

★海外文献紹介★

# PLAY: The Child Strives Toward Self-Realization



NAEYC

ピッツバーグ大学の子どもを扱う研究機関 (The Arsenal Family and Children Center, Western Psychiatric Institute and Clinic, School of Medicine and Department and Clinic Care, School of Health Related Professions) と NAEYC によって主催された「あそび」をテーマとした会議の会議録である。序論を含めて六つの論文とあそびに関する文献紹介で構成されている。

序論で S・アーノウド (Sara Arnaut) は、「あそびの機能をピアジェの認知理論、社会心理学、精神分析学、精神力学のそれぞれの立場からと、さらに新しい見方である人間学の分野から言われること即ち「多くの種において若いものは老いたものより大いあそびに熱心である。また神経組織が複雑であればあるほどその種はあそびずきである」というナチュラリストの見解を紹介している。これらのことからあそびと種の生存との関係について「神経組織の複雑性とあそびの多様性には関連があるか」、「あそびの価値観は文化や伝統によりゆがめられてきているか」、「あそびは快楽であり、本来の仕事がなされたあとの骨休め的なものか」の問題提起があり、これらへの取り組みとして Arsenal Family and Children Center (以下 AFCC) における子どもの観察研究が進められてきた。

子どもの行動観察はビデオテープに収録され会議における討論

場面で常時使用された。この序論の中では特に正常児のあそびの特徴が一歳、よちよち歩きの間、三歳児、四歳児、五歳児、六歳児のげきあそびの項目ごとに、ごっこあそびの展開に焦点をあてて紹介されている。

N・S・ブラウンとN・E・カーリーによる、子どもたちは集団あそびを通して共通のストレスをどのように処理していくか、の論文では、AFCGの子どもたちが偶然彼らのいるすぐそばで、ひとりの見知らぬ男が、致命的な負傷を負うという事故（地上から二〇フィート上でクレインライクマシンから下のコンクリートに落ちた。彼はヘルメットをかぶっていないかったのだ）とその時のおとなの救急処置を目撃した、子どもたちのこの体験はその後とあそびへどのように表現されていたかを報告している。

五歳児（幼稚園児）の反応特徴は、彼らは次の月からゲームやごっこ遊びに反映していたが、男児は女児より困惑状態に陥っていた。彼らはあそびにはヘルメットが必要であり作業員や救急車・建設設備に大へん敏感であった。事故のあとブロックからとんだりおちたり、のぼったりという最初のあそびはその後ずっと男児達にその年度を通してあそびの脈らくの中で採用された。男

児が女児とあそぶことができた時、彼らは身体危害の不安をのりこえ彼ら自身のあそびを展開することができるようにみえた。女児たちは病院ごっこにおける回復させるというテーマを通じて最初から事故に反応していた。個々の女児は死と身体危害の不安をグループあそびにおいてより、彼女達自身の努力を通して表現した。

四歳児のあそびは、攻撃と破壊の象徴的要素（ブロックを高く積みあげその上に動物のおもちゃをおき今にもその動物がブロックからおちてきそうな積木あそび、木からおちて死んだ男や射たれた猫の絵の描写etc）を伴って断片的にあらわれ、これが劇ごっことなってあらわれるのは事故のあと一か月を過ぎてからであった。彼らはお互いに無情なほどに攻撃的な衝動でふるまい、このことを通して徐々に危険な環境を知覚した。四歳児は、その環境刺激を内的にとり入れ同化する必要がある、外的に作用し始めるのに月日を要するようみえる。外傷に対する不安を解消できない子どもはまだ未成熟であり、他の四歳児との組織化が進んでいない子どもであった。この特徴は部分的には現実に基づいた事故の認識と空想の大部分を混同しており犠牲者と自分を同一視していた、と分析する。

三歳児や成熟のおそい四歳児には現実と空想がまだはっきりと

区別できないようだ。三歳児のカールは、事故について話すとき、指しゃぶりをして落ちる動作をする、三歳児の典型的運動反応をみせた。彼らの不安は風とか光とか他の刺激に汎化され、より長い間反映されている傾向があった。彼が四歳半になった時、事故をテーマにしたお医者さんごっこのおそびの中で何度も指しゃぶりをしながら死を演じた。三歳児は長い時間の経過のうちに内部的同化を伴って外傷からの不安を成就したと思える。

