遊びは子どもの生活の本質である

ローレンス・K・フランク

（米国における発達心理学の権威者で、プロジェクティブ法の創案など、現代の心理学に大きな影響を与えた学者である）

黒田成子訳

この論説を読まれる多くの方々は、もう既に児童発達における遊びの重要性を確信し、幼児期といわず、児童期や青年期や、そればかりでなくおとなの人生においてさえも、遊びが大切なことを知っておられることだろう。しかし、遊びは必要でないと考えていたり、遊びには無関心であったり、また、遊びよりはむしろ、子どもの興味や活動を教科学習や、学力に集中させたいと考える人々に対して、どのような方法で反論したらよいだろう。

遊びに対して、子どもは実にさし迫った欲求をもっているものだが、遊びについて反対する人々に、この大切なことを認識できるように、彼らの児童発達に対する理解力を広く持たせるためには、どのような方法があるだろうか。子どもたちのために用意されているいわゆる固定された学習プログラムをマスターさせようと思うならば、まず遊びこそほんとうに生産的なものであり必要なものであることをどのようにしたら説明することができるだろうか。このような問題について、最近、頭を悩ますことが多いのである。

教育者養成のための大学の講座を検討すること

教師を養成する教育関係の大学で、遊びを理解するためのオリエンテーションを行なっているだろうか。児童心理学の教科書に出ているような特定の行動変数についての数量的な研究法による

研究が遊びについてはいまだなされていないからといって、大学の正規の講義で遊びを無視してよいであろうか。

もしわれわれが、遊びの極めて重要な役割に関しての再確認と正しい位置づけを望むならば、われわれは教育関係の大学の教科課程や、講座を批判せねばならないであろう。遊びというと運動場での競争を主としたゲームや、運動筋肉の活動のことを指し、暗々のうちに、遊びについてはこれ以上の意義を見出そうとしていない場合が多いことを知らされるのである。

活動にこたえる自発性

多くの動物は、そのごく幼ない時期に、遊びに従事するが人間の子どもは特に遊びの中で自己を発見し、自分の力の強さや弱さ、自分の技術や興味を発見する機会を見出すのである。こうして子どもの力量と能力にふさわしい場面や、事物にとりくむことができるようになる。しかし、特に大切なことは、遊びを通して子どもは、彼自身が選び、出会う事柄に対して、自発的な反応を練習することができるということである。

一人遊びや他人との遊びに従事すること、そして遊び道具を使用することは、子どものエネルギーをよびおこし、注意力を集め、彼の努力を快適なよいものの方に方向づけ、そのようにすることにより、彼をとりまく実世界ととり組もうとする若い機能の発達を育てることになるのである。

遊びというものは、子どもばかりでなく、おとなにとっても普遍的な活動であるから、ことさら、遊びはほんとうにあるのだと主張することは、不要かもしれない。

しかし、近年、幼ない子どもにも、年齢のすすんだ子どもに対しても、殊に学校の準備教育を考え、形式的な学習を与えるため、おとなに強いられた型にはめて遊びを制限するような動きがさかんになってきている。そのためには、われわれは人間の発達のためには、遊びはほんとうに必要なものであることを再認識しなければならない。

子どもはこの世に、一個の哺乳動物の有機体として生を受ける。ウォルタ・キャノンの言によれば、この新生児は、体のすべての知恵——すなわち有機体として機能しなければならない種々の受け継がれた能力をもっているが、それらは、生を営み、成長し、発達し、成熟し、学ぶために絶えず働かせなければならないものである。現代の研究によれば、誕生後間もなく、感覚や運動機能を刺激する活動を与えられた新生児は、何も刺激を与えなかったり、受けさせない者より発達して、より多く学ぶということである。

遊びは人生のもっとも実りある学習である

人生の最初の五年か六年の間に、子どもは自然的、人間的な世界ととり組むことを学ぶことが要求されている。子どもは探険したり、ものを扱ったりして、ものごとの「何を」、そして「いかに」をだんだんと学んでいく。……

また、このような探険の中に自分自身を発見していくのである。子どもは、主として、自分のまわりのものとの直接関係により、また次第にものごとに気づくことにより、型づくられていく知覚の力により、いろいろな技術ができていくことにより、たえまなく自己発見の練習をしているのである。彼はまた、出会うところのものの名称や、意味をおぼえる。それは、言葉で教えられるというばかりでなく、実際的な触れ合いや、ものを操作したりする中で、そのことばを、彼独特の方法で意味づけていくのである。

