

「楽しさの共有」に必要なことの一考察
— 体験にもとづく調査実施の検討とともに —

A Consideration about Necessity Share the Feeling of Enjoyment
— Through the Experience-based lesson —

足立法子*
(令和4年7月25日受理)

要約

楽しさを共有するために必要なことへの自由記述を求めたところ、「表出、楽しむ、同じことを経験、全員で、人間関係、ルール、雰囲気、相手を想う、協力する、その他」へと分類ができた。「楽しさを共有」するには、まずは楽しむこと、一緒に体験してコミュニケーションによって伝えあうことと捉えていることがわかった。

自由記述を求めるに際して参加者全員でゲームなどを行い、体験をもとにして回答をする調査を実施した。他の学生と場を共有し他者の様子から影響を受け、被験者となった学生たちは自らの考えを見出したように見受けられた。個による学びや検討だけでは得難い事項や感覚、考えをもつ可能性があると思われ、学習場面に関する場への認識をもつ機会となった。

キーワード：楽しさ、共有、自由記述

keywords：enjoyment, share feelings, free description

1. はじめに

ある母子生活支援施設の保育者による保護者への対応をする者に対する発言「支援者には遊び心が必要ですね。」に出会ったことを発端として、保育士などの対人援助を行う支援者に求められる「遊び心」について、保育士養成課程に在籍する学生を対象に調査を行った(足立、2022)。その際、「遊び心とはどのようなものか」、「支援者に求められる遊び心があるとすればどのようなものか」と端的に質問することもできた。しかしながら、単純な設問であるため、回答例を示すと検討内容や記述内容に影響を与えてしまう可能性が容易に考えられた。また、「遊び心」について調査することに至った理由を詳細に説明することによって調査者の意向が記述内容に反映されることを避けたいとも考えた。そこで、遊びを共に体験することをもとに楽しさを味わい、共有することについての検討をしようと考え調査を実施した。

茂呂(2019)はパフォーマンス心理学入門において、次のように述べている。人々が他者の振りをしたり演じたりすること、そしてこの振りや演じることが可能な環境を仲間と作ることが、発達をもたらしと考える。私たちは、脳神経多様性(ニューロダイバーシティ)、生まれ育った文化などによって、制限され制約されている。この制限や制約を乗り越えようとするときに、パフォーマンスが有効であり、他者の振りをして別の人物のように演じることで、いつもやっていることを乗り越えられるとパフォーマンス心理学は考える。また、パフォーマンス心理学は人間はそもそもパフォーマンスする存在であり、人間の住み暮らす世界は舞台のようなのだと捉えている。生活世界を舞台と見ることで、感情的で、社会的で、文化的で知的な生活の全体に着目することになる。

また、太田(2019)は学習・発達心理学のひとつであるパフォーマンス心理学が「パフォーマン

(*あだちのりこ 保育科講師 発達心理学)

ス」に込める意味について、「自分ではない誰かを演じることで自分ではない存在になること」だと述べている。さらに、ホルツマン (2009/2014) を紹介し、『パフォーマンスというものを、発達のプロセスにおいて現在の自分ができること以上のことに、今ある自分でありながら同時に「なりつつある自分」として集合的にかかわるしかたとして位置づけている。』すなわちパフォーマンス心理学とは「なることの理論 (theory of becoming)」である。「なることの理論」は特定の誰かになるための理論ではなく、「自分ではない自分をパフォーマンスすることで自分が何者であるかを想像する活動」に着目した学習と発達の理論である。

教育におけるパフォーマンスの意味について言及した有元 (2019) は、パフォーマンスという切り口によって、学習を「個のプロセス」から「場のプロセス」へとシフトすることだと思っていると述べている。周りと同じ、水平的に支え合う、そのことが社会という全体性の学習と発達だと捉えなおしたいと述べた。「場」として捉えた場合、教育という言葉が含むメタファ (たとえ) は変化する。それは「方向性」から「共同性」へとという変化であり、児童生徒と教師、児童生徒同士が学習と発達の場を共に作っている捉え方だと述べた。

