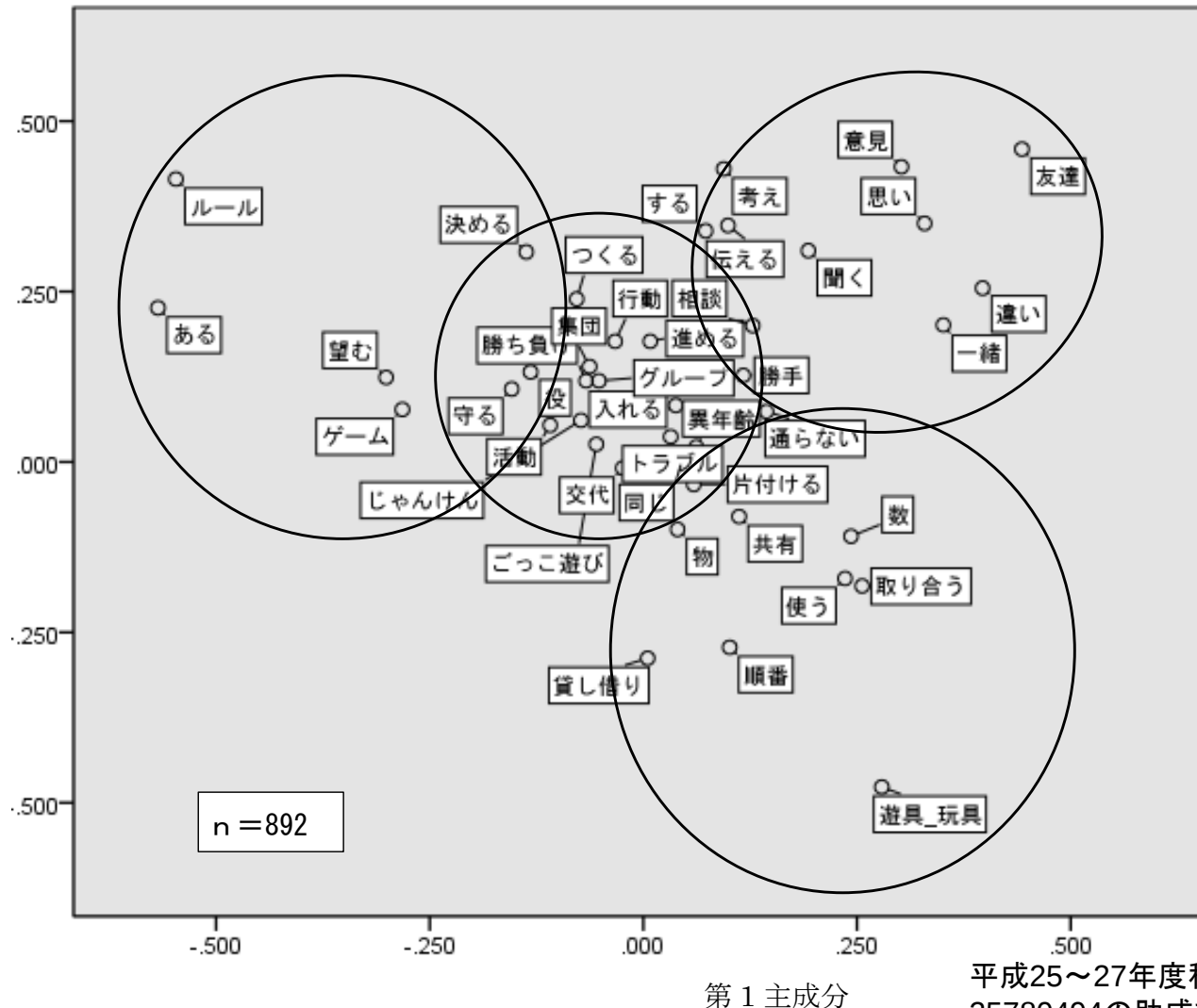
周囲の保育者の考え

- 経験を重ねれば次第に気づく(経験重視)
- 自主的な気づきを待ち,見守るべき
(自主性・主体性重視)
- 社会の中での望ましさを伝えていくべき
(規範伝達重視)
- 状況や個々の特質によってかかわりは
変えるべき (状況・対象重視)