感覚的能力で、子どもは、単に見るばかりでなく、よく視ること、単に聞くだけでなく、よく注意して聞くこと、ちょっと触れるだけでなく、手にとってしっかりつかんでみたりすることを学ぶのである。子どもは、口に入れられるものは、何でもにおいをかいでみる。どんな教授法も、おとなの指導も、子ども自身の観察や活動や、直接行動におよぶものではない。もし子どもに、何かハンディキャップがあるか、健康を害していたり、何か妨げられていない限り、彼はこれらのいろいろの経験を、たえまなく続く遊びの中でマスターするであろう。

外見は、いかにも目的のないような活動ではあるが、事実上は子どもの一生涯を通じて、もっとも激しい実りのある学習であるこの経験を、われわれは遊びと呼んでいるのである。

試行錯誤による学習

子どもの直面する世界は、ウイリアム・ジェームスが言っているように、「偉大に咲き誇った混乱」である。子どもは、この混沌としたものに何らかの秩序と意味づけをなし、いろいろの状態や事柄について、何らかの理解の道すじをつけたりしなければならない。

おとなの大きな世界「大宇宙」は、あまりにも大きく、複雑であり、それに、対処する能力のできていない子どもにとっては、しばしば、脅威に感じられる。

そのため子どもは、エリック・エリクソンが以前に述べたように、玩具や遊び道具で囲むことのできる遊びという「小宇宙」の世界に自分の焦点をおく。子どもは、ここへ自分の子どもらしい信念や、願いや、感情を持ってくるわけであるが、くりかえして

試みることにより、幻想的な考えを次第に通りすぎていくようになる。

子どもは世界を自分の子どもらしい所信や期待に従わせようとすると、次々にいろいろの事件や、状態に、現実に直面させられ、また、常についてまわる脅威や、時には悲痛な結果にぶつかったりする。しかし、彼はこうした失敗をしても、もしやり直しをすることを許され、励ましを与えられるならば、そして何が可能で、何が可能でないかを学びとれるまで主張することを許されれば、一度くずれた世界の建て直しをすることができるだろう。

しかも、遊びの中では間違いをおかしても、最小限度の緊張と罰ですますことができるのである。多くの動物にも見られるように、遊びは試行錯誤によって、現実の世界に対処することを学ぶもっともよい方法なのである。

自己の発見

公共の世界に住むために、子どもは彼の家族の期待や信念と調和するなにかを学び、社会によって体系づけられたさまざまの象徴（主として言語）等について学ばなければならない。それによって、ものの定義づけがなされ、問題の解釈がなされるのである。

けれども子どもが、世の中について自分自身の確固とした独特の解釈を持つことができ、社会の規定された型を受け入れられる前に、子どもにとっては、彼の想像力と自発性を練習させるために相当長い間の幻想と空想の時代が必要である。子どもは彼自身の想像の世界を築き、人からいわれたことや、期待されたことばや行為等により、彼自身の解釈による宇宙を構成していく。このようにして彼は自分自身の発見をすることができる。（自己表現ではない。自己表現できる前にはまず自己が形成されてなければならないであろう）

誰でも公共の世界の中に住み、自己の生活活動を続けているのであるが、一人一人は自分自身の宇宙を持っている。それは、クルト・レヴィンが言うように、人は生活空間を創造するのである。それは、自分自身の選んだ世界であり、他人がぜひ必要だと強調するようなことでも、彼自身はあるいは無視するかもしれないものである。

子どもたちの遊びを観察するとき、ことに社会生活を模倣できるような、小さい玩具（訳者注・人間・動物・のりもの・家・木等）を扱うようすを見ていると、彼らはある玩具を選んだり、あるものは拒絶したり、結合させたり、また離したりしているが、こういうことを通して、子どもが自分の小宇宙を、組みたてていることを知るのである。彼らは、「私の」と、「あなたの」の違いを