藤原 (2020) はハイ・テック・ハイという米国におけるプロジェクト型学習を用いた学校教育や教育制度を紹介し、教員採用や育成に関してディレクターへのインタビューを行った。そのなかの質問項目「先生たちを自由に楽しくイノベティブな挑戦に導くためのハイ・テック・ハイ独自の人事制度やルール、関わり方」に関する回答に「フォーマルなものではなく、リスクを恐れずやってみる、言ってみる (提案・プロジェクトなど)。チャレンジすることを恐れないという化があると思う。管理職としてはそのための環境をつくるのがとても大事である。」「ルールや制度は少し危険な側面をもっており、生徒も先生も柔軟性を保つために、ガイドラインを示さないようにすることが必要だと考える。枠のなかでやりきるのではなく、枠を外すこと (Think outside of the box) ができるようにしている。」という。型として用

意されたものではなく、教員が自由な発想をもってプロジェクト型学習を実施することを重要視している。教育に携わる者が教育内容や教育方法を柔軟に検討することを可能にするためには環境整備が必要であると読み取ることができた。

本研究において、体験をもとにした調査を実施するにあたり、簡単なゲームを終えた直後に、学生に「楽しさの共有」について必要と考えることを尋ねた。短時間ではあるが、共にゲームをするという体験をとおして、彼らがどのように感じ、考えたのか探ってみることとする。

2. 目的

「遊び心」に関する調査項目の1つとして「楽しさの共有に必要なこと」を、保育士養成課程に在籍する学生に尋ねた。遊びを体験し、楽しさを共有することを彼らがどのように捉えているか、足立 (2022) において行った調査の質問項目から楽しさの共有に関する自由記述を分類し検討するものである。遊びを体験したことをヒントに、想像を膨らませて「楽しさの共有に必要なこと」について回答を求めた。

なお、調査は筆者が担当する教育相談の授業の一環として行った。保育者などの支援者に求められる資質を学生が検討することを目的とし、体験に基づいて検討をする授業形態を模索することも目的のひとつとする。

3. 方法

調査対象者は短期大学に所属する卒業年次の学生とした。教育相談の授業において調査の主旨説明と調査依頼し、以下のそれぞれの項目について自由記述をもとめ、授業終了時に回収した。調査用紙は「遊びごころ」に関する調査と表題を明記し、学生が「遊び」を体験し、他の学生と楽しさを共有すること、あるいは共有するために必要なことを「遊び」を体験した直後に回答を求めた。

実施手順は、調査用紙を配布し、「遊びや楽しさの共有に関する調査」であることを説明した。①「遊び心」とはなにかについての自由記述を求めた。次に、②アイスブレイク「熊が出た！」を行

い、③お絵かきタイムとして落書きをし、周囲の友人と描いたものを共有した。その後、④楽しさの共有するために必要なことに関する自由記述、⑤支援者に求められる「遊び心」についての自由記述を求めた。

④楽しさの共有をするために必要なことに関する質問文について、「私たちは楽しさを共有したい」と考えているとします。そのためにどのようなことが必要だと思いますか。その理由もお聞かせください。」とした。1つめに「楽しさの共有」のために必要なこと、2つめにあなたがそのように考える理由について自由記述による回答を求めた。

実施手順の②と③において実施した遊びは次のようなものである。②楽しさを味わう機会として「熊が出た！」を行い集団での遊びを体験した。受講生全員が2チームに分かれ、先頭の人から「くまがでた」と次の人へ伝え、伝えられたら「えっ？」と聞き返してからまた次の人へ「くまがでた」と続ける。最後の人に伝わるまでの速さを競うゲームである。1回目は練習、2回目が本番、3回目は偶数の順番にある人は熊を好きな動物に変えて伝えるようにルールを少し変更して実施した。③お絵かきタイムと称し、らくがきをする時間を設け、「五味太郎50% (五味、2009)」から「かおをかきましょう」を引用した。果物や野菜、鉛筆など物の輪郭が描かれており、それらに自由に顔を描くよう求めた。描いた絵を近くにいる他者とどのような絵を描いたか共有した。

本研究では上記調査内容のうち、④「楽しさの共有」のために必要なことについて記述されたものを検討対象とする。分析方法は、佐藤 (2008) を参考に、自由記述から得られた内容を代表する言葉を設け、2度の分類を行い、代表する言葉を「カテゴリー」として分類した。分類された項目と記述内容について検討する。

4. 結果

調査協力者は当該授業への参加者70名 (欠席者を除く) であった。このうち70名から回収し、調査用紙の回収率は100%であった。ただし、回答

の内容が質問に沿っていないもの、記入がないものを除外した。④楽しさの共有に関する有効回答は64名分であり、それを検討対象とした。自由記述として得られた回答をエクセルに入力し、入力順に通し番号をつけ、個人が判別できないようデータ処理をした。

