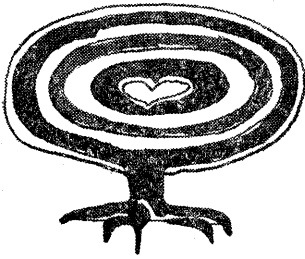


エリクソンと幼児教育 (10)



仁科 弥生

自我の成長と遊び

フロイトが大人の無意識に至る王道は夢の研究であると信じていたように、エリクソンが子どもの自我を理解する最善の道は、遊びの研究であると考えていることは『幼児期と社会』の中ではっきりと示されている。たとえば、彼は『トム・ソーヤーの冒険』の中のベン少年の遊びを例にあげて、子どもの自我の能力のたくましさに言及している。

すなわち、ベン少年は道の真中で、蒸気船ミズーリ号の河下りの遊びに熱中する。彼は最上甲板に立っている自分の姿を心に描き、命令を発し、そしてその命令を遂行する。彼は船長であり、船であり、そしてエンジンペルである。このようなベンをエリクソンは次のように分析している。成長しつつある少年ベンは心身の発達が少しずつ違う速度で進むいくつかの部分に分割されている。まず、ひよろひよろと伸びていく自分の身体を制している。また少年は自分の分裂した心に戸惑っている。

る。たとえ方便のためとはいえ、善良な少年でありたいと思う。それでいて、いつも悪いことばかりしている自分である。造反を企てるが、結局は服従している自分である。時間的展望は近づいてくる成人期をかいま見せてくれるが、現実の自分はまだ子どものように振舞っている。このようなベンにとって、この遊びには次のような意味があるという。

遊びの中で、頭脳（船長）、神経や随意筋（信号やエンジン）および身体全体（船）で機能を立派に果たしている統一体を構成することによって、その遊びはベンの自我がひよる長い身体や自己を、一時的にせよ支配することを可能にする。またそれは彼が自分自身のボスであるという実在になることを可能にする。同時に、彼はその比喩を機械文明時代初期の世界から選び、その時代の機械の神である大ミズーリ号の船長の同一性を獲得しようとしている。たしかにベンの空想の中の大きな河に浮ぶ強力な船には男根的、移動的要素が十分に含まれている。船長は適切な父親像であり、明確に描写された家長

の権力のイメージである。このように考えてみると、遊びはまさに自我の機能であり、身体的、社会的作用と自己とを同調させようとする自我の努力に他ならないといえる。とくに子どもが自己や自分の身体や、社会的役割などについて発達が不十分であり、遅れていると感じている領域を自我が支配しようとする努力をわれわれはそこに読みとることができるのである。なぜなら、遊びにおいて、子どもは自我の支配を幻想し、しかも同時に空想と実際との間にある遊びという中間的現実の中で、それを実践することができるからである。

ところで、エリクソンは『玩具と理性』の中で、「ある神学者がかつて私のことを、他人の楽しみを邪魔する人間、と呼んだことがある。私が厚かましくも子どもの遊びにまで葛藤や目的を見つけ出そうとするからだ。」と述べている。事実、エリクソンに限らず、心理学者や臨床家は子どもの遊びにいろいろな意味づけを試みてきた。たとえば、「外傷」理論によれば、子どもの遊びは、過去の未処理の諸経験を象徴的に再体験することを可能

にし、かつ受動的に苦しめられた経験を能動的支配の経験に転換しようとする強迫的要求の充足に役立つ。「カタルシス」理論は、遊びには、子どもにうっ積した情緒を発散させることを可能にし、或は真面目で有益なことに使い得なかつた剰余エネルギーの解放をはかるという効用があるという。「機能」理論は、遊びの中で子どもに新しい能力を行使する機会が与えられ、それによって将来への準備がなされる点を強調する。

これらの理論について、同じく『玩具と理性』の中で、エリクソンは「どの理論も遊びのすべてを説明し尽くすものではないが、かといって私はそのどれをも棄却する気になれない。どれもがあらゆる人間の思想と行動の中に遍在する種々の要因を指摘しているからである。」と述べている。そしてさらに「しかしある遊びの事象の中に何らかの外傷体験の徹底操作を認めることができたとしても、われわれは同時に遊戯性という要因そのものによってその事象が生まれかわるという行為に変質することも認めざるを得ない。また、それらの事象が何かを

