



最近の遊びの心理

波多野完治

「遊び」の分析は過去数十年前からおこなわれてきたのであるが、これを大略すれば、次の三つにまとめることが出来る。このわけ方はワロンが始めたものだが、ここではワロンの説を自由にアレンジしつつ述べるつもりである。

第一は、その原因を過去にとる反復説である。すなわち遊びは人類が過去においておこなってきたことをくり返し、出来るだけ早く卒業できるようにする為だとするものである。例えば「チャンバラ」は人類が過去において闘争してきたのを短期間にやっているものである。これは遊びの研究に進化論を適用したもので、十九世紀から二十世紀にかけてさかんに主張されてきたものであるが、現在では考慮されていない。

第二は、本質を未来に求める生活準備説である。カール・グロースは、遊びは子どもが大きくなってからの生活の準備であると考へた。しかし今日では一部を除いて遊びの本質をここに求める者はいない。

第三は、遊びの本質を現在に求める説である。これはデュ

ーイの影響から出た考えかたであるが、子どもの性質、気持、考えかたの特質から考へて、遊びは子どもの現在の活動であり、遊びの中心は現在にあるという考へ方である。

フロイドは遊びの原理は快楽が中心である、と考へた。これは遊びの本質を現在におく説といつてもよいが、この「遊び」の本質は快楽であるという説では、未来、過去のなものが組み合わさつて、「遊び」の全体をつつんでいると思われ。何故なら「遊び」の内容が、米国のカウボーイの洋服、ピストル。フランスのアバッシェ、軍人の生活。日本でのチャンバラなどのように、その社会においてつみあげてきたものが展開されることをみれば、過去にその意義を見出すことが出来るし、また、ままごと遊びの中に、社会生活の要求やきまりに対する意識が参加してくることをみれば、無意識のうち未来を準備していると思へられるわけである。

このように考へると、「遊び」にはたしかに、過去、未来の性質がある。しかし、その本質が現在にあることは疑いな

い。したがって、現在の性格、快楽を十分に発達させてやる
ことが大切なことになってくる。しかし快楽は、一定の限界
をもたなければならぬ。「遊び」は、いっどんなことをやっ
てもよいというものではなく、きまりがなければならぬの
である。それ故に「遊び」の「教育」というものが保育の面
からみて大切な意味をもつのである。

さて、以上のような「遊び」の現在の意味の上になつ
て、ピアジェは次のような四段階説をたてた。すなわち、

- 1 機能的遊び、2 象徴的遊び、3 模倣的遊び、
- 4 構成的遊び、

である。「遊び」はこの四つの各々の段階を通じて、次第に仕
事に接近していくので、この性格を各段階ごとにふまえて、
良く訓練させ体験させることがよいのである。

まず「遊び」は、いつでもその働きが成熟するとき、行使
するのが楽しみであるからおこるものである。歩くという働
きが成熟するようになると、歩くことに専心する。うれし
いから歩くのである。遠くへ行けたり、あるものをとること
が出来ることがうれしいのではない。これを機能的よろこび
と呼び、この段階はすでに一〇二〇年代にカール・ビューラ
により主張されたものである。

働きは絶えず発生する。乳児・幼児の時ばかりではない。

しかしこの機能的快楽は、成長するにしたがってその量を減
じていく。例えば、職業野球選手や、相撲とりをみると、彼
らははじめは好きでなるのである。ここには遊びの要素があ
る。しかしこれが一たび職業となると、この要素は最少限と
なり、いやでもやらなければならないということになる。こ
のことを考えると、機能的快楽は遊びの重要な要素であつ
て、減ったり、増えたりする原始的要素であるということが
出来る。人間は機能的快楽のみでは生活できない。現実原理
も必要なのである。子どもは快楽原理の中で生活しているの
で、世の中と自分との区別はない。手足を動かし、声を出す
のが面白いという段階である。しかしこのとき、外から現実
がのしかかってくると、このような快楽原理はこわされる。

この混乱がはいる段階が象徴である。子どもがある行為を
する。例えば「おはようございます」と、会う人ごとに言った
としよう。この場合、子どもにとっては、人に会うこととおは
ようということは一つのことである。しかし次第にこれでは
都合が悪いということに気付く。十一時五十九分までは「お
はよう」でもよいが、そのあとはおかしいということになる
のである。ある行為が、そのままでは適応できないが、少し変
えればいろいろのものに適応できるといのが象徴の意味で
あり、これはあらゆるものに存在する。例えば、本がある。