まず、回答を意味が理解できる短い文章にわけた。64名分の記述はN=106に分かれた。それらについて内容を代表する単語を設け、それをカテゴリーとした。さらに、共通するカテゴリーごとに代表的な記述内容を選択し、質問項目ごとに表1を作成した。

1) 「楽しさの共有に必要なこと」の分類

得られたN=106の記述について、整理し得られたカテゴリーは次のとおりである。「表出 (n=40)、楽しむ (n=16)、同じことを経験 (n=14)、全員で (n=13)、人間関係 (n=6)、ルール (n=5)、雰囲気 (n=3)、相手を想う (n=2)、協力する (n=2)、その他 (n=5) には「価値観、興味をもつ、評価の対象にしない、めりはり、譲り合い」を分類した。

表出 (n=40) についてはさらにまとまりが見受けられたため、次のように分類した。コミュニケーションをとる／話す (n=19)、楽しさを伝える／発表する (n=11)、笑顔／笑いあう (n=5)、共に考える (n=2)、表情 (n=2)、楽しんでいることを見せる (n=1) とした。分類した記述内容は表1へカテゴリーとともに記載した。また、調査協力者へはそのように考える理由を求めており、代表させた記述に対応する理由を表2に提示した。

5. 考察

1) 「楽しさの共有」に必要なこと

自由記述を分類した結果から楽しさの共有に必要なことの自由記述について考察する。

「楽しさの共有」について、ゲームをしたのちに尋ねた項目である。記述内容から表出というカテゴリーに分類した記述はn=40に及んだ。他者とともに話し、他者の意見を聞くこと、楽しいと

表1. 楽しさの共有に必要なこと (N=106)

カテゴリー		記述内容
表出 (n = 40)	コミュニケーションをとる ／話す (n = 19)	自分の気持ちを素直に言葉で伝える
		楽しい気持ちを言葉にして伝えあう
		お互いの楽しさなどを伝えあう
		一緒に遊んだり、話しをして、楽しさを分かち合う
		自分の楽しいと思った気持ちを友達に伝えること
	楽しさを伝える／発表する (n = 11)	色々な人の考えに耳を傾ける
		何が楽しいか、みんなの意見を発表する場を設ける
		どこが楽しかったのか話し合う
		つらそうに伝えるのではなく、伝える本人が楽しそうに伝えることが必要だと思いました
	笑顔／笑いあう (n = 5)	楽しかったことを想像できるように伝えること
		楽しいことを顔で表現する
	共に考える (n = 2)	友達と一緒に遊んで笑いあう時間
	表情 (n = 2)	みんなで意見を出し合っていくつか候補を出して決める
楽しんでいることを見せる (n = 1)	楽しいという感情や表情を浮かべる	
楽しむ (n = 16)	相手に伝わるように自分が楽しんでいることを見せる	
	共有する人自身が楽しむこと	
	まずは自分が楽しむこと	
	思い切りその遊びを楽しみ、たくさんのことに興味をもって取り組む	
	誰もが分かる内容ややり方しておくこと	
同じことを経験 (n = 14)	みんなに伝わりやすいルールや活動を考えること	
	実際にその遊びをみんなで一度行ってみる	
	楽しいことを実際にやってみる	
	同じことを経験する	
	共有したい人と体を動かしながら遊ぶこと	
全員で (n = 13)	自分が見本となり、その後自分自身も参加し伝える	
	個々ではなく全員で声を掛け合う	
	皆で協力して心をつなげる	
	一体感をもって行動すること	
人間関係 (n = 6)	全員が理解して活動に取り組むことができるようにする	
	自分のことばかり考えすぎないこと	
ルール (n = 5)	日頃から相手のことを知ること	
	周りの様子を見て楽しめているか観察すること	
雰囲気 (n = 3)	全員がルール (遊び方) を共通理解しておくこと	
協力する (n = 2)	みんなに伝わりやすいルールや活動を考えること	
相手を想う (n = 2)	「がんばれー」や「すごーい」「やったー」などの声掛けも雰囲気を盛り上げる重要なことだと思った	
その他 (n = 5)	協力をすることが必要だと思います	
	相手の気持ちをよく考えること	
	同じような価値観を持つこと／たくさんのことに興味をもって取り組む ／評価の対象にしない／楽しむときとルールをきく時のメリハリをつける ／時には譲り合いながら遊ぶこと	

