

## 「楽しさ」に関する研究（その１） — 先行研究と今後の展望を中心に —

堀 建治\*      松本 亜香里\*\*

### 要 旨

本研究は「楽しさ」とは何かについて、以下の点について明らかにすることを目的とする。これまでの研究結果から「楽しさ」の要素を考える前段階の作業として、「楽しさ」を生み出す側である保育者がどのようなことを重視するかという点が検討事項として指摘された。本稿では「楽しさ」に関わる先行研究の分析を通じて、「楽しさ」がどのようなものであるか、より明確にする。「運動遊び」を論点の主軸として「楽しさ」の実態にアプローチすることで、「楽しさ」とはどのような状態を指すのかを明らかにする。「楽しさ」をもたらす構造モデルについて検討する。その結果、明らかにされたことは「楽しさ」を解明する手法は不明確であり、その点をいかに確立するかが今後の課題として求められる。

### キ ー ワ ー ド

楽しさ、運動遊び、保育、幼稚園、保育所

### 1. はじめに

これまで筆者らは保育者養成における「運動遊び」に関する一連の検討を行ってきた（堀・松本，

---

\*中部学院大学短期大学部      \*\*鈴鹿大学短期大学部

2009、2010)。その過程で明らかにされたことは以下の点である。つまり「楽しさ」とはどのような状況を指すものなのか、それとも感情を指すものであるか。そして理論的に「楽しい」、あるいは「楽しさ」とはどういうことであるかという概念そのものが明確に提示されていないとの課題である（堀・松本,2011）。

それは「楽しい」という概念が「楽しい」でしか説明し尽せないとの限界性や「楽しさ」の守備範囲が広範であるため困難性も指摘されるが、「楽しい」とはどのようなもので、「楽しさ」がどのように生じ、そして「楽しさ」を構築するプロセスはどのようなものであるか、それを詳らかにすることは極めて意義のあることと思われる。そこで本研究では以下の点について明らかにすることを目的とする。

(1)これまでの研究結果から「楽しさ」の要素を考える前段階の作業として、「楽しさ」を生み出す側である保育者がどのようなことを重視するかという点が検討事項として指摘された。本稿では「楽しさ」に関わる先行研究の分析を通じて、「楽しさ」がどのようなものであるか、より明確にする。

(2)「運動遊び」を論点の主軸として「楽しさ」の実態にアプローチすることで、「楽しさ」とはどのような状態を指すのかを明らかにする。

(3)「楽しさ」をもたらす構造モデルについて検討する。

## 2. 研究の方法

研究の方法について、主に文献研究を中心に行

う。その際、「運動遊び」を主軸として「楽しさ」に関わる部分を抽出し、考察を行った。また必要に応じて、「楽しさ」に関わるアンケート調査を実施した。加えて、保育者として期待される保育科学生へのアンケート調査を通じて「楽しさ」とは何かを考えることを試みる。

### 3. 研究の結果及び考察

#### 3.1 「楽しさ」に関する先行研究の検討

「楽しさ」、あるいは「楽しい」という点に着目した先行研究はいくつか散見される。

そのひとつが岸井(1990)である。岸井は「遊び」から「楽しさ」をとらえることを試みている。岸井は「楽しさ」こそ、適当な環境を与えて幼児の心身の発達を助長する保育の中心となるべき概念の1つである」とし、幼児が「楽しさ」を感じる場面として以下の10項目を列挙する。

- 1) したいことをする楽しさ (自発・主体性の発揮)
- 2) 全力をあげて活動する楽しさ (全力の活動)
- 3) できなかったことができるようになる楽しさ (能力の伸長)
- 4) 知らなかったことを知る楽しさ (知識の獲得)
- 5) 考え出し、工夫、つくり出す楽しさ (創造)
- 6) 人の役に立つ、よいことをする楽しさ (有用・善行)
- 7) 存在を人に認められる楽しさ (人格の承認)
- 8) 共感する楽しさ (共感)
- 9) よりよいものに会える楽しさ (出会いと認識)
- 10) 好きな人とともにある楽しさ (愛・友好)