知り、自己のイメージとしての私、私の、私のもの、をおぼえるのである。それは、他人の判断や活動のまととしての自己の姿でもある。

生活するための基本的パターン

従って、人間のユニークな能力がよびおこされ、実行に移されようとしている時、特に人間としての大切な基本的習慣ができつつある発達途上において、遊びというものは、非常に重大な意義があることを、いくら強調しても足りないのである。これらの遊びの経験がいかに大切であるかは、パーソナリティ発達の研究者や、成長を妨げられ歪められた情緒障害児や、反応のない孤独な自閉的な子どもたちを扱っているプレー・セラピストたちによって示されている。

この子どもたちは、話すことができなかったり、話そうとしなかったりするので、子どもたちに遊び道具を与えて自由につかわせたりする。そうすると、彼らは遊び道具を扱ったりしながら、自分たちの私的な世界をさらけ出し、そのままにしておけば固定化してしまう「問題」を外部に現わすようになるのである。

遊びを通して——それは遊び道具をつかった遊びばかりでなく、自発的な遊びや、ごっこ遊びも含めて——多くの子どもたちは、自分たちのぶつかっている困難を解決したり、感情を整理したりすることができる。子どもは話すことをおぼえてしばらくすると、自分の思ったことや感情を、外部に表現をしなくなることがある。それは、ありのままに表現するのは、しばしば安全でないかもしれない、かえって親から矯正、あるいは罰を受けるかもしれないと思うからである。

このようにして子どもの中には、内なる話しことばが発展しはじめ、子どもは自分だけの私的な世界を持つようになる。そして外見の「私」に表現される自分と同一性のものを仮定し、心の中の話しやさまざまの演技を、外見の「私」に託して表わすことをおぼえるのである。こうしていろいろの役割を演ずることができるようになる。

表現以前に心の自由遊びを

遊びは、さまざまの遊び道具を使って、ある場面で具体的な人間に関係して行なわれるのであるが、まもなく考え、概念、仮定等、子どものいろいろの「思考の実験」に関連するようになる。芸術や科学において、実りあるアイディアの多くは、最初は全く新しい未開拓の可能性について自由に考察することのできた人々によって考え出されたのである。それが後になって正式な表現に解釈

しなおされたものなのである。こういう人々は、幼児時代から、よく想像し、創造的に考える力を持ち続けたものと思われる。

偉大な創造者たちが、多く証明するところによれば、彼らのインスピレーションは、いわゆるゆったりした幻想的な、非論理的な考えの中から——すなわち頭の自由遊びから生まれたものである。

このような能力は、子どもの一人一人によって異なるのであるが、不幸にして幼児期において経験を阻まれたり、自由に話したり、探険や想像遊びをすることや自由遊びによって自分の考えを試してみたりすることが制限される場合も多いのである。

芸術による想像遊び

遊びにおいて特に大切なものは、芸術的、美術的な経験である。すなわち、お話、自由なごっこ遊び、ロール・プレーイング、描絵、造形、グループで歌うこと、そして簡単な楽器を弾くことにより、リズムをおぼえ、歌うことをおぼえることである。踊ること、お話をもとにするリズム遊び、簡単な歌のついたグループダンス等も想像遊びの刺激となり、子どもの発達に寄与する経験となるものである。

もし、おとなの固定した間違った考えがおしつけられなければ、幼児期における美的経験の重要性は非常に高められ、子どもたちの創造的活動をよびおこすことができるだろう。それは名作ではなくとも、個人が自分のものとして感じ、信じるもの、手本のうつしや、きまった型の模倣ではなく、純粋に子ども自身のものの現われが見られるのである。何の芸術にせよ、芸術的に成功した人々は、子ども時代に存分に探険し、経験してみるように励まされた人々である。そして一人一人は、こうして自己を発見し、可能性を伸ばすことができたのである。

しかし、芸術はすべての子どもに必要である。それは一人一人が、人間生活において、感受性を陶冶し、自覚を高め、パーソナリティの発達をもたらすために必要である。

新しい力と再創造の源は何か

社会生活における要求や拘束が重くのしかかってくると、青年もおとなも、むしろ合理的でない遊びというような経験の中に、新しい力や改造のヒントを見出すかもしれない。それはまた、しばしば、かつて子どもの時代に楽しんだものの変形であったりする場合も多い。もし、おとなが精神衛生をよく保ち、必要な時に新しい力を備えた理性的な人間になりたいなら、そして自発性をもって機能的に働く有機体として生活するためには、非合理的な

