

## デイビッド・エルカインドの遊び論

## Play Theory in David ELKIND

水田 聖一

MIZUTA Seiichi

## はじめに

幼稚園教育要領の言に俟つまでもなく、「幼児の自発的な活動としての遊びは、心身の調和をとれた発達の基礎を培う重要な学習」である。しかし「遊び」というと「学習」と対立するものと考えられているのも事実である。また学習とは、小学校以降で行われているような、教科を中心とする、教師中心の正規の教授と捉えられやすいのも事実である。世間一般のこのような見方が、幼い子どもに早くから正規の教授を初めて「無難な生き方」、「ちょっといい、ロスをしなない」生き方をさせてやりたいという親や大人の気持ちになって表れてくる。親が、自分のした失敗や苦勞を子どもにはさせたくないと思う気持ちは重々わかるが、しかし現実には、親や大人が子どもの先回りをして、子どもが自分で十分に経験したり失敗したりするチャンスを奪っているのではないだろうか。一つ一つのプロセスの中で、じっくりと自分で学ぶ機会を子どもには与えてやるべきなのに、それを親や大人は奪っているのではないか。

そのような指摘が近年多く出されている。例えば、サントリー不易流行研究所編著『ロストプロセス・ジェネレーション』（神戸新聞総合出版センター、2002年）や申宜真著『かしこい親の子育て術』（小学館、2004年）などがある。『ロストプロセス・ジェネレーション』では、ロストプロセス状況は大人世代が作ったことに警鐘を鳴らし、一つ一つのプロセスをじっくりと自分で学ぶ機会を与えることを提唱している。韓国の小児精神科医である申宜真は、幼児期における正規の教授方式は、子どもから自信を奪い、思考する力を阻み、考えなしに丸暗記する習慣をつけてしまうと警鐘を鳴らし、発達段階に即した思考力、自分なりに考えて解決手段を模索する能力、わからないことに「なぜ」と質問する能力が大切であると主張する。

この小論で紹介するデイビッド・エルカインドも同様のことを指摘している。彼はピアジェ派の発達心理学者として多くの書を著しているが、近著『遊びの力：自発的で想像的な活動がいかに幸福で健全な子どもを育成するか』（David Elkind, *The Power of Play : How Spontaneous, Imaginative Activities Lead to Happier, Healthier Children*, 2007）の中での遊びに関する分析は、これまでの遊び論に発達論的な視点を加えた優れたものである。以下にその論を紹介、分析

し、最後に読み書き計算の思考や科学的思考の基礎が遊びを通してどのように発達するかについての分析を私訳として付ける。

## 1. 幼児期における遊びの意義

子どもにとって遊びとは、好奇心、想像、空想の世界という子どものもつ天与の気質である。かつての子どもたちにとっては、おもちゃについて長々と話すのが相場であったが、近年は、大人が作り出したハイテクのおもちゃをただ受動的に消費する習慣しかなくなっている。かつて近所の広場では、子どもたちが自発的に作った遊びが行われていたが、近年は組織だったスポーツチームやコンピューターゲームがそれにとってかわっている。子どもの生活から本来の意味での遊びが消えてしまったことは、テレビ番組にも反映されており、子どもたちが遊んだり、楽しい時を過ごしたりという場面が描写されることはめったにない。多くの場合、子どもたちは、高度に成熟した小さな大人、あるいは学校に関わる諸問題や離婚、麻薬の乱用、エイズ、失業のような家族に関わる諸問題で精一杯のものとして描かれている。子どもたちにとっての人生はいつからそんなに過酷になったのだろうか。

エルカインドはアメリカのテレビ番組の例を挙げているが、これは日本においても同様であろう。フレッド・フリントストーン(テレビアニメ『原始家族フリントストーン』の主人公)とジョージ・ジェットソン(テレビアニメ『宇宙家族ジェットソン』の主人公)は、決して仕事を楽しみごとの邪魔になるようなことはしなかった。他方、『ボブとはたらくブーブーズ(原題 *Bob The Builder*)』(イギリス制作の子ども向けアニメ)のボブやスポンジボブ・スクエアパンツ(ビキニ・ボトムという架空の海底都市の様々な出来事を描くギャグアニメの主人公)は、仕事が好きだ。スポンジ・ボブは、彼が働いているファースト・フードレストランで、月間優秀従業員賞さえもらった<sup>1</sup>。

遊びが消え去った結果、子どもたちは情緒的な問題や身体的な問題に苦しんでいる。これがアメリカや日本における現状であるし、先に挙げた韓国の小児精神科医である申宜真も韓国における同様の状況を報告している<sup>2</sup>。

自発的で自ら考案した遊びにかかわらなくなったことの結果は、精神的、身体的な影響だけでなく、知的な面でも悪影響を与えていると思われる。テレビの前に長時間座っているために、空想したり、想像したり何かを作り出す機会が奪われ、将来ハイレベルの数学や理科の分野で必要とする知的道具を獲得することができなくなっている。機械的反復学習法が多用され、創造的で遊び心に満ちた教育は脇へ追いやられている。

1981年当時臨床医でもあり大学教授でもあったエルカインドは、『急かされる子どもたち』(*The Hurried Child: Growing Up Too Fast Too Soon*, 1981, 1988, 2001. 邦訳、戸根由紀恵訳『急がされる子どもたち』紀伊国屋書店、2002年)を著し、あまりにも早く成長するように急かす若い親

<sup>1</sup> David Elkind, *The Power of Play: How Spontaneous, Imaginative Activities Lead to Happier, Healthier Children*, Da Capo Press, 2007, pp. ix, x.