伝達したい欲求、或は何かを告白したい欲求に支配されているとみえる場合でも、遊戯性の要素はそこに自己表現の喜びを加えているのである。成長しつつある能力の行使を明らかに遊びが助けているとしても、それは創意と奔放さを通して助けるのである。遊戯性はいわゆる遊びとして分類される諸事象をもたらすにとどまらない。それは、活動的であること、生き生きとしていることの本質的な構成要素であり、恐らくいかなる従来の遊びの定義からもすり抜けてしまうだろうと、その遊戯性の重要性を強調している。

そのエリクソンの見解について、具体例をあげても少しくわしくふれてみよう。フロイトが記録した一歳半の男の子の遊びについてのエリクソンの分析がある。その子は、糸巻に結びつけた紐を片手に握って、糸巻をベッドの向う側へ上手に投げる。糸巻はベッドのくぼみの中に消える。すると彼は「オー」（あっちへ行っちゃえノ）という叫びをあげ、そして再び紐を引いて糸巻をベッドから引っぱり出す。出てくるとうれしそうに「ダ」

(あった!) といった。彼はこの遊びを幾度も繰り返した。それは、見えなくなったものがまた再び現われるという一つの完全なゲームであった。その幼児は、さらにある日、母親の留守の間に等身大の姿見に自分の姿が映っているのを発見し、その前でしゃがみこむと、たちまち自分の姿が「消える」のを経験すると、「ベビー・オー」の遊びに夢中になった。そしてそれをその夜帰宅した母親に報告したのであった。フロイトは、何かが消え、そしてまた現われるというこの子どもの一人遊びのテーマの出現頻度が、母親が外出して夜遅く帰宅するという現実の生活経験の厳しさと符合する事実を重要視して、人は本来の形のままで手に余る事態を、たとえば悪夢として見たら、或は同じ過ちを幾度も繰り返すことによつて再体験し、しかも自発的に経験することによつて克服しようとするが、この幼児の遊びもその一例であると解釈した。

すなわち、遊びの世界では玩具を思い通りに支配できることを利用して、子どもは自分が支配者となつて現実

の生活の苦境を遊びの中で再現する。つまり、幼児はゲームの中で母親を糸一本で操るのである。彼は母親を立去らせることも、投げ捨てることもできる。そして自分の意のままに彼女を帰ってこさせるのである。さらに受動的な自分の立場を能動的な立場に置き換えることもできる。現実の世界で彼に対してなされたことを、遊びの世界では逆に彼がして遊ぶのである。このように、自発的な遊びの中で子どもが自力で内面的問題を解決しようとする例証としてフロイトはこの遊びをとらえたが、しかし、エリクソンはその分析を次のようにさらに一層深めている。

エリクソンによれば、この幼児の遊びには子どもの三段階の成長の過程が示唆されているという。第一段階では、彼は糸巻を力いっぱい投げ捨てる。これは「母さんが僕と一緒にいたくないのなら、僕だって母さんなんかいなくても平気だよ」という報復の念の表現であると解釈できる。それはいわば子どもの情緒的自律の成長であり、それによつて子どもの環境への積極的支配の姿勢が

増強されることになる。第二段階では、等身大の姿見を使って、彼は自分自身から「立去り」、そして再び自分に帰ってくる遊びをする。今や彼は置去りにされる人間であり、同時に置去りにする人間でもある。彼は現実の世界の彼の手に余る人間ばかりでなく、このような事態全体の、しかもそのパートナー双方も含めての支配者となったのである。ここまでが、フロイトの解釈の及ぶところである。しかしエリクソンは、帰宅した母親を迎えて、幼児が自分の発見した自分自身がなくなる遊びを告げる場面を第三段階として重要視するのである。

たしかにフロイトがいうように、この糸巻のゲームをして遊ぶだけでも、子どもの側に、苦しい経験を一人遊びの世界に持込んで、空想の世界でそれを調整しようとする傾向が増大する発端となりえたであろう。しかし、ここでエリクソンは、母親がはじめて子どもを置いて外出したときの経験に言及して、そのゲームの効果の限界を指摘しているのである。すなわち、そのような場合、母親は一刻も早く子どもを抱いてやろうと思って大急ぎ

