

遊びの意味

— 臨床教育学における

遊びの役割 —

E・フェルメール



本誌に論稿をお寄せ下さっているオランダ・ユトレヒト大学のフェルメール先生 (E. A. Vermeer) が昨年九月に来日されました。フェルメール先生は、これまでにすでに数回来日しておられ、日本に深い関心をお寄せになっています。本稿は、先生がお茶の水女子大学を訪問された折、学生たちに講義して下さったものをもとに、その後にもたれた座談会でのお話などを加えてまとめたものです。

今回は事例を軸にお話ししていただきましたので、親しみやすくお読みいただけるのではないかと思います。なお、参考として、先生の、これまでに本誌に所載されたものも併せてお読みになることをおすすめ致します。
(国吉栄)

はじめに

今日は「臨床教育学における遊びの役割」と題してお話ししたいと思います。まずはじめに臨床教育学について少し説明いたしましょう。臨床教育学というのは、理論と実践が重なっている分野です。そこで、問題を持っている子どもに対して教育的援助が与えられます。ここで「問題」というのは、教育的関係における問題、すなわち、子どもと両親とのかわりにおける問題を

さしています。もちろん、子ども自身の持っている身体上、精神上のハンディ——目が見えないとか、精神発達に遅滞がみられるなど——のために、生活にハンディを持っている子どももいるわけですが、それは必ずしもここで問題にしているような、両親と子どもの関係に問題をもたらすものではありません。私達の日常生活において、例えば子どもが攻撃的になったり、あるいは黙って引きこもったりするために、大人の側としても、子どもと関係をもつことがむずかしくなるようなことがあります。また、退行という言葉で知られているように、子どもが赤ん坊のような行動をすることもあります。あるいは、言葉が自然に出ることが妨げられ、それが進んで吃音になることもあります。これらのことは一方的に子どもの側から発しているのではなく、両親のおかれている状況や、両親の子どもに対するかかわりからも生じてくる問題であると考えられます。これらの問題は、おそらく、子どもと両親の感情面の理解が相互にいく違っているということから発しているのではないのでしょうか。

私は特に子どもの遊びを通して、この教育学的問題を考えてまわりました。遊びは意味のある行為であって、子どもは遊びを通して、日常生活の中で体験したことを表現していると考えられることができます。つまり、遊びは子どもの、「世界へのかかわり」の

表れの一つであって、子どもの遊びを見、遊びの意味を知ることによって、子どもを知り、子どもの抱えている問題——世界との、両親とのかかわりにおける問題を知ることができるのです。

今日は実際の遊びを例に挙げて、子どもが自分の体験をどのように遊びの中に表現しているのかをみていくことにいたしました。そこから明らかにされる遊びの意味が、子どもと両親との通路になっていくのです。

ピーターの場合・ジョンの場合

それでは具体例を通してこのことを考えてまいりましょう。今回は、ピーターとジョンという二人の子どもの例を取りあげます。

ピーターは四歳の男児で、排便のコントロールができなくなつて、赤ん坊のような行動をするようになってしまった、という理由で私どもの研究所に連れてこられました。ピーターの父親はすでに亡くなっており、ピーターは、母親と、まだ一歳にならない弟と三人で暮らしていました。ピーターの毎日の生活には心配なことがたくさんありました。お父さんが亡くなってしまったこと、お母さんは幼い弟の世話にかかりつきりなこと……。ピータ

ーは一人ぼっちの気がして心細く感じていたのですが、それを言葉にして言うことができませんでした。そういう感情を言葉にするには、彼はまだ幼なすぎたからです。おそらくこれらのことは、言葉になるようなはっきり意識されたものとしてピーターに体験されていたのではなく、一定の形をなさない、グニャグニャしたかたまりのような感じとして体験されていたのかもしれない。ピーターの母親にとっても「問題」は膨れ上がってしまいました。彼女自身まだ若く、夫が急に亡くなり、たった一人で二人の子どもを抱えて、「取り残された」ような気持でいたことでしょう。しかも、下の子どもはまだ小さくて手がかかるのです。そういう中で、ピーターが先に挙げたような状態になり、母親にとつて心配・不安が一ぱいに拡がった状態になっていました。つまり、子どもも親も、共に不安な中であつたわけです。