<sup>2</sup> 申宜真著、辛椿仙訳『かしこい親の子育て術：ゆっくり子育てはこんなにすごい』(小学館、2004年)p.16.

に対して、子どもたちに現れる精神衛生上の危険に留意するよう警告した。1994年には、『ストレスとなる結びつき』(*Ties that Stress : The New Family Imbalance*, Harvard University Press, 1994)を書き、子どもが必要とするものと大人が必要とする者との間には厄介な不均衡があり、20世紀半ばまではその不均衡は子どもたちにとって有利に働いたが、20世紀後半以来その不均衡は親や大人に有利になっており、子どもが犠牲になっていると指摘した。現代の消費社会においては、子どもの利益よりも自分の利益を優先させようとする大人がいることが明らかであり、商業上の目的のために子どもはしばしば食べ物にされ、子どもたちの自発的な遊びは、受動的な視聴者としての参加にすり替えられている。

子どもにとっての幼児期における遊びの意義は、認知的、社会的、情緒的発達のための手段であることだ。しかも連続する発達段階において、遊びはさまざまな役割を果たしている。以下においてその点を述べるが、エルカインドはこの点でフロイトの無意識動機とピアジェの知的発達理論を結びつける努力をしている。

## 2. 学びの基盤となる自発的活動としての遊び

フロイトはかつて、幸福で生産的な人生を送るのに必要なものはなんだと思うかと尋ねられて「愛することと働くこと (*Lieben und Arbeiten*) だ」と答えたが、エルカインドは「遊ぶこと (*Spielen*)」を付け加えるべきだと述べる。

「愛と仕事と遊びは、人間のライフサイクル全体にわたって人間の思考と行動に力を与える三つの生得の動因である。遊びとは、世界を自分自身に適応させ、新しい学習経験を創造するための欲求のことである。がらがらをよく見えるように自分に近づける幼児は、新しい学習経験を創造している。愛することは、私たちの願望、感情、情動を表現するための支配的要因(*disposition*)である。幼い時から、幼児ははっきりした泣き声で自分の欲求を伝達する。仕事は、物質的、社会的世界からの要求に適応するための支配的要因である。幼児は容易に、乳首やおしゃぶりの形に順応する。初期の遊び、仕事と愛は、一緒になってひとつの支配的要因として機能する。しかしながら、発達の過程において、遊びと愛と仕事はだんだんと分かれていき、独立したものとなり、これら動因の役割は、時がたつにつれて変わる」<sup>3</sup>。

仕事といえばしばしば苦痛と結びつき、遊びといえばしばしば楽しみや快樂と結び付けられるが、エルカインドがここで述べる遊び・愛・仕事は、それぞれ別個の動因(行動を引き起こさせる内部的要因)を意味する。一例として次の例を挙げている。

教材を興味深くし、生徒をわくわくさせる方法について革新的なアイデアを持つ教師のことを考えてみよう。もしその教師が自分のアイデアを実行に移すことができず、テスト指向のカリキュラムに従うようし向けられるならば、彼は欲求不満になり不幸であろう。逆に、自分のアイデアを雇用者に受け入れてもらえ、報酬も与えられるような労働者は、仕事に喜びを感じるだろう。纏めれば、仕事

<sup>3</sup> D. Elkind, *op. cit.*, p.3.

も遊びもともに楽しいものであり、それらが分離された場合のみ苦しみになる<sup>4</sup>。

仕事に遊び心が欠けるなら苦痛になるだろうし、遊びも愛と仕事が欠けるなら、苦痛になるだろう。かつてフリードリッヒ・フォン・シラーは『人間の美的教育について』(*Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, 1795)の中で、遊びを人間の経験にとってなくてはならないものと考えた。遊びがあるからこそ人類は、最高度の意志と理想を実現することができるのだ。

遊びを人生の原動力であると考えた人は他にもいるが、エルカインドは、遊び、愛、仕事は人間のライフサイクル全体を通じて働くものであると考えた。しかしそれぞれの支配的要因が、相対的にどれだけ貢献するかは、成長のどの段階にいるかで変わってくる。遊び、愛、仕事は、4つの主要な発達段階で開花する。乳幼児期では、遊びが活動の支配的、指導的様式になる。愛と仕事は、二次的である。6、7歳以後(本来の意味での子ども期)では、遊びと愛が脇役となるのに対して、仕事が主導権を握る。青年期では、愛が活動の支配的な決定権を持つようになり、遊びと仕事は愛に包摂されることになる。成人期には、遊び、愛、仕事は完全に分離するが、いろいろな組み合わせで現れることもある<sup>5</sup>。