子どもたちがストレスにぶつかった時、先生はそれが子どもたちにとって後々徐々に解消されていかなばならない衝撃であることを認めなければならない。そのために先生は、その経験を話すとか、遊びとしてとり入れることが治療的解決や高い人格構造をも達成することになろうと結論づけている。

サラ・スミランスキー (Sara Smilansky) は子どものおそびを發展させるために、おとなの介入が有効か否かを問題にする。著者はイスラエルの子どもや、シカゴ・オハイオの文化的に不利な条件にある子どもたちは、ソシオドラマティックプレイをしないことを観察した。そして自然な成長とプレスタイルやキンダーガルトンの非指示的で豊かな環境だけではこれらの子どもに必要な

援助は十分ではない。教師や親によるある程度の積極的な介入なしではソシオドラマティックプレイを展開させることはできないであろうとする。

カール・ロジャーズは、教育の目標は教えることではなく学習の援助である。この援助の条件として最も重要なものは援助者と学習者の相互的な人間関係の質であり援助者の公明な真実に生きる態度を強調し、この真実が賞や世話、真、尊敬を学習者に対して含んでいる時、学習の傾向が高まるとする。著者らはロジャーズのこの援助者の定義に基づいて非指示的な援助をするおとなは子どもたちにソシオドラマティックプレイを促進させることができると仮定し、ソシオドラマティックプレイの発達の価値の大きなことを強調し、その定義・介入の仕方とその実践例がのべられている。

ソシオドラマティックプレイには現実の模倣の要素とこの正確な模倣の限界の補償作用にも通ずる想像的要素がある。このソシオドラマティックプレイが展開されるとみなすことのできる必要条件として次の六つがあげられている。

- ① 模倣役割おそびになっている。
- ② ものに関するみせかけの行為になっている。
- ③ 行為と状況に関するみせかけ行為になっている。

④ 少なくとも十分間は一つのあそびが継続している。

⑤ 少なくとも二人以上の相互交渉がある。

⑥ 遊びに関連した何らかの言語的相互作用がある。

ソシオドラマティックプレイの発達の価値

① 創造性を高める

② 知的増大（新しい知識の獲得・抽象能力・概念化の拡大）

③ 社会的技能の習熟

○ ソシオドラマティックプレイを促進させるためのおとなの介入について

親の役割は決定的に重要である。間接的には、健全な同一視のために正常な情緒関係が用意され、人間行動と社会関係の理解のために概念的・情緒的・言語的手段がとられ具体的な存在から、言語的に描写される仮定の存在を生ぜしめる能力を発達させることである。直接的には一緒にあそぶための友達・玩具・場所・時間を用意し、あそびの中で様々な行動パターンの模倣を教えたり、強化し、その活動や言語表現において……のふりをするやり方を教えることである。

さらにソシオドラマティックプレイを促進するための一研究が紹介されている。ここで教師の働きかけと子どもの反応をあげ

ソシオドラマティックプレイへと発展していく過程が具体的に示されている。この結果をまとめると、外側からの介入の仕方として、

① 質問による（あなたはベビーは元気でですか？）

② 暗示、誘い（例 ベビーを診療所へ連れて行きましょう）

③ 行動の明確化（例 私のベビーが病気の時も同じことをしましたよ）

④ あそび仲間間の接触の確立（例 他の子へ『どうぞ彼女を助けてやって下さい』と持ちかける）

⑤ 直接的指示（例 ベビーはどこが痛いのか看護婦に言いなさい）

があげられている。

この他に教師自身が役割をとって演ずることによる介入の仕方がある。介入のすべては……のふりをする役割ごっこの観点からであり、教師はその子どもにはなく、役割をとっている人に働きかけているのだ。それはテーマの設定、役割取得、役割に促した行為を暗示することであり、その程度は、ごっこ遊びの三つの段階