さてもう一つ、ジョンの例を紹介しましょう。ジョンは私どものところに来た時八歳でした。八歳の子どものもっている問題は、四歳の子どものもっている問題とは違っていると考えられます。ジョンの困難は人とうまくかわることができないところにありました。彼は両親とも兄とも、うまく関係をもちつことができませんでした。外に出たい盛りの年頃でありながら、友達もほと

んどなく、一人で過ごすことの多い少年でした。普段はあまり口をきかないおとなしい子どもですが、時々急に気がワッと噴き出して暴れるのです。その怒りは特に兄に向かつて、そして両親に対しても向けられました。そういうことから両親が、私どものところに相談に來られたわけです。

体験の表現としての遊び

さて、私どものプレイ・ルームで展開された二人の遊びについて話を進める前に、「遊び」についての私の考えをお話しておく方がよいかもしれません。遊びは先ほども少し触れましたように意味のある行為であつて、子どもが日常生活において体験したことを表現したものであります。けれども遊びは単に現実をそのまま映したものではありません。現実において子どもが体験したこと、子ども自身にとつての意味を表現したもの、すなわち、子どもの内面の生活において起こっていることを表現したものです。日常生活は子どもに様々な色合いの感情を与えます。そして子どもはそれらの感情を現実生活においてよりも、遊びの世界において、いっそう自由に表現することができると感じているということを、私どもは理解しなければなりません。遊びの世界は現

実の世界ではありませんが、現実の世界は遊びの世界に影響を与

えています。子どもが遊びの世界で表現することは、子どもの現実に根ざしているのです。遊びの世界は現実の世界ではなく、

「であるかのような」世界、二重の世界、現実のかなたの想像の世界であるがゆえにこそ、子どもは、一つのものの見方をもつ世界の限界から解き放たれる可能性を発見し、自分の中で起こっていることを表現する自由を感じることができなのです。もちろん子どもは、私どもの言うような二重の意味、両義的な意味ということを意識してはいません。そしてもちろん私も大人は、「あなたが実現したと思っていることは本当は遊びなのですよ」などと言って、子どもにそれを気づかせるなどのことはすべきではありません。

けれども子どもと一緒に遊んでみると、子どもは本当は、自分のしていることに気がついていることがわかります。例えば、子どもが遊びの中で攻撃的なことをしている時、その子どもは現実生活につながりのある何かを感じているように思われます。その遊びをもっと続けたいのに突然やめて、それまでのように遊び込まないで、表面的な遊びを始めたことがあります。そういう時、私どもはそこに何かがあることに気づかなければなりません。子どもはどうしても遊びを続けることができなくなっている

のです。子どもは自分が攻撃的になっているということ、また、

今自分が遊びたいと思っていることはいやおうなく現実の何物かと結びつかざるを得ないということを感じたのです。そこが私どもが手を差しよべるべきところなのです。子どもが遊びを続けられるよう励まさなければなりません。私どもはそこで、子どもの中に起こっていることを理解しなければならぬのです。では遊びを続けるように子どもを励ます時、子どもの攻撃的な感情を、そのおもむくままに発散させてよいでしょうか。子どもは想像の中で攻撃的になるだけでなく、現実においても攻撃的です。現実は今、自分が使っているものを攻撃し、壊すのです。そしてそこに二つの世界の境界があります。そんな時には私たちは子どもに「お人形を壊さないでね。今度来た時に遊べないでしょ」と言って、それに気づかせます。

さて、子どもが表現している攻撃的なものは、子どもにとって実は悲しみの感情であることが多いのです。攻撃的な遊びは子どもに解放された安堵感を与える一方、それを見ている大人に、子どもがいかに悲しんでいるかを感じさせることがあります。子どもがそのように遊んでいる時、私たち大人は、子どもが自分を表現することを助け、子どもと共に遊び、そして今遊びの中で起こっていることについて子どもと話をすることが必要となります。