## 乳幼児期

### 乳児期(0歳から2歳頃)

この段階の子どもは、年長の子どもや大人にとっては既知の現実を再創造する段階である。子どもは現実世界を、遊びを通して再創造した後、新しい現実へと適応(仕事)する。1歳過ぎの子どもに鍋を与えてみると、子どもは鍋を調理するための道具だとは認識しない。だからふたをもって鍋をたたく。音を立ててただひたすら遊ぶ。こうした遊びこそピアジェが「同化」(個人的な適応過程)と呼んだものである。子ども自身も持つ「手持ちの様式」を使って周囲の世界を取り込む段階である。その後自分の手持ちの様式に調整を加えて新たな様式を生み出していく。鍋を調理に使うという大人の様式である。ピアジェはこの段階を「調節」(社会的な適応過程)と呼んだ。エルカインドはこれを「遊び」に対する「仕事」と表現している。

ここで大切なのは、「同化」の働きを軸に子どもの発達を考えることである。これは後の幼児期、少年期、青年期にも当てはまることだが、子どもはどんな活動を必要としているのか。何を創造し、学習し、楽しんでいるのかをまず見極める必要がある。

またこの時期には、永続的なもの(もはや五感では感じられなくとも存在すると思われるもの)についての観念をもつようになる。「今や乳幼児は母親が見えなくなると泣くようになる。その場にはいない母親を知的に表象できるようになっているからである。乳幼児はまた外的世界に適応するために、この新しい知的創造したものを使う。いったん永続するものについての概念を獲得すると、その子は隠れているものを探すようになるだろうし、隠れているものを見つけ出すことに喜びを感じる。このように乳幼児が最初に世界との相互作用を持つ際、遊び、愛、仕事と一緒に編み込まれている」<sup>6</sup>。

### 幼児期(2歳頃から6歳頃)

<sup>4</sup> Ibid.

<sup>5</sup> D. Elkind, *op. cit.*, p.5.

<sup>6</sup> Ibid.

この段階の子どもたちは、学習することも象徴(新しい語や新しい概念)を創り出すこともできるようになる。子どもたちは数や文字と同様に、人々や場所、ものの名前を学ぶようになる。その際に、子どもたちは環境の要求に合わせている(仕事)のである。しかし、幼児期の子どもたちはしばしば、独自の言葉を創り出す。それらの言葉は、あたかも周囲の人から学び取ったものであるかのように使用される。

エルカインドは孫娘のリリーのことを取り上げ例としている。彼女は祖母のことを「ミミー」と呼ぶが、エルカインドはどこからその名前が付いたのかまったく分からない。リリーは、その語が自分からではなく、周りの大人から教わったかのように使っている。新語という幼児の創造物は、個人的な創造(遊びに由来する)がいかに実践的適応(仕事として機能する)になりうるかの良い例である。

ものの名前を創り出すことに加えて、幼児は「新たな概念」をも創造する。エルカインドの長男が4歳の時、彼は「ストックス(stocks:株式の意)」という言葉を使い出した。これがおませなことであり、ニューヨーク株式取引所での立場を得る途上のハーバード・ビジネス・スクールに既に在籍しているのだろうかと思われた。ところが実際は、彼は母親のストッキングと私のソックス(靴下)を描写するために「ストックス」なる語を創り出したのである。それらは創造的であるとともに、ひとつの概念で二つの異なったグループのものを結びつけることを可能にしたのであるから、適応的でもある。幼児は一般的に新しい言葉を創り出したり、象徴や絵を使ったりすることに喜びを感じるものである<sup>7</sup>。

#### 少年期・初等学校段階(6歳から12歳)

この段階では、仕事(外的世界への適応)が子どもの第一の原動力となる。フロイトがこの時期を性的原動力が比較的少ない「潜在期」と呼んだことと関係すると思われる。小学校低学年では、読み・書き・計算の基本的な道具技能を学習する。この段階において強調されるのは、社会の要求に適応すること(仕事)である。しかし読み・書き・計算などの道具技能を学習することも、もしそこに「遊び」の要素が存在していれば煩わしさも軽減する。「読み」の学習においては、韻を踏みリズムのある繰り返しがあれば子どもたちは楽しく容易に学習する。「計算」においても、いろいろな長さの棒やおはじき、積み木のようなものを手で動かしながら学ぶと容易に理解できるし、想像力を使うことにもなる。この段階の子どもたちでさえ機械的記憶学習には抵抗し、理解することを望んでいる。

少年期の後半(8~12歳)では、子どもたちはより大きな社会的、物理的、科学的世界について学ぶ。小学校高学年のカリキュラムは、「見えない世界を見えるようにすること」(法則・原理等)に焦点を当てる。自分自身よりも人々について、国や地域について学ぶ。また、地球や他の惑星についても学ぶ。理科では、物理、化学、生物学の基本原則を学ぶ。より進んだ形態の芸術、音楽、体育に参加する。しかしこの段階においても単なる機械的記憶学習ではなく、興味深く楽しい仕方で教えることができる。例えば、問題解決学習や、発見学習を伴って教えられると、子どもたちはより興味をもつし、化学や物理の課題をよりよく解くことができる。

この発達段階では、遊びは前の段階よりもより顕著になってくる。小学校高学年期においては、

<sup>7</sup> D. Elkind, *op. cit.*, p.6.