で帰ってくる。ところが、この子どもが彼の報復心を現実の生活場面にまで持込んで、母親が帰ってきても彼女に全く無関心を装ったと想定してみよう。子どものそっけない顔が待っていただけということになる。母親は拒否されたと感じるかもしれない。この可愛げのないわが子に失望するかもしれない。或はかえって安堵するかもしれない。いずれにしても、恐らく母親は次回からは急いで帰ってくる努力をやめてしまうであろう。その結果、子どもは、物を投げ捨てて、得意になるこのゲームによる報復があまりにうまくゆきすぎて本当に母親を去らせてしまったと感じさせられることになる。事實は、母親から見捨てられた痛手から立直ろうとしてやっただけのことであったのであるが、したがって、それでは、置去りにされる、置去りにするというこの場合の基本的問題は、一人遊びによる解決では少しも改善されることはないのである。

ところが、第三段階で、幼児は自分の遊びのことを母親に告げ、母親はそれに興味を示し、わが子の利発さに

誇らしささえ感じるのである。この結果、彼にとってすべての情況が好転することになる。すなわち、彼は新しい事物を上手に操作することを学習し、彼の用いた手段に対して情愛のこもった承認を得たのである。彼の内部には、新しい能力をもった人間として誰かに確実に愛されたという感覚が芽生えたにちがいない。このように、苦しい経験の反復が「遊戯的支配を通して新生の希望に転換される」のである。彼は困難な事態に見事に適応したのである。エリクソンは、この無意識的に、自発的に起る自我の力をけっして過小評価してはならない、たとえ幼い子どもの自我であってもと力説している。

ここで、もう一つ注目したいことは、この例証からもすでに明らかのように、子どもの遊びに関して、母親の、或は保育者の適切な承認や支援が子どもの自我の成長にとってきわめて重要な役割を果たすということである。これに関連して想起されるのは津守の保育理論である。そこには、子どもの遊びや実験をゆるし、またそれらを見守る保育者の態度が幼児教育において不可欠であ

るという視点が強調されている。『保育の体験と思索』の中で彼は次のように述べている。

「幼児が自分自身を打ちこんで、ひたむきに遊ぶ姿を生み出すところに、保育のはたらきがある。このような遊びの具体的内容は、多くの場合、あたりまえの、ごたごたした行動にすぎないので、幼児教育という正規のコースを考えるとときには、その価値を認められないことが多い。しかし、遊びの中で養われている諸能力には、他のいかなる方法による教育活動におけるよりも、大きなものがある。」そして満ち足りて遊んだ後の幼児を考えてみると、その体験の前と後とは異質な精神の状態であり、そこには発達の体験があると、遊びの意義を高く位置づけている。ちなみに彼による遊びの観察とその深い洞察の一例を紹介しておこう。

幼稚園の庭で四歳の男児が教師に向かって、足もとの小石を拾って投げた。運悪く、後側にガラス戸のあるところに位置していた教師は、「石をぶつけるとガラスが割れるから投げないで」と注意する。少年は掌の上の石を

じっと見ていたが、急に砂場にかけて行き、砂の中に石を埋めた。そして「この中に何かがあるか」と教師にいう。「石だろう」と答えると、それを掘り出して、「ほら、あった」という。次々にいろいろな物を埋め、教師に答えさせる当てっこのゲームが続いた。最後に、ままごと道具を砂に埋め、さらに砂を盛って、木の枯葉を立て、「火山」といった。そこでこの一連の活動は終り、彼はすっきりした表情で別の遊びに移って行った。

この遊びを津守は次のように分析している。石を砂に埋めたのは、石が子ども自身であったと考えられる。つまり、子どもが関心のある人に石を投げるとき、その石は子ども自身であった。石を砂に埋めて見えなくするのは、叱られて、何か恥ずかしい後めたい気持ちになった自分自身を、目に見えない内側にかくしたのだと解釈できる。叱られて後めたいような気持ちになると、そういう自分を見えないところにかくすということは、大人にも共通のことである。すなわち、見えない内面の世界を作るのである。人は年齢が進むと、外部に見せる自分と、

人には見せない自分の秘密の世界とを区別するようになる。四歳という幼い年齢では、その区別はまだ素朴で、自分自身をかくす場合でも、物を砂に埋めるという具体的な行動の形をとるのである。

このような、砂でおおって人の目からかくした内側の世界は、明るい外側の世界と比べると、人に見られることをはばかる暗さをもった世界である。しかし、この子どもが叱られた場面を注意してみると、この子としては何も悪いことはしていないのである。一緒に遊ぼうという積極的な関心から接近の様式として石を投げたのである。ガラスが割れるだろうというようなことは全くこの子の念頭にはなかったと思われる。それにもかかわらず、この子は叱られた自分を後めたく思い、かくしたく思ったのである。しかし恐らく彼は積然としないものを感じていたにちがいない。彼は砂に物を埋めた後、それを何度もととり出し、また埋め、大人の注意を引いて何が入っているか当てさせる遊びを繰り返した。大人は何度もその相手をしてこの遊びをともし、そして最後に、