経験こそ必要になってくる。

けれども不幸なことに多くのおとなは遊ぶための力をなくしてしまい、むしろ緊張や心配ごとからの一時的な、しかも不適当な解放感しか与えられない受身的な娯楽や、気を紛らわせるものを求めるのである。

前述の示すように、学校はしばしば、子どもがアカデミックな学校教育をする以前に、パーソナリティの発達のために必要な、自発的能力をもつことと、創造的経験の必要を無視したりするものである。もし、子どもが充分に遊ぶ機会をもっていれば、彼は学習や、しつけを受けるために、よりよく準備されているといえる。

もし、彼が中断されることなく、ゆっくりと遊びに従事していた経験があれば、彼は忍耐することを学び、自分自身が価値を感じる目標のために一生けんめいに集中するだろう。こうして子どもの思いもよらない可能性や力が十分に発揮されて、種々の活動や人間関係が展開していくのである。

人間関係

子どもが直面する最もむずかしい学習は、おとなや年上や年下の子どもたちとの人間関係であろう。はっきりしたルールや想像的な境界をもったゲームは子どもたちに、他人を認め、尊敬し、他人の所有物や個人としての人格を大切にし、社会的に許されない衝動や、感情を抑制するために、くりかえしよい機会を与えるものである。

けれども、これらすべては充分な空間、設備と、遊び道具を要する。そして何よりも大切なことは、必要な時に、その時々の事態や避けられない制限等についての説明を与え、子どもが他の人々と共に生活できるように、いろいろの可能性を指摘したり、事柄を翻訳したり励ますことのできる、理解に満ちた、心情豊かなおとなや、年上の青年が必要である。

殊に、規則正しい学校教育の時代には、子どもたちは、ある時間特に動かないで坐らされていたり、子どもたちにとっては決して歓迎されない支配に服従させられていたりしていれば、子どもは緊張をほぐすために遊びを必要とするものである。

学力獲得のための圧力は、フラストレーションとなる

オットー・ランク氏が何年か前に、彼の著書「現代の教育」の中で述べているように、どの時代も、子どもをその時代特有の手段として利用するものである。

今日、学力の獲得、認知学習、次の学年への準備教育などの圧力は、子どもを利用しようとするこの時代特有のもののようであるが、それは、人間の生活を破壊してしまうかもしれないものでもある。

こうした傾向は、実業や産業の面でも、科学、工学、学術の面でも技術的に知的に、よく訓練された新人を送り出すために必要であると考えられている。現在結果が現われつつあるように、こうしたプログラムにおいて、われわれは非常に成功するかもしれないが、半面、人間の欲求や感情については全く無関心であったり、冷淡であったりする、不幸な欲求不満の人々を育成する結果になるかもしれない。

青年の中には、現今の教育形態に対して、不満や反抗まで示している者も多くあるが、調査研究によれば、学校側は変更を求めようとする動きに対して、非常に強いレジスタンスを示している。多くの学校は、遊びや、芸術的な活動や、学問的でない興味のために時間を取られることに気がすすまない状態である。

彼らは社会生活を営むための基本的な学習の大部分は形式ばって教えられるものではなく。毎日の生活を通して、人生の周期の一つ一つのステップにおける遊びと喜びを十分に味わいながら得られるということを承認しようとしないのである。

遊びを通してする探険

われわれは、子どもというものはそのごく幼ないときから行動的な好奇心を持っており、探険心があり、それぞれ独自の型をもって世界ととり組む方法を、常に遊びを通して求めていることを知るべきである。

けれども不幸なことに多くの子どもたちは、成長し学習するために必要な機会を否定され、自発性を伸ばす道を阻まれている。遊びを通して世界と自己との調和に達する有機的パーソナリティとしての子ども本来の姿というものが保持されなければならない。

「遊び」ということばが長い期間にわたって怠惰と非生産的活動という意味として解釈されてきたことは不幸なことである。なぜならば、真実な意味において遊びこそは、生産的な、自発な、広い領域を含めているものであるからである。

（Childhood Education　一九六八年三月号に掲載されたもの）

"Play Is Valid" by Lawrence K. Frank
From CHILDHOOD EDUCATION, March 1968, Vol. 44
Translated by permission of the Association for childhood Education
International, 3615 Wisconsin Avenue, N. W. Washington, D. C. 20016.