※ 岸井 (1990) PP.105-113.より筆者作成

岸井は上記 10 項目について、子どもに対して保育実践を通じて保障しているかどうか重要であることを述べているが、肝心の「楽しさ」の核心部分は触れてはいない。

「楽しさ」の核心という点では大森(1991)からの研究知見が極めて有益である。大森は「楽しさ」について、言葉だけがひとり歩きし、その構造や本質が十分検討されていないとの問題点を指摘する。この指摘は筆者らと軌を一にする視点である。その問いに対して大森は楽しさと関連する 30 の評価尺度を作成し、幼稚園教諭に対するアンケートを用いて検討を試みる。その結果、保育者がとらえる「楽しさ」は、できるできないという能力的なことよりも好奇心、集中性など子どもの性質的・内面的なこととより強く関係している点を指摘する。

次に直接「楽しさ」をテーマとしていないが、「楽しさ」に対する示唆を与えるものとして、次の 3 氏の研究成果が認められる。ひとり是小笠原(2013)である。小笠原は自身の養成校における「からだあそび」の授業実践で得られた感想を分析し、他者と関わることの楽しさや心地よさを明らかにしている。紙上で取り上げられている学生の感想は少ないものの「みんなでやったから楽しい」、「体を触れ合いながらやるのは、それだけでなんだか楽しい」という「楽しさ」の源泉となるものを引き出している。

ついで後藤(2006)はネイチャーゲームにおける「サイレントウォーク」の実践から得られた学生からの感想をまとめ、分析を試みる。そこでは「伝

え合う楽しさや言葉以外の表現手段についての楽しさ、「声を出さずに伝え合うことの楽しさ」、「自然の中の発見に対して喜び、楽しさ」への指摘が見られる。

最後に小島(2005)はフロー理論を用いて、ダンス授業の楽しさについて分析を試みる。小島によると6因子が得られ、結果、ダンス指導者にとって学習者が感じるダンスに対する楽しさの理解につながり、また指導場面において学習者へのダンスの楽しさの教授に有効であるとした。

以上、「楽しさ」に関する先行研究を概観したが、子どもの「楽しさ」そのものを射程にしているのは大森のみであり、残念ながら「楽しさ」の本質に関する研究は未だ少ないとの結論が得られた。これは冒頭で指摘するように「楽しさ」とは何か、「楽しさ」とは単体のものなのか、あるいは複数の要素をもって構成されるものなのか、解明されていないところによるものと考えられる。ただし、最も大きな要因は岸井が「楽しさ」というような心情にながされることは「保育の理論化、科学化に反する」と端的に指摘しているとおおり、数値化できない、理論体系化できないものは研究対象として不適切であるとの認識が存在するからであろう。

しかし数値化、理論化できないとの理由で「楽しさ」とは何か、「楽しさ」の源泉をたどることを断念しなければならない根拠は乏しい。村岡(2001)は「楽しさ」そのものを研究対象としているわけではないが、運動遊びの場面において保育者の子どもへの指導・援助の明確さが動くことへ

の楽しさや充実感を味わうことへつながる点を示唆する研究として評価が高い。やはり「楽しさ」とは何かを追求することこそ、子どもの保育が豊かになるだけでなく、保育そのものが科学的になることとつながっていくものと考えられる。

### 3.2 「楽しさ」の本質とは

一般的にはどのような場面において「楽しさ」を感じているのであろうか。やや古い調査であるが「現代日本人の『楽しさ』の意識に関するアンケート」において、興味深い結果が示されている(2005)。本調査によると、世代、年齢の違いによって「楽しさ」を感じる傾向に差が出ていることが指摘されている。

「楽しさ」の感じ方の違いについては、特に年齢の違いによる「楽しさ」の変化が顕著で、高齢層になると「季節感」、「日常」、「仕事」といった受動的要素の強いものに「楽しさ」を感じる傾向が高い傾向にあり、逆に「イベント」や「買い物」など能動的な要素の強いものには若い年代ほど「楽しさ」を感じる傾向が強くなっていることが明らかにされている。