ルールを伴ったゲームが遊びの主要な形態となり、親よりも友達が最も望ましい遊び仲間や相手になる。少年期の子どもたちが、重要な社会的技能や態度、価値観を学ぶのは、そのような規則を伴ったゲームを通してのことなのである。愛に関して言えば、子どもが友に対して情緒的愛着を形成することが重要である。友情は、同一グループの社会学習を励ますものである。この段階では、遊びと愛は世界への適応を促進する。逆に、教師を愛さない子どもたちや友達が殆どいない子どもたちは、積極的な人間関係を持つ子どもたちよりも学習に障害を抱えることが多い<sup>8</sup>。

### 青年期

この段階では、若者は将来の教育や職業の選択肢について考え始める。

若者が**初期青年期**（12歳頃から15歳）に入ると、愛が中心の位置を占め、学習や遊びは従属的な役割になる。フロイトによれば、(異性の親に対する子どもの愛である)エディプス・コンプレックスが再び覚醒する時期である。そのために思春期の最初の数年間には、学問的な事柄に対する興味が減少する「中一プロブレム」を説明するのに役立つ。もし私たちが賢明であれば、「中一プロブレム」をうまく処理することができ、生徒たちの遊びを増やしたり、ボートを造ったり、基本的な人間関係の学習やその対処の仕方を学ぶために店を設立する活動やらせてもよい。そのようなプロジェクトは、愛・仕事・遊びを、その年齢にふさわしい仕方で統合するものとなるだろう。

**後期青年期**(16歳頃から19歳)には、遊び、愛、仕事は、ある種の均衡に域に達する。仲間集団はその力を失い、二人ずつに組むようになり、より永続する愛の関係(特定の異性もしくは特定の同性や選ばれた少人数の友人との友情)を確立するようになる。そこには職業進路や学習に対する新鮮な興味へと導く教育目標への新たな愛着がある。若者が自らの創造的な可能性に気付くにつれて、遊びはより組織化され、ブラスバンドで演奏したり、演劇で演じたり、文筆活動をするなどの動作のある創造的な芸術に携わるようになる。この段階では、若者はより大きな社会から称賛されたり評価されたりすることがあるので、社会的な意味でも創造的になり始める<sup>9</sup>。

### 成人期

成人にとって遊びは、レクリエーションの手段であり、仕事からの逃れ場となる。この段階の遊びは、子どもの頃にもっていた創造的な機能の幾らかを失う。とはいえ、多くの大人は独創的な料理や針編みレース、大工仕事やガーデニング、詩作など、創造的な衝動を仕事や趣味、気晴らしに向ける。これらの創造性発現の場は、楽しいものなので愛という支配的要因の中に入れられる。遊びと愛との連合は、実社会で使用されうる製品つまり仕事上の製品として結実することもしばしばである。この種の気晴らしは、大人たちが、ふたたび遊び、愛、仕事の活力をひとつの活動へと統合することによって可能になる。

いったん大人になると、結婚や家族の関係が私たちの愛にとって焦点となる。永続する関係は愛に基づくとはいえ、家族の他の成員の必要や願望に応えるために仕事も必要になる。永続する関係にはまた、私たち自身や家族の他の成員について学ぶことも必要である。さらに、陽気さや

<sup>8</sup> D. Elkind, *op. cit.*, pp.8, 9.

<sup>9</sup> D. Elkind, *op. cit.*, p.10.

ユーモアの精神があれば、義に過ぎることを避け、互いの関係を楽しむことを可能にしてくれる。子どもの誕生に伴って、愛は仕事と結びつくだけでなく、子育ての喜びや楽しさとも結びつく。その上、ユーモアの精神と陽気な態度は、親にとっても子どもにとっても、子育てをより楽しいものにする。幸い、子どもたちはしばしば、私たちに陽気になる方法を教えてくれるものである。

成人期の仕事は、遊びと同様に、他の支配的要因から孤立することもあり得る。多くの人にとって、仕事は生活の糧を稼ぐためのものにすぎない。そこには創造的な挑戦や情緒的な満足はほとんどない。しかし個々の人は、最も立場の低い仕事でさえ、愛の仕事とすることができる。宣教師で修道女のマザー・テレサはその適例である。彼女は愛と献身の感情から、「貧しいものの中の最も貧しいもの」の世話をした。これは報酬が与えられるからそのことをすることは全く異なった意味での仕事の遂行である。