幼児の規範意識が表出される場面 2014年実施

iii.「幼児の園生活の中(遊びの場面)で幼児の規範意識が表れる場面はどのような場面ですか」

◎テキストマイニング後、主成分分析を行った



《ゲーム遊び場面》

《集団遊びの展開場面》

《他者と自分の意見の
摺合せ場面》

《物や玩具の共有場面》

といった内容のまとまり
がみられた。

調査2

インタビュー調査

調査実施 2014年3月～2014年9月

調査対象 3年以上の保育経験を有する保育者10名
平均勤務年数は12.4年(SD:4.2)
(男性5名 女性5名)

調査内容

ゲーム遊びにおける「ずる」の発生の有無とその内容
及び子どもへのかかわりについて

平成25～27年度科学研究費助成金 若手研究(B)課題番号:25780494の助成を受けた

日常的に生じるもの

※※ 例えば、私の経験だと、氷鬼だとタッチされたのにタッチをされていらないと言い張るケースとか、助けられていないにもかかわらず動きだしたりとか。

K あるある。

※※ やっぱりある？

K タッチしたのにケンちゃんが逃げたとか、そんなのばっかり。

※※ トラブルは結構出てくる？

K でも、そこでも、うちのクラスのメンバーにもよるのかな。そこがずるをしたと文句を言うんだけど。

※※ ずるをしたというふうに言う？

K ずる。

※※ そういうのって、約束を破ったとかルール違反じゃなくて、ずる？

K ずる。

※※ やっぱりそうか。

K でも、あんまり気にしていなかったね。ずるしちゃだめだよとか何とか言って。

保育者の介入による遊びの崩壊の懸念

G氏:

(〇〇が言ったからなど相手に責任を)なすり付け始めるわけ。

なすり付け始めて、それでそういうことで先生が入ってきて、雰囲気壊れていくわけ。だって、僕はそんなこと言っていないとか。(中略)

じゃんけんで決めるのとか、グーパーで決めるのとかそういうふうな話が出るけど、だんだん、だんだん、

また私が入ったことでやりたくなくなってきちゃうんだよね。つまらなくなっていくというのがあるわけ。(G氏・他4例)

保育者の介入も難しい

※※ じゃあ、たぶん一斉でのゲーム遊びが中心になってくるかと思うんですけど、タッチを例えば鬼ごっこでタッチをされたのに、されてないとかって言い張る人っていると思うんですけど、それでもめたこととかってありますか。

