

第 4 回 あそびって何？

～ 乳幼児期の学習スタイル？おもしろいもの？ ～



講師 岡村 由紀子 氏

1 はじめに

保育とは、教育を包み込み、より豊かな内容をもったものであり、豊かな優しい人間関係（養護性）を含み込んで行う仕事です。学校教育にゴールを置いているのではなく、人間としての土台を作る営みです。

2 あそびの発生

昔は子どもも労働の対象でしたが、ルソーが、子どもが子どもであることの発見をしました。「小さい大人」ではなく、子どもは子どもなのです。あそびは余裕がないと生まれません。ですから、「遊ぶことができるのは“育てられる子”」だと、河崎道夫は言っています。

3 あそびとはなにか？

加用文男は著書の中で、あそびとは自我の変容を楽しむ活動だと言っています。それは、やりたいことが分かる中で、たくさんの感情体験をするということです。幼児期で大事なものは、仲間の中で「感情が揺れ動く」という感情体験をすることです。

例えば、年長 5 歳児の鉄棒にかかわる話です。ある園の運動会で逆上がりをやることになりました。そこで「さかあがりくん」を保育室の中に入れ、毎朝何回かやってから遊びに行くという活動を続けさせたところ、結局苦しくなる子がいて、その子は鉄棒だけではなく園まで嫌いになってしまったのです。

私も「逆上がりができるようになる」という目標を掲げた時があります。しかし、その時は、苦手な

子に対して得意な子が教えてあげる姿がありました。教えるという活動は 5 歳児にはとても大事で、自分の持っている技術の構造を分解して伝えるわけですから、かなり高度な力が必要です。子どもたち同士が励まし合ったり誘い合ったりして、人の喜びを自分の喜びにしていきます。そうするとできなかった子も、「できないな、嫌だな」という気持ちの体験が、教えてもらう喜びや困難を乗り越えた自信につながります。こういう感情の揺れ動きが乳幼児期では大切なのです。

「あそび」について、ロジェ・カイヨワは、「自由で、不確かで、生産的ではなく、暗黙のルールがあり、本物ではない」ものだと言っています。金田利子は「自由で、自発的で、喜びを追及するものであり、そのこと自体がおもしろい」と言っています。

また、勅使千鶴は「年齢に応じて楽しみ、おもしろさを追求する活動」だと言っていて、私自身は現場的には勅使千鶴氏の考えが一番ぴったりだと思っています。

保育小辞典によると、「あそびは、面白さの追求である」と書かれています。ですから、遊んでいるときに、子どもが「先生、もう遊んできていい？」と言って外に遊びに行くようであれば、それはあそびとは言えません。「先生に言われたからやらなければいけないと思っていた」だけということです。

4 あそびの発達の意義

あそびにより、「身体的諸力、知的諸力、認知力、人間関係や社会性、言葉」が発達するということがよく言われます。たしかに、そういう力があそびの

中で発達することに、あそびの意義はあります。ただし、ここで気を付けたいのは、あそびは、おもしろさの追求であることです。でも、身体や言葉などを育てるためにあそびをする、つまりあそびを目的化・手段化してしまったら、あそびのおもしろさは消えてしまいます。プロは、あそびを手段化しません。〇〇あそびってという名前の作業であったり、絵本やつみきを取り入れればあそびを通して認知の勉強をしていることになるにとらえたりしてはならないと思います。

河崎道夫は、「あそびのなかで民主的選択主体の感性的土壌を作り出すことこそ、子どものあそびの最も大きな発達の意義である」と述べています。どういうあそびを経験したかが、オンリーワンの自分をつくり出します。「私は、私の子ども時代の唯一無二の経験の中から自分自身をつくりあげてきました。私と同じ体験をした人は誰もいないわけで、その誰もいないただ一人の人間として、私の人生の主人公として、この生き方をどこかで選んできたのです。唯一無二の自分の命と人生を、自分自身が選んで決定していく…この人生の決定的主体として、子ども時代にどういう生活、どういうあそびをしたかが、大きく影響する」と言っています。

子どもたちにどういうあそび経験をさせるかが、保育者のプロとしての腕の見せ所になります。教育の目的は人格の形成にあり、その土台を作っているのがあそびなのです。

1994年、日本は「子どもの権利条約」を採択しましたが、2005年の子どもの権利委員会では、子どものあそびについての危機感を言っています。

子どもの権利条約の中では「最善の利益」という言葉が一番多く出てきます。「最善の利益」とは「interest」のことで、「興味関心」とも訳します。つまり、子どもの興味関心のあるあそびを提供することが、子どもの権利保障になるということです。

