

特別講演

「子どもの体験と遊び」

門脇 厚司 氏（筑波学院大学学長）

講師略歴

1940年生まれ。東京教育大学大学院博士課程修了。教育社会学専攻。東京教育大学助教授。筑波大学教授、人間学類長，教育学系長。東京家政学院筑波女子大学学長。現筑波学院大学学長。

主な著書に、「現代の出世観」（日経新書）、「日本教員社会史研究」（亜紀書房）、「子供と若者の＜異界＞」（東洋館出版社）、「子どもの社会力」（岩波新書）、「大人の条件」（岩波新書）、「学校の社会力」「親と子の社会力」（朝日選書）、「社会力がよくわかる本」「社会力再興」（学事出版）など多数。



1 はじめに

(1) プレイリーダー

ヨーロッパの遊び場には、「プレイワーカー」がいる。日本では「プレイリーダー」と呼んでいる。

(2) 子どもの体験と遊びの重要性

子どもは遊ぶことによって社会性や丈夫な体が育つといわれているが、その程度の認識ではいけない。遊びは、健全な人間形成のために、たいへん重要なものである。

例えば、幼稚園か保育園で、トイレット訓練を受ける太郎ちゃんがいるとする。太郎ちゃんが先生に連れられてトイレでうんちをする。便器にある自分のうんちをじーっと見つめる。先生から、「終わったら、このひもを引くと、水が出てきて太郎ちゃんが出したうんちが流れていきますよ」と教えられた太郎ちゃんはそのひもを引っ張る。そうすると、どーっと水が出てくる。あっという間に自分のうんちが姿を消す。これは、太郎ちゃんにとっては、「ええ、こんなことになるの？」とたいへん刺激的で面白いことである。だから、1回でそれが終わるわけがなく、また引っ張る。また水が出てきて、流れていく。更にもう1回引っ張る。繰り返し、繰り返し水を流すことになる。

すると先生は、「太郎ちゃん、遊んでないで早く出てきなさい」と言う。こういうときに遊びという言葉が使われる。

ところが、太郎ちゃんにとっては、ひもを引っ張ると水が出てきて、自分がたった今出したばかりのうんちが流れてなくなるということは、たいへんな驚くべき体験である。初めての体験に、太郎ちゃんの脳にどんな「事件」が起こっているかを想像してほしい。「事件」というのはめったに起こらないことが起こるから事件なのである。

また、別の例えを挙げれば、それまで母乳あるいはミルクを飲んできた次郎ちゃんという赤ちゃんに、お母さんが離乳食を食べさせるようとする。次郎ちゃんは初めて見る離乳食なので、当然、その器の中の離乳食の色を見たり、匂いを嗅いだりする。そして、器の中に指を突っ込んでその感触を試したり、突っ込んだ指を舐めて味をみ

たりし始める。そのうち、今度は器を全部ひっくり返して、テーブルに広がった離乳食を両手でぐじゅぐじゅ撫で回しだす。こういうことは珍しくないことである。

するとお母さんは、「次郎ちゃん、遊んでないで早く食べなさい」と言う。けれども、次郎ちゃんは、初めて見たり味わったりする離乳食というものを、五感を最大限に働かせながら、「これはいったい何なんだ？」と観察し考えているのである。この時、次郎ちゃんの脳にも「事件」が起きていてものすごく活性化しているのである。

大人は、赤ちゃんが器をひっくり返して、両手で撫で回し、その感触を感じている時の脳の状態に注意を払わなければならない。赤ちゃんに限らず、人間にとって初めての体験は、質のよい緻密なネットワークを形成する絶好のチャンスであり、新しいネットワークを作ることによって脳の機能が高まることになる。

つまり、子どもが何かをするということは、五感を働かせて体験することであり、学習することであり、まさに生きていくということである。だから、太郎ちゃんや次郎ちゃんの例でも、大人から見たら無駄な「遊び」にしか見えない行いが、子どもにとっては脳の機能を高める重要な体験であり学習となっているのである。

大人になると「遊ぶ」ということは、何の役にも立たないことをしているという意味となる。しかし、子どもの側から考えると、遊んでいるのではなく、真剣に学び続けていることなのである。

(3) 社会の変化

1970年以降から、受験競争の激化と都市化が相まって、子どもが遊ばなくなった。いわゆる「サンマ（三間）がいなくなった」と言われるようになった。「サンマがいなくなる」ということは、三つの「間」がなくなることである。一つ目の間とは時間である。遊ぶ時間が勉強によってなくなる。二つ目の間とは遊ぶ空間である。都市化が進むことによって、とりわけ都市の遊ぶ空間がなくなる。三つ目の間とは遊ぶ仲間である。遊ぶ仲間がいなくなる。この遊ぶ時間と、空間と、仲間は全て「間」という字を使うため、三つの間、縮めて「三間（サンマ）」と表現したわけである。この三間がなくなることで、子どもたちは遊ばなくなるという状況になった。1970年頃からこれが大きな社会的な問題になり始めた。