ジョンの遊び

それでは先ほど挙げました事例にもどって、二人の子どもの遊びの展開にそつてこのことを考えてまいりましょう。まずジョンの場合ですが、ジョンは八歳の男児で、いつもおとなしい反面、時として攻撃的な行動をするという少年です。彼はブレイ・ルームに来ると、よく大小二つの軍隊を作つて遊びました。そして両方の軍隊を戦わせます。戦いはいつも激しいものですが、そうして遊んでいる間、彼は少しも楽しそうではありません。そしてついに戦いが小さい軍隊の勝利に終ると、彼はやっと、ほつとした様子になるのです。二つの軍隊が戦うと、小さく、弱い方の軍隊が勝利を取めるのですが、その戦いにはいつも大雨とか大雪がつきものでした。ジョンは砂を使って雨や雪を降らせませす。彼は「雪が降ってきた」と言いながら、軍隊の上に両手いっぱい砂をふりかけました。時には「嵐だ」と言つて激しく砂をかけた時、時には水もつかつて大嵐を作り出します。それを見ていると、大きな軍隊と小さな軍隊との戦いの場面に、どんな問題が圧倒的な力をもっているのかがわかります。私たちはそこに、表現されたものの圧倒的な力強さを感じるのです。この遊びの中で、

彼は想像力を使って戦いの場面に大雪や嵐という悪天候を作り出し、それを水や砂を使って実現することができたのです。遊びの両義性の一つには想像力であり、もう一方は現実です。皆さんもすでにお気づきになったように、大きな軍隊と小さな軍隊の戦いは、彼の現実世界でもあります。彼は小さな子どもとして、兄に向かつているのです。

セラピーの初めの頃、彼は軍隊の遊びと平行して、人形を使つた遊びもしていました。彼は二つの人形に、Mr. & Mrs. Sand「砂」という名前をつけて人形の家に置きました。そこに砂夫婦が住んでいる、というわけです。そしてここにも吹雪がやってきて、その家を襲いました。この遊びの「砂」という夫婦は、現実の父と母でしよう。遊びの中で母親人形は看護婦の姿をしています。突然それが魔女に変身します。遊びの中で母親がたいへん複雑で矛盾した役割をもたされていることがわかりますね。その人形はお母さんであり、看護婦さんであり、同時に魔女なのです。一方、父親人形は警察です。けれどもこの警官は戦いを止めることができませす。そこで父親の役割も矛盾しているということになります。お父さんは警官だけど、力が弱くて戦いを止めることができない人、として現われているわけです。その後で両親と話したところ、母親は以前、彼が小さかった頃、実際に看護婦

をしており、仕事のために彼を一人にしておいたことがあったというのです。そして父親は現実には警察官でした。そして、少年のやさしさを求める気持ちを母親よりも理解することができましたが、母親はいつも父親にむかって、「子どもにはもっと厳しくしてください」と言っていました。このように両親の役割は子どもにとって矛盾した形で現われていたのです。

この困難な情況に陥ってそこから出てこれないでいるジョンを、私どもは助けようとはしますが、それはもちろん、「こうしなさい」とか「ああしなさい」というようにお手本を与えることであってはなりません。彼自身が自分でそれをしなければならぬからです。自分自身で表現を創り出すことが必要なのです。さて、想像力がどんなに創造的な働きをするのか、私どもは遊びの展開から見ることができません。彼は、いつも自分が使っている人形よりずっと大きな人形を取りました。それは魔法使いでした。こうして、彼は事態を明らかにしたのです。もちろん、それですべてが終了したのではなく、遊びは今も続いています。そこにおいて、自分が求めているものに一つの方向を与えたのです。先ほど、子どもは遊びにおいて、一つのものの見方をもつ世界の限界から解放される可能性を発見すると述べましたが、それは、脅威や危険などの感情をひきおこす自由と同時に、それら