成人は遊び、愛、仕事のダイナミズムを再び結びつける潜在力を持っている。哲学者でもあり心理学者でもあるミハイ・チクセントミハイは、遊び、愛、仕事の成人期のこの結合を「フロー体験」と描写した。

チクセントミハイは、人々に喜びの感情について話すよう求められたとき「フロー体験」を次のように定義した<sup>10</sup>。

運動選手、芸術家、宗教的神秘論者、科学者や一般の人々は、自らの最も報いの多い体験を、皆似たような言葉で言い表す。そしてその描写は、文化や性別、年齢にあまり左右されない。老いも若きも、富めるものも貧しいものも、男も女も変わりはない。人々が本当に楽しい体験をしたとき、9つの要素が繰り返し語られる。

1. すべての段階で明確な目標がある。
2. 行動に対して即時のフィードバックがある。
3. 挑戦となる事柄と技能との間にバランスがある。
4. 行動と意識とが融合している。
5. 注意をそらすものは意識から閉め出されている。
6. 失敗する心配がない。
7. 自意識は消え失せる。
8. 時間の感覚はゆがめられる。
9. 活動は自目的的(それ自体の中に、それ自体が目的)である。

### 3. 遊びの種類

厳格な境界線を伴った区分ではないが、幼児は主に四つのタイプの遊びによって学習体験を創り出す、とエルカインドは考える。習得遊び(Mastery Play)、進取遊び(Innovative Play)、仲間遊び(Kinship Play)、癒し遊び(Therapeutic Play)の四つである。習得遊びは、子どもたちが概念や技能を構成するのを可能にする遊びであり、進取遊びは、子どもたちが概念や技能を習得し、変化を導入する際に起こる遊びである。仲間遊びは、子どもたちを仲間関係へと導く遊びであり、癒し遊びは、ストレスの多い人生の出来事に対処する手だてを子どもたちに提供するものとなる。

<sup>10</sup> 参照、M. チクセントミハイ、今村浩明訳『フロー体験：喜びの現象学』世界思想社、1996年

## (1) 習得遊び

### 対象の永続性の習得と概念形成

乳児は「対象の永続性」、つまり対象は感覚で認識できなくとも存在しているということを理解するために遊びを使う。誕生時には、乳児は自分と世界とを区別することがまだできない。例えば乳児にとって、触るものすべてはしゃぶるべきものになってしまう。赤ちゃんにとっては、自分の親指も母親の親指も同じである。乳児は少しずつ実験を繰り返しながら、自分の視界を横切るものが、自分がしゃぶっていたものだとして理解できるようになる。このような一連の漸進的な同調作業によって、乳児は同じ対象が様々な感覚を引き起こすということを知るようになる。同様に、母親のからだと自分のからだを接触することを通して、赤ちゃんは自分自身と母親とを区別できるようになる。このような区別化とその後の感覚印象の調整の過程とは、生後一年目の終わり頃までに起こり、対象を知的に表象できるようにまでなる。子どもが対象の永続性を理解できるようにするのは、この知的表象である。

幼児は、知的に学習すると共に情緒的にも学習している。生後数ヶ月の間、たいていの乳児は誰から授乳されても気にしない。しかし、子どもが生後一年の終わり頃になり、いったん母親(あるいは定常的な養育者)であるとの観念を形成した後は、変化が生じる。乳幼児にこの変化が起こるとその第一次的な養育者に愛着を抱くようになり、母親(あるいは定常的な養育者)だけに授乳してもらいたいと思うようになる。この段階の子どもは、自分の食物のための必要と自分が愛着を感じている人への必要とを区別できるようになる。

生後4,5ヶ月目の乳児が、車の鍵をおもちゃにしているなら、それをクッションの下に隠せば、子どもはしばらく泣くかもしれないけれども、しばらくすると他の活動に注意を向ける。続く数ヶ月の間乳児は、視覚、聴覚、味覚、触覚を順序よく整理して、全体として統合し始める。このことが起こり始めると、対象を知的に表象し、対象の永続性を認識する能力を身につけたことになる。クッションの下に鍵を隠しても、鍵を見つけるためにクッションを持ち上げるだろう。

手足や他の感覚を使ってする楽しい実験は、幼児が習得するための主要な方法である。それには時間がかかり、努力を要し、急がせることはできない。それゆえ乳幼児にコンピュータやフラッシュカード、教育ビデオと向かい合わせることは不適切であるといえる。そのようなものに幼児を向かい合わせると、幼児自身による健全な実験による学びを抑制してしまうかもしれない。幸いなことにほとんどの乳幼児は、自己志向的な習得学習を侵害するようなものに対しては、無視したり他のものに注意を向けたりするだけの良識を持っている。

