

特集

子どもの発達保障と遊び

保育における想像的探険遊びと
子どもの発達

富田 昌平

要旨 想像的探険遊びとは、お化けや鬼、河童、忍者など架空のものを「ごっこ」ではなく「本当」と信じて、それとのやりとりを楽しむ遊びを指す。本稿では、これらの遊びは目に見えない架空のものを意識して他者と共有できるようになる2歳半頃から楽しめるようになり、4歳半頃までは虚構と現実の区別がまだ十分でないため、保育者は楽しむうえで格別の配慮をする必要があることを指摘した。それ以降は、より虚構と現実とを区別し、真実を求めるようになり始めるが、その認識世界は虚構と現実とに単純に分かれているわけではなく、少なくとも8歳頃までは「めったにないけどもしかしたらありそうな世界」が中間領域として広がっており、ゆえに揺れ動きを存分に楽しめる時期であることを論じた。また、本物らしさを高めるうえで、他者の証言や物的証拠など遊び心のある仕掛けが重要な要素であることを指摘した。最後に、子どもの発達と保育における想像的探険遊びの意味について論じた。

キーワード 想像的探険遊び、架空のもの、ファンタジー、幼児、保育

おかしなことに、子どもたちが集まる保育の場には、大人たちが集まる会社や工場や商業施設などとは違って、お化けや鬼、恐竜、妖精、河童、忍者など不思議で奇妙なものたちがしばしば集まってくる。もちろん、これはおかしなことでもなんでもなく、つまり、保育の場がパワースポットであるとか、心霊スポットであるとか、何らかの穴場であるとかではまったくなく、単に子どもたちの周りにいる保育者たちが仕掛けたり、ほのめかしたり、あるいは子どもたち自身が見間違えたり、思い込んだりしたことによるものである。しかし、なぜそんなことをするのか、あるいはなぜそんなことが起こるのかに焦点を当てると、そこには実に保育者らしい、あるいは子どもらしい深い理由があったりする。そして、決して人生経験豊富とは言えない幼い子どもたちが対象なわけであるから、そこにはたくさんのユニークで思わず

笑ってしまうような姿があったりする。本稿では、年齢により異なる子どもたちの姿を書き起こしながら、保育の場において不思議で奇妙な架空のものとの出会い、それと遊ぶことの意味とは何なのかを考えてみたい。

1 想像的探険遊びとは

はじめに、本稿で取り上げる遊びとはどのようなものかを整理しておこう。保育の場における架空のものとの出会いとして、恐らく真っ先に思い浮かぶものと言えば、クリスマス行事でのサンタクロースと節分行事での鬼が挙げられる。しかし、これらは年中行事であるため、いったん脇に寄せて、ここでは遊びについて考えてみたい。遊びの中で、子どもたちはしばしば架空のヒーローやヒロインになりきって戦うまねごとをしたり、忍者になりきって素早く走ったり、あるいはお化けになりきって友達を怖がらせたりということをよくする。しかし、それらの多くは、「ごっこ」

でそれらしくふるまっているだけで「本当」はそうではないという意識を伴うものである。たまに遊びの世界に没入し過ぎて、「ごっこ」ではなく「本当」であるかのような錯覚に陥ることもあるにせよ、あくまでも「ごっこ遊び」の一部であると言える。

他方、「ごっこ遊び」と呼ぶには何ともシリアスで、「ごっこ」という意識が子どもの側に明確になく、「本当」という意識のまま進行していく遊びも存在する。物語に登場する架空のものが自分たちのいる保育の場に「本当にいる」と信じて、それらと手紙のやりとりをしたり、相手の要求に応じて奮闘したり、時に疑いながらも真実を求めて探究したりするのである。例えば、保育実践書として有名な『エルマーになった子どもたち』（岩附・河崎、1987）や『ボクらはへなそうる探険隊』（斎藤・河崎、1991）に描かれている遊びはまさにそれにあたる。藤野（2008）はこうした遊びを「想像的探険遊び」と呼び、「保育者が子どもに内緒で架空の想像物の実現可能性を示唆するような仕掛けを用意し、探険に対する興味や推論の楽しさを喚起しながら、保育者自身も子どもと同じ立場でその過程を共有していくという形態をとる遊び」と定義している。以下では、この想像的探険遊びを取り上げ、議論していくこととする。

2 想像的探険遊びに登場する架空のもの

想像的探険遊びでは、これまで実に様々な架空のものが子どもたちの身近な場所に登場してきた。筆者は以前、どのような架空のものがこれまでに登場してきたのかを明らかにするために、保育系の雑誌や著書に掲載された想像的探険遊びの実践記録を片っ端から調べたことがある（富田、2018）。それによると、1981年から2017年まで40年近くの間全部で114件の実践報告が確認されている。それらは①伝説・神話・昔話などに登場する古典的なもの（鬼、魔女、りゅう、お化け、やまんば、海賊、河童、天狗、小人、妖精な

ど）から、②童話・絵本・児童文学などに登場する近現代的なもの（ねずみばあさん、ウヒアハ、ティンカーベルなど）、③現代社会には存在しないがかつては存在したとされる歴史的なもの（恐竜、忍者など）、④各園・クラスで独自につくられたローカルなもの（はっばこぞう、かっぱおやじ、ズボンお化けなど）、さらには⑤動物や製作物のように本来は現実であるはずのものが、実践の中で次第に対話的な存在として見なされていくといった変則的なもの（へびのよるこさん、きょうりゅうくんなど）まで様々である。本稿では、こうした多様性を認めつつも、以下ではひとまとめに「架空のもの」と呼ぶこととする。

3 想像的探険遊びのはじまり

—— 2, 3歳頃

これらの架空のものは、基本的にはそれがもつ力も含めて、実際には目にするものがないものである（大人が扮装して登場する場合を除く）。にもかかわらず、子どもたちによってその存在を信じられ、遊びの中で親しまれるのはなぜなのだろうか。そのことを考える前に、そもそも子どもはいつ頃から目に見えないものをそこにいるものとして思い描くことができるようになるのかを考えてみたい。この問いは、保育の場において想像的探険遊びはいつ頃から可能になるのかを考えるうえで参考になるだろう。

問いに対する答えは、空想の友達（imaginary companion）に関する研究から得ることができる。空想の友達とは、子ども（場合によっては大人も）がつくり出す想像上の友達のことであり、当人にとってはあたかも目の前に本当にいるかのようにリアルに感じられるが、客観的な基礎をもたないため、他者の目には見えず、共有されることもないというものである。単にその日の遊びのためだけにつくられ、名前が付けられる類のものとは区別され、比較的長期にわたって子どものそばに現れる。わが国の場合、幼児期の子どもの1割程度がそうした友達をつくり出すとされている