GOO調査の結果を広義に解釈するならば、以下の点が示唆されるであろう。すなわち若年層が能動的要素の強いものに、より「楽しさ」を感じているならば、能動的要素が強い「運動遊び」はより「楽しさ」を感じる活動といえる。若年層の基盤でもある乳幼児では「運動遊び」は優良な活動ともいえる。

対して保育をめざす学生は「楽しさ」をどのよ

うにとらえているだろうか。筆者らはかつて保育科学生に対してアンケート調査を実施した（調査時期：2011（平成23）年12月上旬。対象は筆者が担当する「保育内容（健康）」受講者中、回答者56名）。

「どのような場面で「運動遊び」の「楽しさ」を感じるか」について、自由記述してもらったところ、主に以下のような回答が見られた。

- ・友達と一緒に遊んでいるとき
- ・（競争など）勝てたとき
- ・できなかったことができたとき
- ・友達と協力しているとき
- ・思いきり体を動かしているとき

本調査から学生は「達成感」、「充実感」を味わう場面、また友達と一緒に何かをする場面において「楽しさ」という情感を感じ取っていることがわかる。「楽しさ」を感じる場面は個人ひとりの心情のみならず、複数の人間とかかわることで生ずることがここから指摘される。「楽しさ」は一見すると個人的なものととらえられがちであるが、複数、あるいは集団で感じられる情感である。ただし、アンケート調査を実施するにあたり、サンプル数が少ないことや先行研究が少ないため、理論上の実証が不十分である点は否めない。

そこで「楽しさ」について、さらに畠山（1999）は岩崎の幼児期の運動の「楽しさ」の「多様性」にかかわる研究結果を引用し、以下のようにまとめている。

(表) 幼児期の運動の楽しさの多様性

運動の楽しさ	環境による楽しさ
① 動く楽しさ	① 人とのかかわり
② イメージを実現する楽しさ	② 運動の場や物との かかわり
③ スリルを味わう楽しさ	
④ 競う楽しさ	
⑤ 技術進歩の楽しさ	

畠山はさまざまな活動場面、環境や人とのかかわりなどにおいて、子どもが運動を楽しんでいると感じたり、感じたりする点を指摘する。そして、子どもの発想や発案からの遊びやゲームといったものがどの子においても共感、あるいは共有できる楽しさであるとの予測を示している。

「楽しさ」は一見すると個人的なものととらえられがちであるが、複数、あるいは集団で感じられる情感である点を我々は指摘するところであるが、当然、子どもにおいてもそれが当てはまることを示すものである。「楽しさ」の「多様性」は、集団や複数人の場面で「楽しさ」は発せられ、そこから様々な感情や思いが「楽しみ」として表出する。つまり個人で感じる「楽しさ」も「楽しさ」には変わらないが、いくつかの要因（遊び、友だち、保育者、環境など）が複雑に絡まることによって、その子どもの「楽しさ」感が培われていくのである。

### 3.3 「楽しさ」を支える構造モデルとは

「楽しさ」という情感はどのような形で形成され、育まれるのであろうか。ひとつの構造モデルとして「ジグソーパズル」が挙げられる。「ジグソ

「パズル」とはここで説明するまでもなく、いくつかのバラバラになったピースと呼ばれる小片を組み立てることにより1枚の絵となる遊びである。「楽しさ」全体をパズル全体のフレームとするならば、ひとつひとつのピースは「楽しさ」を支える要素といえる。そして「楽しさ」を決定するフレームは固定的なものではなく、ピースの数によって伸張するものである。

年齢、あるいは発達に応じて「楽しさ」を支えるピースが質・量ともに変化していく。乳児期では「楽しさ」を支えるピースの数そのものは少ないが、幼児期あるいは児童期など年齢が進むにつれ、あるいは発達することにより、ピース、すなわち「楽しさ」を支える要素が増えていくのである。また単純に量的なものだけにとどまらず、ピース自体、質的な変化ももたらすものと考えられる。それは「楽しさ」における多様性を反映したモデルではないかと考えられる。