表2. 「表1. 楽しさの共有に必要なこと」の理由

カテゴリー		「表1. 楽しさの共有に必要なこと」の理由
表出 (n = 40)	コミュニケーションをとる ／話す (n = 19)	自分が感じたことを素直に伝えることが共有する上で大切であり、直接伝えることで表情から伝わることもあると思ったからです。
		言葉で伝えることでより嬉しい気持ちになったり、心が通じたように感じるから。
		伝え合わないと何が楽しいかわからないから。
		人と共有することで楽しさが増す。
		発表する機会を作ることで友達に共有しやすいと思ったから。
	楽しさを伝える／発表する (n = 11)	共有＝話し合ったり、伝えあったりすることだと考えたからです。他の人の考えや感じている楽しさを知ることができると、より多くの人が楽しいと感じることができると思いました。
		—
		言葉や目に見える表情がないとどう思っているのか伝えあえないと思うから。
		伝えている本人が辛そうにしていると楽しさが伝わってこないの、相手が楽しそうにしている姿から楽しさも伝わってくると思いました。
		自分が1番に楽しまないと相手に楽しさが伝わらない。 相手が想像しやすいように伝えることが大切。
	笑顔／笑いあう (n = 5)	楽しそうだったらそれを見ている人も楽しい気持ちになってきて、顔で表現することが一番早いから。
		一人で笑っていても楽しさは共有できないと思うため、一緒に笑える時間は共有できていると思うからです。
		独断で行動せず全体で楽しいことの意味を共有することも徐々に楽しさを感じられると思いました。
		—
共に考える (n = 2)	言葉や目に見える表情がないとどう思っているのか伝えあえないと思うから。	
表情 (n = 2)	—	
楽しんでいることを見せる (n = 1)	相手も自分も自然と笑顔で笑ってられるから。	
楽しむ (n = 16)	共有する人自身が楽しんでいないと、これから楽しむ人は楽しさを感じることをできないと思うから。	
	—	
	共有するためには自分の中の楽しいと感じる部分を振り返ったりする必要があると思ったから。	
	ルール（遊び方）をわからないと不安だったりみんなについていかなければという焦りがでて楽しむことができないと思います。	
	難しいルールの遊びや内容だと楽しさを伝えることや一緒に活動することよりも、理解するのに時間を要してしまうから。	
同じことを経験 (n = 14)	実際に自分で体験をしてみないとたのしいのかは自分自身ではわからないから。	
	実際にやった方が分かりやすいから。	
	より共感できるから。	
	共有したい人と一緒に体を動かして笑顔でいるだけで、口に出さなくても楽しさは十分共有できると思えます。	
	参加することで一緒に楽しめる。	

表2. 「表1. 楽しさの共有に必要なこと」の理由 (つづき)

カテゴリー	「表1. 楽しさの共有に必要なこと」の理由
全員で (n = 13)	誰一人置いてけぼりにせず、雰囲気から楽しいものにしていくため。
	一人で楽しんでいたら楽しさの共有はできないので、その楽しさを皆で共有するには皆で協力する必要があると思うからです。
	集団で一体となって遊びを楽しむことで、楽しさを仲間同士で共有することができる。
	ルールがなかったら一人ひとり違った意見を持ち、活動が成り立たないから。
人間関係 (n = 6)	お互いに楽しめるようにするためには、思いやりの気持ちが大切だと思うから。
	一人でも楽しめていない人がいれば楽しさを全体で共有することは不可能だと思うので、自分自身が楽しんで楽しさを伝染していくことがまず第一に必要なことだと思いました。
ルール (n = 5)	ルール (遊び方) をわからないと不安だったりみんなについていかなければという焦りがでて楽しむことができないと思います。また、わかっている方もみんなに合わせたりしないといけないので、遊びが止まり楽しくないと思います。
	難しいルールの遊びや内容だと楽しさを伝えることや一緒に活動することよりも、理解するのに時間を要してしまうから。
雰囲気 (n = 3)	保育者がただゲームを説明するだけで何も言わずゲームしている姿を見守っていると雰囲気も明るくならないと思うから。
協力する (n = 2)	一人で楽しんでいたら楽しさの共有はできないので、その楽しさを皆で共有するには皆で協力する必要があると思うからです。
相手を想う (n = 2)	お互いに楽しめるようにするためには、思いやりの気持ちが大切だと思うから。
その他 (n = 5)	価値観の違いで異様な雰囲気になることがあるから、ならば同じ価値観を持つ人と一緒にいたらいいと思う。／共有するためには自分の中の楽しいと感じる部分を振り返ったりする必要があると思ったから。／評価すると楽しいと思っていたことも楽しくなくなるから。／ルールが聞こえないとゲームにならないから。／譲り合うことで、楽しさが崩れることなく遊べると思います。