こうした社会的な問題が深刻化する中で、1979年は、「国際児童年」を迎えた。その記念事業として、東京の世田谷区は、日本初の「冒険遊び場」を「羽根木のプレーパーク」として実験的に作り、運営を開始した。現在は全国に広がり、運営形態は様々であるが、200ぐらいに増えている。

2. 遊びの権利宣言

1979年にIPA (International Playground Association) は国際児童年を記念して、「遊びの権利宣言」を作成し公表した。その中で、子ども遊びの特質を、下の6つに分けて説明している。

- (1) 「遊びは本能的なものであり、自発的なものであり、自ら生ずるものであり、生まれながらのものであり、探索的なものである。」
- (2) 「遊びは子どもの生活すべてである。」
- (3) 「遊びは、子どもの中にある目に見えないあらゆるものを顕在化させる動力である。」
- (4) 「遊びは相互交流であり、内なるものの表出であり、行動と意味を結びつけるものである。また、遊びは、そのことによって、満足感と成就感を子どもに与えるものである。」
- (5) 「遊びは、子どもの身体や心や感情や社会性を発達させるものである。」
- (6) 「遊びは、子どもが生きていくために必要なさまざまなことを身につける手段であって、単なる暇つぶしではない。」

(1) 「遊びは本能的なものであり、自発的なものであり、自ずから生ずるものであり、生まれながらのものであり、探索的なものである。」

子どもは、生まれながらにして遊びたいという欲求を持っている。そして、遊びとは探索的なものであり、「自分が見ているものは、いったいこれは何だ」、「自分が口に入れた食べ物は、いったいどういうものだ」という問いを発し続けて、自分が生きている世界がどういうところなのかを理解していくということ。

(2) 「遊びは子どもの生活すべてである。」

遊びというのは子どもが生きていることのすべて、生活のすべてであるということ。

(3) 「遊びは、子どもの中にある目に見えないあらゆるものを顕在化させる動力である。」

その子の中に宿っている何か、いずれある一つのかたちになる何か、子どもの中に予め存在している。それらは、成長につれ、自ずと外に出てくるというようなものではない。例えば、粘土という素材をイメージしてもらいたい。子どもは、粘土のように素材として、いろいろなものに姿を変えていく何かを持っているという意味である。その素材をこね上げることによって、茶碗に仕上げたり、花瓶に仕上げたり、あるいは、皿に仕上げたりなどの具体的な形にすることができる。この素材を、どういう形にするかというものが、いわゆる経験や体験、遊びという行いである。何かあるものを具体的な形にする、素材を何かある具体的な形あるものに作り出すということが、遊びというものの重要な役割である。

ジョージ・ハーバート・ミードは、人間が発達することや成長することについて、I と Me を例示して説明した。I とは主我のことでそれ自体は不明、Me とは客我のことで、自分に分かっている自分のことである。自分でも分からない I を、自分にも分かる Me に変換していくのが体験の役割である。

AちゃんならAちゃん、BちゃんならBちゃんは、それぞれ特徴らしき何かを持っている。ミードはこの何か（未知の部分）をIと言う。しかし、その人なりの特徴ある何かを持っているということは確かだけれども、それがいったい何かということは本人にもわからない。自分の持っている何かが何であるかは、自分が起こしたアクションに伴うリアクション（反応）を受け取ることで、「ああ、こういうことなんだ」と分かる。そのことによって初めて、「私はこんなことができるんだ。こういう特徴を持った人間なんだ」ということが分かる。こうして、未知のIから既知のMeの部分が広がっていくことが成長である。IがIのままだったら、これは永久に分らないままで、成長していないことになる。つまり、何かにアクションを起こして、そのリアクションを受け止めることで、自分の持っている何かがどんなものかということ、具体的に、自分自身が分かるようになること、それが人間としての成長である。

(4) 「遊びは相互交流であり、内なるものの表出であり、行動と意味を結びつけるものである。また、遊びは、そのことによって、満足感と成就感を子どもに与えるものである。」

子どもにとっての遊びは、普段生活している諸々の環境、すなわち、モノ環境とヒト環境との相互行為 (interaction) だと見なしてよい。これが私の遊び論の核心といってもよい。子どもにとって遊びというのは、自分の身の回りの様々な人や自然や物との相互行為なのである。

相互行為とは、あるアクション (Action) に対してリアクション (Reaction) が起こる、そのリアクションに対して自分がリアクションする、ということの繰り返しのことである。そういう相互行為をなすことによって、対象や周りの人への理解を深めると同時に、自分自身への理解も深めていくことになるということである。

何度もやったことがあること (経験, 体験) であれば、こういうようにやればこういうリアクションが起こる、ということが予測できる。この場合は、既に頭の中でそれを理解し解釈するためのネットワークが形成されているわけである。

しかし、それまで全く経験したことがないことに挑戦する場合には、全くやったことのないアクションを起こすということで、当然、リアクションも初めてのものである。すると、脳の中には、それが何であるかを理解するネットワークがまだ形成されていないため、「それが何であるか」を理解するための新しいネットワークが作られることになる。そのことが、まさに脳の中に「事件」を起こしているということである。だから、様々な新しい体験を重ねることが、脳のニューロンとニューロンを結びつける新しいネットワークを形成し、新しいシナプスが形成することになる。そのような回数が増えれば増えるほど緻密なネットワークが形成され、複雑な脳が構築され、脳の機能がよくなると理解してよい。