そして、「楽しさ」を支える要素、つまりピースそのものは、マズローの欲求段階説のように乳児など低年齢の場合では生理的要素が中心となる。年齢が経過することにより社会的側面、あるいは自己実現的側面をもつ要素がピースとなると考えられる。また保育でいうところの「心情」、あるいは「意欲」、「態度」という視点もピースに加えられる。また本研究の中心となる運動遊びにおいて、運動スキルの有無、有能感といったものとの関連が指摘される。多様性という特性が「楽しさ」を検討するうえでより複雑さをもたらすものと考えられる。

ところで「楽しさ」の裏側になる「つまらなさ」、「失敗感」という存在も看過できない。この点について河合(2009)が次のような興味深い示唆を与えている。河合は「楽しいときには生きる力がはたらく」とし、「楽しさだけが長続きするものではない。楽しみには苦しみが伴う」と述べる。その理由として河合は「スポーツなどそれを深く楽しむためには、それにふさわしい苦勞が必要である」との説明を与える。

#### 4. まとめ

本研究から明らかにされたことは「楽しさ」とは何かを追求することで保育を充実させることにつながる。しかしながら、追求の方法として科学的な手法で解明するのか、それとも情感や感情といった非科学的な手法で解明するかは明確にされてはいない。また筆者らが提示する構築モデル及び構造を支える要素についてはさらなる検討を要する。本研究の視座となる「運動遊び」とのかかわりから、「楽しさ」を支えるピースとしてどのような要素が抽出されるのか。さらに検討を加える必要がある。今後は要素を分析しつつ、さらに「運動遊び」における「楽しさ」の実態に迫っていきたい。同時に今回提示した「楽しさ」の構造論について、十分批判に耐えうるモデルとなるよう早急に理論構築を進める方向である。

今後は「楽しさ」については幼稚園及び保育所において、どのような捉えられ方をしているのかをアンケート調査等で探っていくことで、保育者養成における「運動遊び」のあり方を探っていく

たい。

## 付 記

本研究は 2012 年から 2014 年に亘り、日本保育学会大会発表に加筆修正を加えたものである。

## 参 考 文 献

- 1)大森 洋子(1991) 遊びにおける子どもの楽しさの考察(1)―保育者のとらえた子どもの楽しさについて. 第44回日本保育学会研究論文集
- 2)小笠原大輔(1990) 保育者養成課程における「からだあそび」の実践報告.湘北紀要,34
- 3)河合隼雄(2009) いじめと不登校.新潮文庫, p.34
- 4)岸井勇雄(1990) 幼児教育課程総論.同文書院, pp.105-113.
- 5)goo リサーチ(2005) 現代日本人の『楽しさ』の意識に関するアンケート, <http://research.goo.ne.jp/>, 2011年8月10日取得
- 6)後藤紀子(2006) 保育者養成教育におけるネイチャ―ゲームの可能性について(3): 第4段階「感動をわかちあう」活動に関する考察.国際学院埼玉短期大学研究紀要: 27
- 7)小島理永(2005) 保育者養成校におけるダンス授業のフロー体験 Flow State Scale を用いて.国際学院埼玉短期大学研究紀要:26
- 8)畠山倫子他編(1999) 幼児の健康と運動遊び.保育出版社, p.67.
- 9)堀建治・松本亜香里(2009) 運動遊びに関する研究(その1)―新「幼稚園教育要領」「保育所保育指針」と保育者養成とのかかわりを中心に―.第62回日本

保 育 学 会 発 表 要 旨 集

10)堀 建 治 ・ 松 本 亜 香 里 (2010) 運 動 遊 び に 関 す る 研 究

(その2) — 「日本保育学会」における発表論文と  
保育者養成とのかかわりを中心に — .第 63 回 日 本 保  
育 学 会 発 表 要 旨 集

11)堀 建 治 ・ 松 本 亜 香 里 (2011) 運 動 遊 び に 関 す る 研 究

(その3) — 「楽しさ」の考察を中心に — .第 64 回  
日 本 保 育 学 会 発 表 要 旨 集

12)村 岡 眞 澄 (2001) 運 動 遊 び に 意 欲 的 で な い 幼 児 の 変

容のプロセスと保育者の指導及び他の要因との関連 .  
愛知教育大学教育実践総合センター紀要 : 4