子どもは、興味関心があることに対しては、周り

の大人があそびを止めようとしても止まりません。自発的・自主的あそびになり、学習の知的好奇心につながります。これは園児に限らず、18歳まで言えることです。興味関心のあることを大事にして組み立てていくことが、あそびでも授業でも大切です。

また、行事においても、先生たちの思ったねらいから、いろんな子が興味関心を持って取り組めるような指導を考え出すのがプロの仕事です。行事についても、楽しいかどうかは大事です。子どもは、楽しい時は必ず困難を乗り越えていきます。活動の主人公になることが、おもしろいのです。

5 あそびの歴史について

採集・土遊び・草花あそびなどは、実は縄文時代以前からあります。奈良・平安時代ぐらいからは、雛あそび、まりつき、囲碁やあやとりなどが始まりました。わらべ歌やたこあげやこまなどは江戸時代からありますが、こまはエジプト王朝時代にその元がありました。明治時代から出てきたのが縄跳びやゴム跳びなどで、第2次世界大戦後には集団的対立遊びも出てきました。

基本的に、日本の子どもは自然に働きかけ、どこにでもふんだんにあるものを使ってあそびを作ってきました。

自然が持つ特徴について考えてみます。

自然は言葉を持っていないので、子どもの感性・感覚に働きかけてきます。非常に乳幼児期のスタイルに合っているわけです。子どもは、散歩に行った時に落ちてくる葉っぱに喜んだり、大きなクモに驚いたりします。自然の方から子どもたちに働きかけてくれるのです。

また、人間は動物であり、自然の一部です。自然の中に戻ると、ほっとしたり落ち着いたりします。自然と一体化しているからです。

自然は、そこに働きかけて何かを創り出すことができるものなので、目的外使用が可能な素材です。

また、創造性に満ちています。そのために、一人一人のイメージで、向かい合うことができます。

6 子どものあそびの変化

子どものあそびは、たくさんの自然に働きかけることで、よく考える脳が作られてきたのに、そうした子ども時代が喪失してきました。

最初の大きな変化は、1960年代です。東京オリンピックが招致されたことにより、道路で遊ぶことが減り、子どもは決められた場所に押し入れられるようになりました。3つの間（仲間・時間・空間）がなくなってきたのです。

高度成長時代、塾や稽古ごとに行く子が増えるとともに、“孤食”という言葉も生まれました。外あそびよりも内あそびが多くなったのは、1960年代の半ば頃だと言われています。生活様式が変化し、テレビが普及しました。外遊びや仲間あそびが減ったために、肥満も増えてきました。

研究者が、あそびの激変の中で子どもがおかしくなっていることに気づいたのは1970年代です。この頃から、子どものあそびと子どもの育ちについての研究が始まっているのです。

第2の変化は1970年代の後半から80年代です。70年代後半には、ホームビデオができました。1983年、ファミコンやゲームボーイやディズニーランドが生まれ、お金でおもしろさを買う時代になったと言われています。

また、このころ、キティちゃんやキキララも生まれ、子どもの遊びを市場化していきます。

テレビでは、ヒーローものが生まれます。ヒーローにちなんだ食品や衣料なども売られるようになり、市場を動かすために1年周期だった番組が半年周期になっていきます。そういう経営戦略に私たちは取り込まれていくのです。バーチャルな世界と人工ファンタジーにより、それまでの、自然の中で創造性を培ってきたあそびが激変してきています。こ

れが第2の変化で、今も続いています。

そして最近出てきたのが、スマホのアプリです。アプリによる子守りでは、子どもの発達に影響すると小児科医が警鐘を鳴らしました。やりすぎると、頭が痴呆の老人の脳と同じ状態になる・・・つまり活性化していないわけです。考える脳ではないということです。リアルな世界にあるあそびの質が問われています。

NHKプロデューサーの清川さんという方が、テレビ関係の方であるのに、テレビは脳に悪いことを研究されました。テレビ・ビデオ・ゲーム機などの電子機器の長時間視聴により、視力や筋力が低下したり、低体温の傾向が見られたり、応答性のない関係が生まれてしまったりします。つまり一方的なかわりです。