① 劇ごっこはしていない

② 劇ごっこをしている

③ ソシオドラマティックプレイをしている

の、どの状況に在るかに依存し、さらに、ソシオドラマティック  
プレイの六つの必要条件を満足させている程度に依存するとして  
いる。

N・E・カーリーによる「あそびに関する最近の基本的論点の  
考究」においては、この会議にそなえてなされたあそびに関する  
文献調査から討論のために八つの論点が導かれた。そのおもな内  
容は、

- ・あそびの精神発達の役割（例えば個性化や攻撃衝動のように子  
どもたちが行くわずかな発達のストレスの解消との関係）
  - ・あそびの発達の順序性と後の発達への影響について
  - ・ソシオドラマティックプレイの認知発達への貢献とそれのできな  
い子どもたちへの配慮の効果について
  - ・人生の目標とあそびの関係について
- である。これらの観点からビデオテープによる子どもの行動観察  
を併用して討論は進められ、あそびの高い意義とソシオドラマテ  
ィックプレイの価値の確認と介助者としての教師の役割が確認さ  
れ、さらに人生の目標としてのあそびの位置づけが検討された。  
また、今後の研究方向としてB・S・スミスの発表から子ども

をもっとよく知るための観察視点を取りあげている。そのおもな  
ものは、

- ①子どもは誰の模倣をするか。その結果はどうなるか
- ②子どもが模倣するのは相手のどんな行動の部分か
- ③子どもが彼の世界を築くときその築かれた世界の中に取り入  
れるものにはどんなものがあるか
- ④微細な知識 (microknowing) の形態に属するものは何か。
- ⑤構成 (structure) とは何か。そこからくるあそびの変化と多  
様性について
- ⑥新奇性 (novelty) とは何か
- ⑦モデリングと、げきごころと性差の関係について

をあげ、彼女はこの発表論文の中であそびを探索・試み・模倣・  
構成とタイプ分けして、あそびの過程を探索—あそび (play)—あ  
そびすぎな (playfulness) としてその具体例をあげている。

女の子が彼女の母親のいつものモデリングをしているのを適応  
(adaptation) と呼ぶが、おもちゃを使ってそれをするとき、それ  
は最初の模倣とは異なる模倣であり、この二番目の模倣をあそび  
(play) と呼ぶ。しかしその女の子がそのおもちゃの皿を頭にのせ  
ラララ…とうたいながらダンスをするとき、これをあそびすぎな  
(playfulness) と呼ぶ。

このあそび、ずき、が、なす最も重要なことは人生を価値ある生活にすることだ。あなたがあなた自身の経験に伴なうことをあそびずきの方法するとき、あなたは生きていることを楽しむ。と人生におけるあそびの価値を位置づけている。

最後にこの会議の要約としてD・B・ガードナー(D. Bruce Gardner)は子どもの行動の機能的特質に関連させて「子どもを本当に理解し発達へ貢献しようとするなら、子どもの行為をPLAYかNON-PLAYかとか、WORKかNONWORKか等と分類する必要はないのだ……子どもはまわりの多数の刺激を積極的に受けとめ、ここでフィルターシステムを働かせ外界からの諸物を取り入れるものと取り入れないものを選択に活発に関与する。さらに彼がその世界に取り入れるものは何でもそれまでの貯えられている物質に統合される。この統合に基づいて彼に役立つようにさまざまに変化させて刺激に反応することが出来る最もすばらしい行為者である。この行為はオープンシステムのカリキュラムの中で發揮させるのだ。DR・J・ガラナーは、もし世の中のみんなが親指のない三本指で生まれてくると何が起こるでしょうかという質問をする。ある子どもはそこに不具な子どもをみ

る。他の子どもは六を基調とした世界をそしてドアノブの代りにスライドノブといった新しい世界を想像したのだ。

七二頁にわたる会議録を読み終えて、ここに掲載された発表論文が、ピアジェの認知理論や、フロイドの精神分析理論等のこれまでの研究に基礎をおきながら、子どものあそびにおける過程が、発表者の実践と理論的研究から、○歳から各年齢段階において特徴的に把握されている。特にソシオドラマティックプレイが、子どもたちの生活をより豊かにすることへ果たす役割が大きいことも強調されている。そして、あそびが、生きることへの喜びに貢献する大きな力となっていることをくりかえし強調している。



(札幌大谷短期大学 大西道子)