

遊びの本性は何か

高橋 たまき

古来、人間は自分たち自身をさまざまに定義つけてきた。

賢い人 (homo sapiens)、道具をつくる人 (homo faber)、遊ぶ人 (homo ludens)、シンボルをつくる動物 (symbolmaking animal) 等々が、人間が自分たち自身に与えた特徴づけである。

本稿では、「遊ぶ人」としての人間の特質に着目し、とくに乳幼児期、児童期にある子どもにとっての遊びの、生物学的意味と文化的意味について考察する。

一 遊ぶ存在としての子ども

人間の子どもは、遊ぶ存在として生まれついているように思われる。路上で見つけた石のかけらを蹴飛ばして歩いたり、遊園地の砂場で砂の「プリン」を作って遊ぶ子どもたちの様子は、私たち大人にとって馴染み深いものである。子どもたちは、時間、空間、雰囲気が許されれば、病気でもない限り、放っておいても自然に遊び始める。空腹になれば食べたくなり、活動を続けた後

には休息したくなるのと全く同様に、幼い子どもは、好奇心を駆り立てられると、遊びといわれる活動に入り込む。このように考えると、子どもの遊びには生物学的な意味があるように思われる。食べ物によって身体の発達が促進されるように、遊びの中には、身体と精神の発達の原因力が潜んでいる。遊びの中に、発達の原動力が秘められているという点については、ネコ、イヌ、サル等の高等哺乳動物の遊びに関しても言える。人間を含む高等動物は、大人になるまでに一定期間続く「子ども期」をもつ。この「子ども期」の遊びによって、高等動物の子どもたちは、狩りの仕方や、適切な身のこなし方に習熟する。さらに、サルのような群居動物では、仲間とのレスリングごっこや追いかっこを通して、群れの中の

社会関係や、群れのメンバーとの社会交渉のスキルを獲得していく。人間の社会は、あらゆる動物の中で、おそらく最も複雑で、入り組んだものであるから、ふり遊び (pretend play) や、ごっこ遊び (social pretend play) において、シミュレーションの形で、人間社会

の複雑な相互関係を学習する意義は大きい。

例外はあるが、動物種が高等になればなるほど、子ども期が長い傾向にあること、この長い子ども期における遊びの量も多い傾向にあることは、念頭に置く必要であろう。そして、遊びが、該当種族のメンバーとしての適応力を獲得する契機を与えたと行ってよい。

遊びが生物学的意味をもつとは、以上のことを指している。

二 社会の発展と遊び

エリコニン (一九八九) は、人類学者、文学者、旅行家など多くの人々による文献を総覧して、原始社会の子どもたちが、弓矢、鋤など、大人と同様の道具を使って、大人の生産活動に参加していたとの見解を導いた。原始社会の大人たちは、小型の道具を作って与え、子どもと一緒に活動しながら、生産手段についての教育を行っていた。子どもたちも、大人と共同の労働活動を楽しみ、元氣潑刺と暮らしていた。たとえばマジン族の親

たちは、子どもが漸く歩けるようになると、自分たちと一緒に小船に乗せ、もう少し年長になると小さな権を作り与えて、船の漕ぎ方を教え、川の生活に慣れさせたという。また、ウルグイ族の子どもは、五、六歳になったばかりで、弓と矢を持ち、天幕の周囲を走り回って鳥を射止めた。

しかし、狩猟や農耕に用いる道具が複雑になり、狩猟・農耕以外の新しい産業も発生して、大人が使用する道具類は次第に複雑・多様なものとなって来た。これと呼応して、大人社会のしくみも複雑化した。こうなると、もはや子どもにとって、大人社会に入り込んで、大人と一緒に生産活動に従事することが困難となる。こうして、子どもたちは、大人社会から一部はじき出されることになった。その結果、大人になる迄の「子ども時代」が発生し、「子ども社会」が誕生したというのが、エリコニンの見解である。

「子ども時代」が発生したものの、母親たちは重い義務を遂行する必要があり、育児の時間が不足して、

子どもたちは放任されていた。その期間、四歳以前からすでに自立していて、時間の過ごし方や、食べ物の心配についてさえも、自分のことは自分でしていた。

時代が中世から近世へと進むにつれて、とくに都市の子どもには時間的、経済的なゆとりが生じた。ある社会の子どもたちは、働く義務から開放され、「子ども時代」の多くの時間が、子どもの自由に委ねられた。発達過程にある子どもたちも、何種類かの活動に従事するが、直接生産と関わりのない子どもの活動を、大人が「遊び」と称したとしても無理のないことであった。

ところで、人間社会はその発生以来発展を続け、文化を創造して来た。人は、前世代からの文化遺産を継承し、それを基礎にして新しい文化を付け加え、次世代へと伝承する。どの時代の子どものも、発展しつつある社会に生まれ、その社会の中で発達していく。このことは、人間の二重の発達―文化的発達と個体発達―を意味する。ここで、社会の文化が発展するにつれて、その社会に住む子どもの遊びも発達するのだろうか、という点に