電子機器の長時間視聴による弊害は、脳の前頭前野が働かなくなることだと言っています。これは認知障害と同じで、いわゆるゲーム脳のことです。欲望制御能力が低下し、衝動性を抑えられなくなり、想像力つまり未来を予測する力が育っていきません。言い換えると人間らしい心が育ちにくい。だから、電子機器に長時間さらされることは避けようと言っているのです。

でも今、親に「スマホを使わないで子育てしよう」といったところで、それは親を追い詰めるだけです。「ゲームはやってはいけない」ではなく、あそびのおもしろさを伝えることが大事だと思います。

こういう時代に育ってきた子どもたちで、最初に事件になったのは、横浜ホームレス襲撃事件でした。犯罪を起こした青年たちは「くさかったから」と言ったそうです。全然、想像性がないのです。

オウム真理教の事件も同じです。人を殺しても何とも思わないとか、17歳の子が人を殺したらどうなるのだろうとファンタジー世界のようなことを想像して、あっさり殺してしまったとか、バスジャックとか、金属バット殺人とか・・・これらは17

歳の子が引き起こした事件でした。

神戸では、酒鬼薔薇聖斗と名乗る 14 歳の子が事件を起こしました。この子は、犯行声明の中で「透明な僕」という言葉を使いました。とても象徴的な言葉です。かけがえのない自分という自己肯定感の形成が、全部落っこちてしまっています。

これらの事件すべてに共通するのは、乳幼児期にどう育てられたかが問われていることです。こういう子たちは、ゲームをやっていることが多いのです。ゲームのようなバーチャルの世界で生きていたら、かけがえのない自分は形成できません。

7 終わりに

あそびは種類によって育つ力がちがいます。作っていくあそびが「飼育・栽培」で、労働的あそびと言います。飼育や栽培は少しばかりおもしろいだけでは続きません。相手側に命があるからです。子どもが、飼育するって楽しいなと思うかどうかです。生産物が実るかどうかは結果でしかありません。飼育や栽培を通し、子どもがどういう感動をして育っていくかが、大切です。

また、ルールのあるあそびというのは、対立を楽しみます。これは、高度なあそびです。こういう時に“ずる”をする子がいるのは、そのあそびがおもしろいからです。おもしろくなければ、そのあそびから逃げていきます。そのあそびを自発的・自主的に堪能している子が、ずるができるのです。それをルールにしていけばいいです。

ルールあそびのおもしろさは、実はルールを守ることだけではなく、ルールを変えることにもあります。これが順守と改変です。

氷鬼をしているとき、ある子が途中で疲れて休みたくなるから、休憩のための島をつくりました。でもずっと島から出てこなくなってしまう困ったから、島にいられるのは「だるまさんがころんだ」って言っている間だけにしようって、ルールが変わ

っていきました。“気になる子”も一緒に楽しめるルールが、たくさんあるわけです。

あそびの指導では、「おもしろい」という感性を、身をもって伝えていくことが保育者の使命です。保育者自身が、このあそびは楽しい！子どもとやったら楽しい！という体感をもって遊び指導をしないと、本物の楽しさは伝わっていきません。

昔なら地域にあそびのリーダーがいて、あそびの厳しさと優しさと社会のルールも学ぶことができました。今はそれをやるのは、先生しかいないのです。

乳幼児期は感覚教育の時代です。五感をフル回転させて発達していく時代です。つまり乳幼児期はあそびが中心になるわけで、「聞く・書く」という文字中心の教育である学童期とは大きく異なります。

現代は、あそびが貧弱になり、結果だけを求めたり、できばえを評価したり、仮想の世界で遊ぶことが多かったりして、子どもの心に充足感も満足感もうまれにくく自己肯定感は育ちにくい時代であると考えられます。人の心がわかるには、豊かなる想像力が必要です。与えられたあそびではなく、失敗も悔しさもがんばりもあるリアルな現実社会の遊びこそ、発達を促す中身が含まれていると思います。

いろいろな問題が起こるたびに、この人たちはどんな乳幼児期を過ごしたのか、と考えてしまいます。あそびの急激な変化の中で乳幼児期を過ごす日本の子どもたちの心に、何が育っていくのでしょうか。もう一度、大人が真剣に考えることが必要だと思っています。

第 4 回 保育者資質向上研修会
平成 28 年 8 月 30 日
会場：焼津市総合福祉会館 ウェルシップ