こちらに型は似ているが本ではないものがある。これをいっしょに本と呼んだり、呼ばなかったりするものが象徴である。

またある動物が現れたとする。その時、母が「ワンワン」と呼ぶ。子どもは「ワンワン」ということばと、動物との間に、象徴的なことがあるということがわかる。今度は少し大きく顔が長くて爪のある動物をみて、子どもが「ワンワン」という象徴的働きをかぶせると、母はあれは「ワンワン」ではなくて「ヒンヒン」だと教えたとする。すると子どもは、それに別の象徴をかぶせなくてはならないことがわかる。

このように象徴はあらゆるものに存在する。そしてその社会の承認するものと、しない象徴とに次第に分化しなくてはならない。社会の承認するものは多くの場合言語である。また社会に承認されていない場合の象徴には、例えば夢の中に出て来るものなどがある。「変な顔のけだものが出来た」という場合などはこれを心理学者が分析すると、「それはあなたの父親の象徴です」と答えるのである。

象徴は個人的に起ってくる。これは現実と頭の中にあるものとの混同に基くが、この混同は錯覚でなく、ことばとして定着してくるから便利である。本をおせんべいとしてかじり出すのは錯覚であり、おせんべいのような本と言うのは象徴である。また一、二才の子どもは、実物に似ていない絵を画い

て、犬とかカラスなどと呼んで喜んでゐる。絵における図式段階であるが、これもまた象徴の段階である。このように象徴の段階では、自分のもっているものを外に矯正していく特質をもつ。この意味において象徴は、現実をゆがめて自分に合わせる。これが現実に対する要求が強くなると、その現実すなわち外のものに自分を適応させるように変るのである。

この段階が模倣あそびのはじまりである。

子どもはこわい顔をした人を見ると、自分もこわい顔を自然にする。これは早くて一才半に始まり、二―三才に最もさかんである。これはまた、ことばの増す時期でもある。前の段階において象徴をつかみ、次にこれを模倣することによって自分自身を増大せしめる。自己実現の感情をもつことが出来る。したがって言語活動が出来るようになる。象徴の段階において多かつた錯覚的要素は、模倣の段階になるとうすれる。むこうにあるものと同一にはならないで、ある一定の距離をおいて近づいていく。例えば人間は馬にはなれないことを知っているが、馬になったつもりでいるのである。模倣することによって出来るだけ対象と同じものを作っているから、対象をよく観察しようとする。したがってこの時期は、ものを見る目が非常にのびる大切な時期である。この場合、子どもは自分の出来る範囲で模倣するのであるから、大

きくなつてからの模倣とは違う指導がなされなければならぬ。幼児の模倣の指導は、幼児に模倣の意欲をおこさせるにしなければならぬ。この為には、幼児に可能な範囲内で模倣を示してやるのが大切である。立派なしぐさをする事だけが模倣させることではない。しぐさは、やさしく簡單化し、原始的なものに変えないと模倣は進展しないのである。

幼児ことばをどうしたらよいかという問題がある。言語能力のすすんだ充実した子どもには使われない方がよい。しかし頭は進んでも、ことばに関する模倣の能力のすすんでいない子どもを、よつこんで学習させるような機会を作る為には、これを使わなければならない。すなわち子どもの発達段階によつて違ふのである。要するに幼児をしてよつこんで模倣させる能力を備えていることは、幼児教育者の大切な要素である。模倣あそびの段階が更に進むと、今までに獲得した働き、すなわち現実に適應する能力と現実に適應させる模倣の能力を組み合せて、新しいものを作る方向に向かうようになる。これが構成あそびである。これは一般には九才以後でないと出来ないと言われるが、ピアジェは五才からその萌芽があらわれると言っている。

構成あそびは、もはや象徴遊びの段階の如く、事物を自分の意志にしたがつてねじまげることはない。事物を忠実に観

ながら、更にそこにないものを作り出していく。自分や犬が住む家を作るといふ考えは、新しい構成であり、まさに創造に向かつてのあそびである。

こうなると、子どもにおける遊びはもはや遊びでなくなつたと言つてもよい。構成というものが学習、労働に近くなつてくるのである。そして思考力を要する現実の適應が必要であるのでこの仕事はむずかしい。これは事物の關係のみでなく、人間關係にも適應する。AとBが協力してある仕事をまとめていくことは一つの構成であるが、この場合、相手が事物とは違つて人間であるからむずかしいのである。いろいろな人間の種々な性質を考慮してやる社会における構成は、小学校四年生以上でないとできないが、ごく初歩の二人でやることは五才くらいからである。

子どもは時々ケンカをする。おとなはそれを社会生活の失敗と考える。しかし子どもにとってはケンカは社会生活の一つの形態であり、ケンカを通じていろいろの事を覚えていく。より高次の構成を学んでいくのであるから、ケンカをむやみにとめることはよくないのである。

私達は以上のように「遊び」の四つの段階をたどるとき、種々な面で社会生活の指導のとるべき方向を、ある程度洞察することが出来る。