関心が引かれる。遊びが個体の他の発達水準を反映するのと同様に、各時代の子どもの遊びは、その社会の文化発展水準を反映するのであろうか。この問いに答える歴史資料にアクセス出来ないのは残念である。しかし、



Whitingら（一九六三、一九七五）による「六つの文化の子どもたち」プロジェクトは、間接的にこの問いに答えてくれる。Whitingらは、(1)ニャンソング（アフリカのケニア）、(2)フストラウアカ（メキシコのオハアカ州）、(3)タロン（フィリピンのルソン島）、(4)タイラ村（沖繩本島東北部）、(5)カラプール（インド北部、首都デリーへ南90マイル）、(6)オーチャード・タウン（アメリカ東部のニュー・イングランド地域）の子どもたちを対象として、大規模な観察・調査研究を実施した。この研究の目的は、前記六つの地域に住む子どもたちの社会的相互作用を相互に比較することによって、それに対する文化の影響を検討することであった。社会的相互作用の中には、遊びを含む諸活動が含まれていた。三歳から十一歳の子どもたちの行動を、家や庭、牧場、学校や校庭、その他公共の場所で観察したところ、単純な文化（前記、(1)、(2)、および(3)の地域）に比べて、複雑な文化（前記、(4)、(5)、および(6)の地域）において「遊び」がより頻繁に観察された。逆に「仕事」は、複雑な文化

よりも、単純な文化においてより頻繁に観察された。この Whitingらの研究において、「遊び」のカテゴリに入れられた活動には、系統立ったものも、構造化されていないものも含まれ、また、独り遊びもグループ遊びも含まれていて、遊びの内容については詳細を知ることが出来ない。

この点に関して、M. Mead (高橋、一九八四参照) が、マヌス島において、子どもたちの遊びを観察した結果は示唆に富む。Meadがこの島で四〇名の子どもの遊びを六か月間観察したところでは、走ったり、転げ回ったり遊びは比較的頻繁に見られたものの、ふり遊びはほんの稀にしか観察されなかった。私たちは、ふり遊びをシンボリック行動の端緒と考えるために、この型の遊びを、精神発達上の画期的な出来事の一つと考えている。

遊びの量が多いことと遊びの発達段階の間の対応関係については、慎重に考察する必要がある。それでもなお、遊びの量が多いことは、それだけ遊びに熟達する機

会が増すことから、遊びの量と質の間に、一定の対応関係を想定してもよいであろう。

三 遊びの個体発達

大人が子どもの遊びに接する際の楽しさには、二つの側面がある。一つは、子どもの遊びそのものが面白いという側面である。大人は、子どもの遊びの言動にはほほ笑み、時にはその巧みに驚嘆して笑い転げ、遊びに没頭している子どもたちを逆に驚かせたりもする。二つには、誕生以来子どもが個体発達を遂げるにつれて、遊びの形態もまた発達するという側面である。発達研究の一環としての遊び研究にも、常に新しい発見の楽しみが存在する。遊びの個体発達を素描すると、以下のようである。

(1) ふりの発生まで

生後二〜三か月頃、乳児は、特定の対象物や人物をじっと見つめ、またそれらに対して微笑するようになる。この時期の子どもにとって、吊りメリーや両親の顔

は、飽きることのない注意の対象である。生後八か月から一年の間に、対象物が自分とは独立に存在することに気づき、また、「物の永続性」の考えに到達して、今見ている対象物が隠されると探すようになる。これと前後して、「人の永続性」にも気づくようになる、子どもは、「イナイ、イナイ、バア」の遊びを喜ぶようになる。母親の顔が、母親の両手や本やクッションの背後から現れると、子どもは喜び、声をたてて笑う。子どもは、人（母親）の永続性を信じ、信じたことが実証され、さらには「再び出現できる母親の能力」に満足する (Singer & Revenson, 1978)。

寝て過ごすことの多かった頃に比べて、這って生活空間内を移動するようになると、環境への働きかけの様相は一変する。子どもは、持ち前の好奇心を発動させ、家中を這い回って、興味を引く対象物を調べ尽くす。

二足歩行によって空間を移動出来る迄に発達すると、両手が移動行動から解放されるために、探索活動は一層効率的になる。這い這いでは、両手が移動と探索の双方

に使用されていたのに対して、二足歩行においては、移動から解放された両手が探索のためにのみ使えるようになるからである。

二歳頃迄続く感覚―運動期の子どもは、対象物への運動的関わりから生ずる感覚の快を楽しみつつ、その物の物理的特性を認識していく。引き続いて、子どもは、対象物の「社会的性質」、すなわち、その物が具備する社会的な意味を獲得する（高橋、一九八九）。スプーンは食べるために、絵本は見るために作られていることを、子どもは日常生活の中から学ぶ。