に打ち勝つ想像力を生み出す自由の発見でもあるのです。現実において、一体誰が自分に道を示してくれるのか、お父さんか、お母さんか。困難が僕の前に立ちはだかっているというのに。そこで彼は、強大な力をもつ生きもの——魔法使い——を創造したのです。

ピーターの遊び

さてピーターの場合はどうでしょうか。ピーターの遊びはジョンの遊び違っていました。ジョンの遊びでは、想像力によって映像化されたものが非常にはつきりしていて、見ている者はそれを言葉で表現することができました。従ってセラピストは、そこで何が起きているかを子どもと話すことができましたし、子どもの方でも、「雪が降ってきた」などと言葉で表現することができました。ピーターの遊びは、想像力の映像化という面ではジョンの例のように鮮明ではなかったのですが、やはり想像力は働いています。ピーターは、先ほど申し上げましたようにトイレの問題がある子どもですが、この子どもは水と砂を混ぜて遊びました。皆さんの中で、水や砂に触った時の体感と、排便がうまくいかないということとの間に何か関係があると感じられる方があ

しょうか。

※ ※

砂も水も一定の形を持っていませんが、私たちはそれに触れることができませんし、見ることもできません。つまり私たちはそれらと非常に緊密な関係——身体接触——をもつことができます。私たちの身体の中で起こっていることすべては、私たちの身体が接触しているものと切り離すことはできません。これは私の考えの基本にあることですが、その考えはフランスの哲学者メルロー・ポンテ^イ (M. Merleau Ponty 1908—1961) の影響を深く受けています。メルロー・ポンテ^イについては御存知の方もいらしゃると思います。が、彼は、言語化されるものと、身体の中に深くあるものとは分けることのできない一つの全体であると語っています。私たちの外界との関係は、私たちの身体を通してなされるのです。従って私たちは、言語化された形で考えることからでなく、見ること、触れること、感じることから出発しているというのです。これは私の思想形成に重要な意味をもった思想の一つです。またもう一人、やはりフランスの哲学者、バッシュラル (Gaston Bachelard 1884—1962) の考えからも私は影響を受けました。彼によれば、私たちが物質に触ったり、物質を見たりする時に想像力がわき上がるというのです。彼は、物質と要素 (la matiere et

le element) という言葉を用いますね。

※ ※

さて、これらのことを頭において実際の遊びの場面をみてみるとどうでしょうか。おそらく私はそこで起っていることを正確に言い表わすことができないでしょう。けれどもそこで起こっていることを理解することは可能であると思います。ピーターはあまりしゃべらないで、水と砂での遊びに熱中していました。彼は人形をもってきて泥水の中に入れてよごし、次にはそれを泥水から出して水道の水をかける、ということは何度も何度も繰り返ししました。セラピストはピーターのそうした行動をどう表現したらよいのかわかりませんでした。ところが遊びは人形の家にまで拡大されていったのです。ピーターは、人形の家の父親人形と母親人形を泥水でよごし始めました。それがあまりにも激しく攻撃的で、人形の家を壊さんばかりになったため、セラピストが止めに入らねばならないほどでした。セラピストはそれを説明することはできませんでしたが、ピーターの、よごしたいという攻撃的なまでの感情の強さを理解することができました。ピーターは、赤ちゃんを、両親を、よごしてしまいましたのです。

よごしてしまいたいという強い感情を表現した後、ピーターは自分の身体感情 (bodily feeling)——誰かのそばにいたいという

身体感情——をどうにかしなければなりません。この時ピーターと遊んだセラピストは若い男性だったので、子どもは新しい可能性が生まれるだろうと期待していました。ピーターはすでに父親を亡くしていたために、父親との関係を発展させることができないうように思われていたからです。何回目からのセラピーの時、ピーターは赤ちゃん人形と哺乳ビンで乱暴に遊びはじめました。ピーターは、赤ちゃん人形を振りまわしたり、赤ちゃん人形の口に哺乳ビンを強引に押し込んだりしていましたが、セラピストの言葉によって励まされると、哺乳ビンを手にとって、今度は自分がその乳首を吸って、まるで小さな赤ん坊のようになりました。そしてセラピストのひざによじ登り、腕に抱かれて乳首を吸い続けました。そうです。ピーターは全く新しい、やわらかな態度を発見したのです。これは子ども自身による発見であり、言葉を使わないでなされた子ども自身の創造であると同時に、見捨てられているのではないかという恐れを克服しました。これを単に身体だけのことだと片づけてはなりません。人は身体を通して笑うことができていることができます。そして同じ身体から、攻撃も、やわらかさも、すべてが始まるからです。