乳幼児はまた、「概念を習得するため」にゲームを創り出すこともある。4,5ヶ月頃の幼児は、床の上にガラガラを落とすというゲームを創り出す。親はそれに応じて拾い上げる。その幼児は、ガラガラをつかむのが如何に難しいか、あるいは易しいかを学ぶと同時に、その形や色を学んでいる。さらに、手を離すとガラガラが落ちることや違ったところから落とすと違った音がすることを学んでいる。同様に重要なことは、その時行なわれている社会的な学習である。幼児は、自分がガラガラを落とすと、大人が拾い上げるということを学ぶ。幼児がこのゲームを何度も何度も続けるならば、親の辛抱強さを試すことになるということも学んでいる。

幼児はしばしば、「対象を概念化するため」に音を立てるゲームをする。生後6ヶ月の乳幼児



にガラガラを与えると、その子はそれをトレーにぶつける。ガラガラに替えてスプーンを渡すと今度はそれがぶつける対象となる。テディ・ベアを与えると今度はそれをトレーにぶつける。今や幼児は、ぶつけても音をたてないものがあることを学ぶ。このゲームとともに、幼児は運動機能をも発達させる。しかし、幼児がものをぶつけて音が鳴るかどうかわよりもものそのものに興味を持ち始めるようになる次の数ヶ月には変化が生じる。一年の終わり頃までには、幼児は手から手へとものを移しながら事物の様々な特徴を探求するゲームを始める。

幼児は自分で多くのゲームを創り出すけれども、親は幼児が事物の永続性を理解する能力をますます成長させるようなゲームを教えることもできる。幼児の目の前でする「いないいないばあ」のようなゲームは、隠したり突然現れたりするので、子どもが隠れている事物を知的に表象するのを助ける。同様に、「パタケーキ、パタケーキ、パン屋さん、早く私をおいしいケーキにして」の様なゲーム (pat a cake で始まる童謡に合わせて手をたたき合う幼児の遊び) は、リズムと繰り返しという幼児の必要に適っている。歌に合わせて手をたたけば、幼児もそれに合わせて手をたたく。そのようなゲームは、赤ちゃんが生まれつきもっている運動機能を支え、言語の刺激を与え、赤ちゃんのリズム感を支え、楽しみを生み出す<sup>11</sup>。

### 繰り返し遊びと運動機能の習得

乳幼児は、諺にいう「習うより慣れろ」の良い実例である。繰り返し遊びは、子どもたちが主要な運動機能を習得する方法の一つである。このことは様々な年齢段階で観察される。

階段は幼児にとって挑戦してみたいと思っても当然のものだ。もし階段があるのなら、登ったり降りたりしようとするだろう。幼児には、階段を上ったり降りたりすることが、平面上をただ歩くことでは得られない多くの技能の練習になるということが分かっているようだ。幼児が階段を上ったり降りたりするには、それぞれの段の高さの見える手がかりと実際に登ってみることとの違いを調整する能力が要求される。それは階段登りをとても魅力的なものにする挑戦の一つである。世界を子どものように見る点で才能ある作家の一人である A.A.ミルン(「くまのプーさん」、「ぼくたちが小さかったころ」などの作者)は、階段登りが子どもたちにとって何を意味するかを私たちに教えてくれている。

階段を半分だけ降りたところの段で、僕は座った  
それとまったく同じ段なんかありはしない  
一番下の段でも、一番上の段でもない  
そう、ここが僕がいつも立ち止まる段なんだ

学習モードとしての自己志向的な繰り返し練習は、後の発達段階でも同様に見られる。モンテッソーリは、繰り返し習得遊びに没頭している子どもの例を引き合いに出している。

ある日モンテッソーリが「子どもの家」(Casa de Bambini、ローマに彼女が設立した学校)を訪れたとき、3歳ぐらいの小さな女の子が、円筒形のおもりをその容器の中のふさわしい場所に入れようとしているのが気がついた。また取り出せば、混ぜて、また最初から入れ直すことを繰り返していた。彼女はこの練習を何度も行ったが、それに熱中していて、周りで起きている

<sup>11</sup> D.Elkind, *op. cit.*, pp.103-107.

ことには気づいていなかった。モンテッソーリは書いている。

「私はその時、彼女が行なっている奇妙な作業に彼女がどれほど集中しているのかを見ようと決心した。私は教師に、彼女の周りで他の子どもたちが歌ったり踊ったりさせるようにと告げた。しかしこのことは、その少女にとって全く障害とはならなかった。次に私は、彼女が座っていた椅子を優しく持ち上げて、それを小さなテーブルの上に置いた。私が彼女の椅子を持ち上げたとき、彼女は作業していたものをつかんで膝の上に置いたが、その後同じ作業を続けた。不規則な間隔で私が数え始めると、42回も彼女は繰り返した。その後彼女は夢から覚めたように作業を止め、嬉しそうに微笑んだ。彼女の目は輝いていた。それから周りを見回した。彼女は私たちが彼女の邪魔をするためにしたことには全く気づいていないようだった。はっきりしたことは分からないが、彼女の作業は終わった。しかし何が終わったのか、なぜなのか。」(Montessori, M. 1972. *The Secret of Childhood*, New York: Ballantine. 邦訳、鼓常良訳『幼児の秘密』国土社、1968年)