対象物の「文字通り」の使い方を知ることが、ふりの行為発生の前提条件となる。

(2) ふりの発生と発達

「ふり」とは、日常生活における現実の対象物、人、出来事、状況が、別の対象物、人、出来事、状況に遊び的 (playful) に変換 (transform) されることである。日常生活におけるスプーンを「ロケット」に見立てるとき、子どもは目前のスプーンから「ロケット」の特

性を抽出し、あるいは、スプーンに「ロケット」の意味を付与する。こうして、スプーンをロケットの代用物として使用するとき、スプーンは「ロケット」としてシンボル表示されたことになる。先に、ふり遊びを「シンボル行動の端緒と考える」としたのは、この意味においてであった。

五歳児が、「お母さん」や「幼稚園の先生」の役割を引き受け、その行為を演ずるのは、「人の見立て」である。「人の見立て」において、自分を誰か他の人物としてシンボル化するわけであるが、発達初期には、日常生活をする中で親しみと魅力を感じる人物の役柄を演ずることが多い。行動半径が拡大し、また、テレビや絵本への接触も増えて、経験が蓄積されるにつれて、架空のキャラクターを演ずることも多くなる。興味をそそられると、子どもは、「ネコ」になったり、車の「ワイパー」になったりもする。

おそらく、当の子どもたちにとっても、観察する大人にとっても、最大の関心を引かれるのは、複数の子ども

が参加して興ずる集団のふり遊び（ごっこ遊び）であろう。集団ふり遊びにおいては、多くの場合、一時に複数の物が見立てられ、子どもたちがそれぞれ異なる役割を分担し合い、一つひとつのエピソードをうまく繋いで、



まとまりのあるストーリーを編み上げる（このとき、出来事や状況の、日常とは異なるものへの交換が起こり得る）。

複数の子どもが一つのふり遊びに参加して、共同でストーリーを編み上げるには、自分の遊びのアイデアを、ことばや動作によって的確に表現し、また仲間からのことばや動作によるアイデアのメッセージを、正確に受け取るだけの伝達能力を必要とする。仲間のアイデアに基づいて、自分の次の遊びアイデアを生み出す協力の能力も要求されるのである。

遊びの中のコミュニケーションで注目してよいのは、メタ・コミュニケーションに関してである。「さあ、これからお誕生日のパーティに出掛けましょう」と言うとき、その発話は「遊びの枠内」で行われているのである。このメッセージの発信者は、声の大きさや抑揚、おげさな身振りによって、今の発話は「遊びの中」の発話であって、「本当ではない」こと（メタ・メッセージ）を伝えようとする。メッセージの受信者も、それを

「虚」と知って初めて、集団ふり遊びの場面が展開されるのである。仲間と共同の「虚」の世界をつくること、そして、その「虚」の世界の中で協力して行爲することは、参加者たちに満足と喜びをもたらすのである。また、今の発話や身振りが「虚」なのか「本当」なのかを判断する瞬間は、子どもたちが、スリルの楽しさを体験する瞬間でもあるのだろう。

四 子どものふり遊びから大人の想像活動へ

子ども時代に、ふり遊びを通して培った精神活動―想像、シンボル操作、創造―は、それ以後表面下に潜んで、大人の精神活動の中で、機能し続ける（Singer & Singer, 1990）。Singer夫妻（1990）が多数の著名な作家について、伝記や自伝を収集して調べたところによれば、これらの創造性豊かな人びとは、幼児期に大がかりなふりの世界を展開していた。たとえば、トルストイは長い冬の夕方、ショールで肘掛け椅子を飾り立てて「乗り物」に変え、一人が「御者の席」に座り、もう一人が

「従者の席」に着き、女の子たちは真ん中に座って、三脚の椅子を「馬たち」に見立て……、「旅に出發」したのであった。

豊かな文化の中での、さまざまな対象物との体験や、周囲のいろいろな人びととの関わりの体験が、多彩な想像を育み、それが子ども時代の遊びとして開花する。このような想像は、後年の優れた創造の基礎となるのである。

(日本女子大学)

引用文献

1. エリコニン(一九八九)天野幸子・伊集院俊隆訳『遊びの心理学』新読書社
2. Singer, D.G. & Revenson, T.A. (1978) *A Piaget Primer: How a Child Thinks*. A Plume Book
3. Singer, D.G. & Singer, J.L. (1990) *The House of Make Believe: Play and the Developing Imagination*.

Harvard University press

4. 高橋たまき(一九八四)『乳幼児期の遊び—その発達プロセス—』新羅社
5. 高橋たまき(一九八九)『想像と現実—子供のふり遊びの世界』ブレーン版
6. Whiting, B.B. (Ed) (1963) *Six Cultures: Studies of Child Rearing*. John Wiley
7. Whiting, B.B. (1975) *Children of Six Cultures: A Psychocultural Analysis*. Harvard University Press
(名取敏子訳 一九七八『六つの文化の子ども達—心理—文化的分析—』誠信書房)