彼は石を埋めた砂山に枯木を立てて火山だといって終つた。これは、外側の世界と内側の世界とを相互に交流させ、二つの世界を融合させていく試みといつてよい。これをつまらない無意味な遊びとして、大人が再び拒否したならば、内部は外部と交流する機会を失い、内部は一層暗さを増すことになつたであろう、と津守は指摘しているが、この遊びこそまさに自我の統合機能であり、それはまた、子どもに理解を示す大人たちによつて支えられなければならない幼い自我の成長の過程なのである。

さて、このような子どもの遊びは、自分の身体をおもちゃにして遊ぶことから始まり、自分の身体の探索を中心にして展開する、とエリクソンは考え、これを自己宇宙の遊びと呼んでいる。それは大人が遊びであると気づく以前に始まっている。最初は肉体的感覚の知覚、筋肉運動的感覚の知覚、そして発声などを繰り返して模索することから始まる。次に子どもは自分の手の届くところにある人や物をおもちゃにする。どのような音が母親を呼戻すのにもっとも役立つかをみるために、ふざけて

泣いてみる。母親の身体や顔の突起部分や鼻の穴などを指で触れて、探ることに夢中になる。これが子どもが学ぶ最初の地理である。こうして母親との相互作用で得られた基礎的地図が、後に自我が「世の中」に出てはじめて方向を決定するときの道しるべとなるのである。

次に子どもは思いのままに操作のできる玩具の世界で遊ぶ。エリクソンはこれを小宇宙と呼んでいる。それはいわば子どもが築く港である。子どもは自分の自我を分解修理する必要があると、そこに帰って行く。この小宇宙は、しばしば子どもに危険なテーマや態度を不用意に表現するよう誘惑する。すると子どもは不安におそわれ、突然、遊びを分裂させたり、中断させたりする。小宇宙でこのように怯えたり、不安になると、子どもは自己宇宙へ退行する。白昼夢を追い、指しゃぶりをし、自慰にふける。それに反して、玩具の世界で十分に遊び、或は大人に適切に導かれると、玩具という事物を支配する喜びは、それら事物に投射された心の傷痕を支配することと結びつき、またそのような支配から得られる自負

心とも結びつくと考えられている。

そして保育所や幼稚園へ行く年齢になると、遊びは宇宙に到達するという。それは他の人々と共有する世界である。はじめは人も物として扱われる。子どもは人々を点検し、衝突し、「馬」にする。その過程で、何が空想の世界だけに許され、何が自己宇宙の遊びの中だけに許されるかを発見していかねばならない。また、玩具や事物の小宇宙の世界ではどのようなことを表現できるのか、そして大宇宙の中で、どのような内容を他の人々と共有でき、他人にどのようなことを強制することができ、のかなども学ぶ必要があるのである。

このようなことが学習されると、それぞれの世界に独自の現実感や支配感が賦与される。そして、しばらくの間、子どもにとって一人遊びは、社会の荒海の中で激しくもまれて、すっかり痛めつけられた情緒を修理するための避難港として、その役目を果たしつつづける。

したがって、子どもの遊びとは、いわゆる大人の気晴らしのためのものではないのである。遊んでいる子ども

は、物や人を支配するという新しい段階へ前進する。エリックソンは、子どもの遊びとは、ある事態の雛型を創造することによって経験を処理し、また実験し計画することによって現実を支配するという人間の能力の幼児的表現形式であると主張する。大人が過去の経験を投射するのは、彼の仕事のある一面においてのことである。実験室の中で、演劇の舞台の上で、彼は自分の過去を再体験する。こうして燃え残ってくすぶりつつける情熱を発散させるのである。ある事態の雛型を再構成して、自分の失敗を取繕い、自分の希望を強化する。彼は修正し、人々と共有した過去についての見解をもとにして未来を予測するのである。エリックソンは、いかに考える人でもこれ以上のことはできないし、遊びにふける子どもでもこれ以下のこととはしないという。そして、ウイリアム・ブレイクの「子どもの玩具と老人の理性は二つの季節の果実である」というきわめて味わい深い言葉で、『幼児期と社会』の中の「遊び、仕事、成長」の章を結んでいる。

(津田塾大学)