モンテッソーリの疑問は重要だ。たとえ私たちには不思議に思えたとしても、子どもは自分の行動の意味や目的を知っているからだ<sup>12</sup>。

## (2) 進取遊び

いったん繰り返し遊びによってある技能を習得すると、子どもたちは進取の気概を働かせ新しく発見した技能の限界を広げようとする。滑り台のてっぺんに登って滑り降りることを学んだ子どもを見るとよく分かる。最初はその過程(登っては滑ること)を何度も繰り返す。その後、学んだことの限界を広げて、階段からよりも滑るほうから登ろうとするかもしれない。中には、お腹をつけて滑ろうとする子もいる。いったん歩くことに自信を感じるようになれば、子どもたちは走ったり飛び上がろうとしたりしたがる。同様に、自転車に乗ることを学んだ年長の子どもは、手を離して乗る実験をするだろうし、片方の車輪だけで走ろうとすることさえある。大人でさえ、ある技能をマスターしたときには、その限界を広げたがる。スキーヤーが骨折することが多いのは、そういうときである。

進取遊びが起こるのは、運動機能を習得する際だけではない。言語機能に関しても同様にそのことが観察される。ある男の子が就学前のころ、L(エル)という文字の発音をするのが大変苦手だった。彼はイエローという代わりに、「ヤヨー」と言っていた。よくからかわれて、背後から「ヤヨー」と言われたりもした。その子は非常に怒って、「ヤヨーじゃないよ、ヤヨーじゃないよ」と答えた。彼はその音を聞きわけることはできたが、発音することはできなかった。ある日その男の子はお絵かきをしていたが、絵を描いているときに自分で作ったばかりの歌を歌っていた。

「イエロー、イエロー、イエロー。イエローって言うのは楽じゃない。」

彼はLの発音を習得していた。それでその勝利を祝うために歌を作ったのだ。

同様の進取遊びは、後の段階で子どもたちが悪口の意味を理解できる新しいレベルに到達したときにも起こる。この段階に到達した子どもたちは、よく次のような歌を歌う。「棒や石は骨を折ったりするけれど、でも悪口は人を傷つけない」。いったん子どもたちが言語的に上達するとさまざまな種類の言葉遊び、普通の言葉の意味を越えたような言葉遊びを行う事がある。彼らはなぞ

<sup>12</sup> D. Elkind, *op. cit.*, pp.108-110.

などを理解したり、なぞなぞを出したりし始める。

○ピアノ (a piano) と魚 (a fish) の違いはなんだ？

魚はチューニング (tune a fish) できないよ。[鮪 (tuna fish) とかけたしゃれ]

○タコはデートの相手になんて言う？

あなたと一緒に手と手と手と手と手を繋ぎたい。

○牛は地震の後では何を出す？

ミルクシェイク。

このような遊びは学習機能の習得の手段としてだけではなく、技能を広げ、完成する手段としても役立つ。これは驚くべきことではない。芸術家や科学者は、その学問や芸術の基本的な技能を習得してからでなければ、進取の気概を示すことはできないし、すでに到達されている最先端にチャレンジすることもできない。初めて見た時は、絵具をはねつけたようにしか見えないような作品を描いている画家のジャクソン・ポロックでさえ、彼の特異な革新的な技法の前に伝統的な仕方での訓練をうけたのである。<sup>13</sup>

### (3) 仲間遊び

お互い全く知らない者同士の二人の子どもの中で遊びが始まることがある。しかもずっと以前のからの友達であるかのように遊び、振る舞うことがある。このような親密な結びつきが仲間遊びだ。

同じ年頃、あるいは同じ体の大きさの子どもは自然と互いに引き寄せられる。彼らは同じサイズの世界観を持っており、大人の権威に関する従属関係という点でも共通している。そして、自分たちと同じような人に関わりたいたいという共通の願いももっている。お互いに知らない同士の子どもたちは、自分たちで始めたゲームを通して意思疎通をする。そのようなゲームは同じ技能レベルであるという点で楽しいものであるし、(大人によるかのような) 一方的な権威よりもむしろ相互の関係である故に楽しいものである。仲間遊びは社会性の学習や協力的な活動への導入となる。興味深いことに、知らない大人に対しては不安を示す子どもも、同じ年頃の知らない子どもたちに対しては恐れを示すことはない。このような親密な結びつきの一部分は、自分と同じ大きさの子どもは信頼できるという感覚と関係している。

仲間遊びを理解するのは易しいことである。もし私たちが他の旅行者と一緒に外国にいれば、同じ国の人に会うと嬉しく思う。たとえ知らない人であっても、自分と同じ言葉話し、文化や食べ物の好み、スポーツに関する興味関心などが同じなのだ。そのような状況の下では、友情の結びつきはすぐに発展する。外国にいる時に自国の人々へと私たちが引き寄せるものは、同国民であるという親密さの感覚である。幼児は、大人の体や心に合うように設計された世界に住んでいる。そのような国での外国人として、幼児は自分と同じような子どもに会ったり、関わったりすることで安心や居心地の良さを感じる。仲間遊びで子どもたちは、将来仲間関係をともに作り上げていくという「相互性の感覚」を見つけ出すのである。大人と違って外国旅行をして

<sup>13</sup> D. Elkind, *op. cit.*, pp.110-111.