M いっぱいあるね。

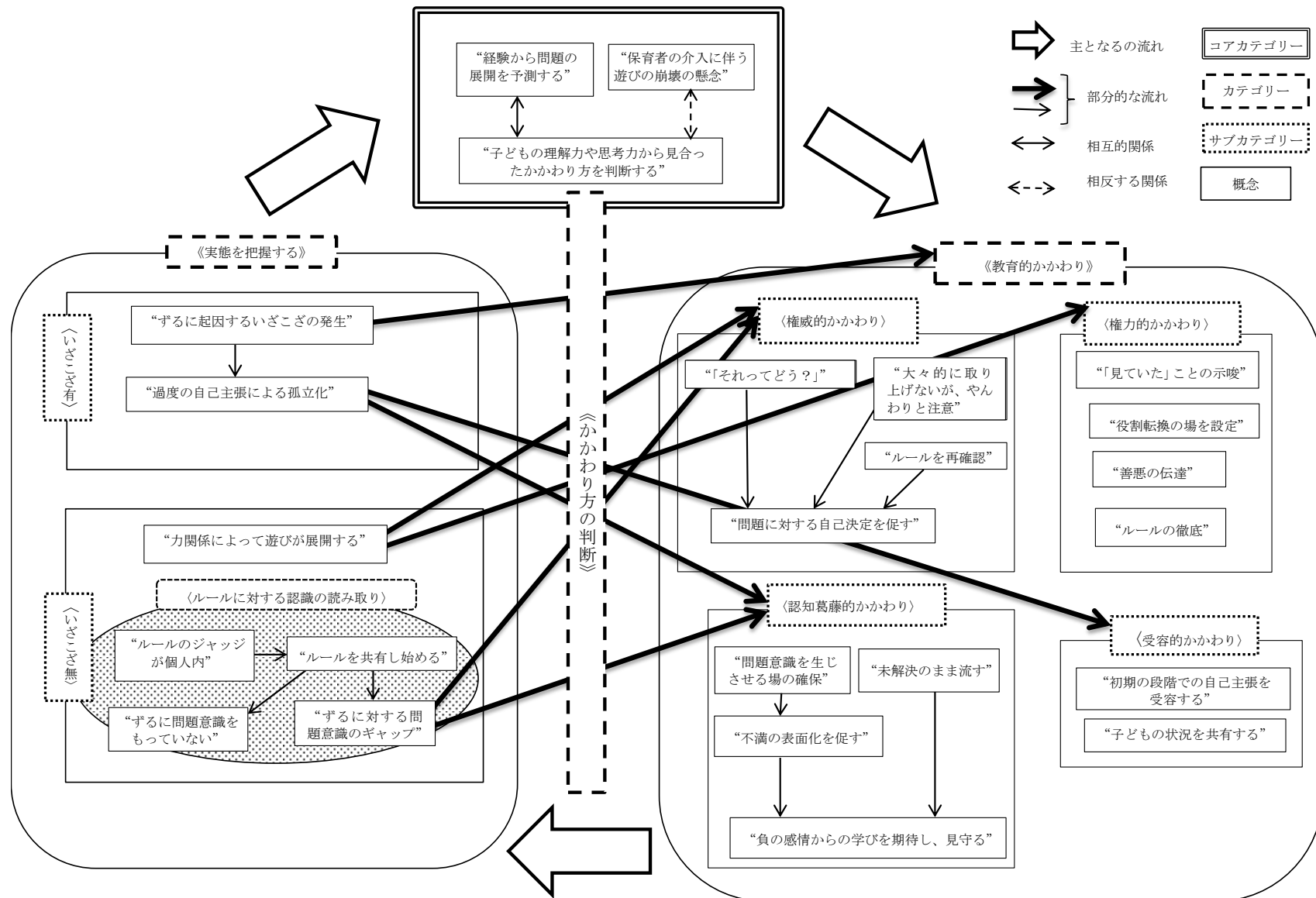
※※ そのエピソードとか何か思い付くのがあれば。

M どうだろうな、あんまり特に日常的なことなので、あんまりこのエピソードというのはないけど、介入の仕方がすごい難しかった。その場を見てないから何とも言えない。タッチをした、タッチをされてないと言うし。

※※ 両者自分の立場を言いますものね。

M タッチをしたの、してないのみたいな。見てないから分からないな、何とも言いようがなくて、もう困ったなみたいな。

ゲーム遊びに見られる「ずる」に対する保育者のかかわり



インタビューから見たこと

- 子どもの「ずる」は多くの保育者が見ている
- 子どもの経験値や思考力、問題に向き合う力によって
かかわり方を変えている
- かかわる必要性を感じる一方、保育者の介入によって
遊びが崩壊することも懸念している
- 経験から先を見通してかかわり方を判断している

保育者は日常の保育の中で
かかわり方の理論を生成している

→実践知がある一方、共有されにくい

今後の課題

- ずるやずるに対するかかわりについて
様々な実践者の実践知と照合する
- 集団での遊びの変化による
ずるの形態の変化（小グループ化）
- 保育者の経験年数によるかかわり方