ところで、プレイ・ルームでこのような遊びが続く一方、家庭では、母親との関係が変化していききました。それは、彼のより創

造的な面を示すものであると言えます。彼はトイレの問題も自分で克服していったのですが、それは子ども自身の中に創造的な能力があったということです。創造性は常に言語化され、形象化されることによってのみ明らかにされるのではなく、むしろ我々の中に存在しています。ピーターは、新しい表現という方法によって、家での自分のありようと母親との関係に解決を与えたのです。子どもはこのことを母親と話し合いました。母親は、そこには何かが起こっていることを感じ、安堵しており、また、子どもが以前より自分を受け入れ、自分も子どもを受け入れやすくなっていると話しました。母親の方にも、子どものやわらかな感情を理解し、それに応える用意ができていたのです。ピーターの場合、始まりは輪郭がはっきりしていませんでしたが、最後は私どもに、セラピーを終了してよいことをはっきりと告げるものとなりました。

子ども・両親・セラピスト

さて、御承知のように、プレイ・セラピーには三者の関係が含まれています。第一にはもちろん子どもです。子どもは、遊びの中で感情を表現することを通して、新しいものを創る可能性、言

い換えれば、世界に対する新しいかわり方をつくり出します。ピーターがセラピストのひぎにのって哺乳ビンの乳首を吸った、というのはこの一例です。これをフロイト流に言えば、肛門期から口唇期への退行行動であるといえるわけですが、しかし私どもは決してそれを退行であるとは考えません。そうではなく、限界を超える行為 (transgression) であると考えます。それは、一歩踏み出すこと、自分の抱えている困難——一つの限界——から一歩踏み出すことを意味します。そしてそこからやわらかな感情が出てくるのです。ジョンの場合でも同じことが言えます。彼は現実生活において、より大きなものを求めていました。そして何でもできる力をもった魔法使いを創り出したのです。魔法使いは、なぜ生きているのか、どちらに進んでいったらよいかを彼に示してくれるものでもありました。遊びの想像力を広げることによって、子どもは自分の意味を広げ、自分の可能性を広げることができるのである。

さて、子どもの問題は両親の問題でもあることは、すでに繰り返して申し上げたところです。これまで見えなかったことが見えるようになることを求められます。両親にとって、問題を明らかにする糸口を見つけることは、時には困難なことです。それは、自分達をも含めた、子どもの錯綜した状況を理解することができな

いたためです。そこにセラピアストの働きが必要となるのです。セラピストはいわば、「間に入る」という役割をもっています。セラピストは、子どもの遊びを助けると共に、両親に、遊びの中で何が起きているかを説明します。もちろんセラピストには遊びの中で起こっていることを正確に話すことができませぬし、想像の世界についても語ることはできません。それは決して容易な仕事ではありません。もし遊びの世界の意味と現実の世界との関係を理解することができなければ、理解しようとし続けることが必要です。セラピストは、遊びの象徴的な意味を日常の言葉に移しかえて (translate) 両親に伝える役割を持っています。両親は遊びの象徴的な意味を知ることによって、今まで見えなかったものが見えるようになり、子どもの中に何が起こっているのかを理解することができず。そして、そのことによって、今までとは違う行動をすることができるようになるのです。

皆さん、以上が皆さんにお話ししたかったことですが、お聞きになって、どんなことをお感じでしょうか。わかりにくい点もあったと思います。私たちはお互いに英語を母国語としておりませんので、ジャパニーズ・イングリッシュとダッチ・イングリッシュでこれからはばらく話し合ひましょう。

(訳・国吉栄)