(5) 「遊びは、子どもの身体や心や感情や社会性を発達させるものである。」

遊びは子どもの体や心、感情、社会性を発達させるということ。これまでもよくいわれてきたことである。

(6) 「遊びは、子どもが生きていくために必要なさまざまなことを身につける手段であって、単なる暇つぶしではない。」

子どもにとって、遊びは全てが学習である。

3. 遊び・体験の減少による影響

現在の子どもたちは、生後3か月ぐらいになると、すでに1日2時間ぐらいテレビを見ている (NHKの調査)。やがてそれがテレビゲームになったり、パソコンになったり、携帯電話になったりする。これによって、人間の成長にとって欠かせない多様な体験をする機会が減少し、緻密で複雑なネットワークが構築されることがなくなり、結果として、子どもの脳がガタガタになるというようなことが起こっている。そのことが、学習意欲をなくさせ、思考力や理解力を弱め、学力の低下をもたらしているのである。

2004年の4月から東海村では「毎週土曜日は、村を挙げてテレビを見ない日にしましょう」というキャンペーンを張り、2010年までの6年間、継続して取組む運動をしている。この運動はテレビを見ないということ自体を目的としているのではなく、普段は家や学校でできない体験を、地域で、大人と子どもたちが一緒になって様々な活動をする機会を増やしていくことを主たる目的としている。

東海村の子どもの状態を調べるために3年ごとに調査を行なっている。その結果によると、学年が上がるにつれて「テレビ漬け」になる子どもが少なからずいる。そういう子どもがどのような状態に陥るかについて特徴的なことを紹介する。

小さい頃から毎日長時間テレビを見てきた子は、いわゆるテレビ中毒になる。そのような子どもは、私の言う「社会力」を相当に落としている。要するに、他の人とよい関係を作ることができなくなっている。と同時に、成績もどんどん下る傾向がある。さら

には、「生きる」ということに対して前向きの姿勢をなくす状態、すなわち中学 2, 3 年生で、いい人生を送ることを諦めるような状態に陥るという結果も出た。

子どもの成長にとっては、多様な、様々な体験が必要である。今や、そのような条件をそろえている遊び場を意図的に作らなければならない状況になっている。

4. アドベンチャー・プレイグラウンド（プレイパーク）の遊び

アドベンチャー・プレイグラウンド（冒険遊び場）の最大の特徴は、そこに行った子どもたちが何でもできることである。木に登ってもよい、火を焚いてもよい、土を掘って水をその穴に流し込んでもよい。要するに、やりたいことを何でもやってもよいし、やれる公園である。

また、子どもがそこで何かアクションを起こすことで、環境そのものを変えることができる点も冒険遊び場の特徴である。アクションを起こすことで環境が変われば、変わった環境が、子どもに新しいアクションを起こさせることになり、そのよき循環が繰り返されることで、子どもは次々に新しい経験ができることになる。

固定したブランコがあり、セメントで作った遊び場がある立派な児童公園では、子どもたちは、最初の 1 週間か 10 日ぐらいは喜んで遊ぶかもしれない。けれども、その環境そのものが変わらないため、やがて子どもはつまらなくなり飽きてほとんど行かなくなるという状況になる。

ところが、アドベンチャー・プレイグラウンドの場合は様々な子どもたちがそこへ行っていろいろな働き掛け（アクション）をする。すると、働き掛けられた環境そのものがどんどん変わっていく。そのことが、次のアクションを起こす誘い掛けになる。子どもが大きくなり、年齢が 2 歳から 4 歳、6 歳になるにつれ、やりたいことや、できることが変化したとしても、その子の働きかけに応じ、環境が絶えず変わるから、変わった環境が子どものアクションを誘発するということになる。この特徴がアドベンチャー・プレイグラウンドにあるため、成長につれ、子どもがもう飽きたということにはならないのである。

アドベンチャー・プレイグラウンドには、プレイリーダーがプロフェッショナルとして常駐している。プレイリーダーは、今この子どもの頭の中でどんなことが起こっているということを的確に見抜いて、こういうような働きかけをすれば、あるいは、こういうような問いかけをすれば、レベルがまた一段上に行くだろうと考えて、子どもに巧みに働きかける。このようなことができるプレイリーダーが常駐していることが、アドベンチャー・プレイグラウンドの三つ目の特徴である。

5. まとめ

子どもが体験をする、体験を重ねるということは、遊びという形を取るようになる。「遊ぶこと」というのは、質のいい性能のいい脳を構築することになる。その結果が、学習意欲を高め、思考力や理解力を高め、学力を向上させるということにつながる。そのことが、日本の子どもたちが生き生きと生きていくことを保証し、ひいては、わが国の発展にとって極めて重要なことである。だから、私たち大人は、子どもにとっての遊びの重要性を改めて認識し直さなければならない。