ということが伝わるような工夫をすることも言及されている。また、共に考えることによってより参加しやすく楽しくなるように考えたことがわかった。「表出」における下位分類である「話すこと」と「伝えること」について、分類する際に同一カテゴリーにまとめることも考えたが、楽しさの共有においてはいかに伝えるかという着眼点に意味があると考え、それぞれ単独のカテゴリーとした。笑顔でいることや共に考えることなど、楽しさを共有するためには互いの意見や感じ取ったことを伝えあいコミュニケーションする必要があると認識していることがわかった。

「楽しさを共有」するには、主催者自身や参加

者自身がまずは楽しむこととの言及があった。また、言葉での説明だけにとどまらず、一緒に体験してみることの重要性についても今回の体験をとおして、あるいはこれまでの経験から捉えているだろうことが考えられた。また、全員で行うことやその雰囲気づくり、あるいは楽しく行うためのルールの重要性、相手を思い協力することへも言及された。記述のなかに協力すること (n = 2)、相手を想う (n = 2) と少数ではあるが協力し相手の気持ちを考えることの記述が見受けられた。学生同士のゲームにおいて、調査協力者である彼らがゲームに乗ってくれなければ遊び自体を実施することも、速さを競った感覚を味わうこともで

きなかったはずである。調査協力者となった学生同士が共に体験しながら調査を行ったことによって喚起され、その必要性を感じ取っていたとも考えることができる。

2) 体験を伴う調査の実施

本調査は「遊び心」について、保育者などの支援者に求められる遊び心とはどのようなものがあるか、本来ならばそのまま質問することもできた。しかしながら、イメージし、体験をもとに検討し、自らの言葉にして答えてもらいたいと考え、遊びの体験をした後に質問に答えるという手続きを用いた。実施後に体験した学生に聞いてみたところ、答えやすいように感じたとの感想があった。それぞれイメージした「遊び」の経験については個人差が生じる可能性があり、そのことに関する比較は本研究では行っていない。しかしながら、共に同じ遊びを行い楽しさを感じた上で、実際の支援者に求める遊び心や楽しさの共有に必要なことに関する検討を行ったことによって、考えに広がりが生じたのではないかと。質問項目へ記述された内容が多岐わたるよう見受けられ、遊びの体験をもとに答える機会を設けたことで、これまでの経験や考えが喚起され、互いの様子を感じとりながらその場において検討がなされているようにも見受けられた。授業という枠組みにおいて検討したいと考え用いた手法であったが、学生自らの考えを深める機会となったのではないだろうか。

遊びを行うことについて、学生同士が行う「遊び」やその体験していることについて検討する必要がある。ゲームをしたことから感じた楽しさを

他の学生と共有する体験から、被験者となった学生たちは自らの考えを見出したように見受けられる。初めて体験するゲームを実施する際、学生同士が共に作る「場」への意識が生じていることが楽しさの共有に関する記述に見受けられた。体験を共にすることの機会や共にしているという意識をもつことによって、個による学びや検討だけでは得難い事項や感覚、考えをもつ可能性があると考えられることでも、学習場面である「場」への認識をもつことの示唆を得る機会となった。

参考・引用文献

- 足立法子、2022、支援者に求められる「遊び心」の検討、兵庫大学短期大学部研究紀要58・59合併号、61-68
- 有元典文、2019、教育におけるパフォーマンスの意味、パフォーマンス心理学入門（香川秀太・有元典文・茂呂雄二編）、新曜社、141-159
- 太田礼穂、2019、状況論からパフォーマンス心理学へ、パフォーマンス心理学入門（香川秀太・有元典文・茂呂雄二編）、新曜社、41-56
- 五味太郎、2009、らくがき絵本：五味太郎50%、ブロンズ新社
- 佐藤郁哉、2008、「質的データ分析法」、新曜社
- 茂呂雄二、2019、パフォーマンス心理学とは、パフォーマンス心理学入門（香川秀太・有元典文・茂呂雄二編）、新曜社、3-15
- 藤原さと、2020、「探求」する学びをつくる 社会とつながるプロジェクト型学習、平凡社
- 諸澄敏之編、2005、みんなのP A系ゲーム243、啓林書院