共通の言語や文化を共有する体験をする必要もない。<sup>14</sup>

#### (4) 癒し(治療)遊び

癒し(治療)をするという、しばしば心の病を持った子どもたちを治療することと結びつけて考えられる。しかし、すべての子どもたちは、ストレスに対処する一つの方法として、癒し遊びをしている。例えば、いちばん最初に起こる赤ちゃんのトラウマの一つは、母親がいない時に誰かが母親の代わりをした後で起こる。幼児は母親の代わりをしてきている人から世話を受けることができるが、その赤ちゃんは心の中では母親がいる時と同じではないということを知っている。お母さんがいなくなると、幼児は母親が戻ってこないかもしれないと恐れる。心理学者のセルマ・フレイバーク(Selma H. Fraiberg)は、このような分離不安の経験に対処するために子どもたちが行ういいないばあ遊びの癒し機能について、洞察に富んだ描写をしている。

この発達段階において、お気に入りのゲームは何だろうか。いないいないばあや同種のゲームが、赤ちゃんのお気に入りだ。赤子はタオルや自分の<sup>よだれ</sup>涎かけを顔に押し当てることでゲームをする。その後、それを取りのけて喜びの叫びをあげる。赤子は、真面目な表情で顔が隠れるのを見、再び顔が現れたら喜びの叫びをあげるような、協力的なおとなとなら誰とでもこの顔隠しゲームをする。赤子はおとなよりも長い時間そのようなゲームを続けることができる。

このようなゲームの楽しみは何だろうか。もし愛する者の顔が消えて再び出てくるものがそれほど問題であったとしたら、なぜ赤子はこれらのことを騒々しいゲームにしてしまうのだろうか。ゲームにはいくつかの目的がある。第一に、自分がコントロールできる状況下(つまりいなくなった人をしばらく待たばいつでも戻ることができる)で、顔を隠したり再び顔を出したりすることを繰り返すことによって、問題と関係する不安を独力で克服しているのである。第二に、ゲームはいつも現実にはつらい状況を楽しめる経験に変えることができるものである。(S. H. Fraiberg, *The Magic Years: Understanding and Handling the Problems of Early Childhood*, Scribner; Reissue 版 1996, 1951. 邦訳、詫摩武俊・高辻玲子訳『小さな魔術師』金子書房、1978年、改版『小さな魔術師—幼児期の心の発達』1992年)

同様のトラウマは、母親がもう一人の子どもを妊娠するときに起きる。心理学者のブルーノ・ベッテルハイムは、このような心をかき乱すような展開にある女の子が遊びを使ってどのように対処しているかの例を示している。

ある4歳の女の子は退行行動により母親の妊娠に反応した。彼女はよく訓練された子であったが、再びお漏らしをし始めた。哺乳瓶でしか飲まないと主張したり、床をハイハイしたりすることに戻った。このような行動すべては、新しい子どもを迎えることを期待し、娘の成長がそれを助けてくれると当てにしていた母親を大いに悩ませた。幸いにも、母親は娘の退行行動をやめさせようとはしなかった。実際やめさせようとしても困難だったに違いないが、その子は再び乳児として行動しているのではなく、乳児のように行動することを主張していたのだ。

このような退行行動から数ヶ月たって、もっと成熟した遊びに戻った。彼女は今や「よい母親」を

<sup>14</sup> D. Elkind, *op. cit.*, pp.112-113.

演じている。彼女は赤ちゃんの人形が非常に気に入っており、様々な仕方で、しかも今までになかったような真剣さで赤ちゃん人形の世話をしている。退行段階において、乳児のようになったことは、今では彼女が自分を母親と同一視するための遊びであったことは明らかである。彼女の兄弟が生まれる頃までには、家族の中での変化やその中での自分の位置に対応するために、彼女にとって必要な仕事をなし終えているだろう。新しい赤ちゃんに対する彼女の適応反応は、母親が案じていたものよりも易しいものであった。(Bettelheim, B. 1987. *A Good Enough Parent*. New York: Knopf)

時には子どもの遊びが、社会的に受け入れられない衝動に対処するのに役立つことがある。想像上の友達には、子どもの野生的な面を表す空想上の代理人となることがある。フレイバークはこの種の癒し遊びについても顕著な例を挙げている。

2歳児は想像上の友達を沢山持っているが、それらは、自分の心の中の悪を道徳劇の登場人物のように擬人化したものである。ただし善は自分の心の中にとっておかれる。慈善、勤勉、真実、利他主義などは、すべて自分の心の中で仲良く暮らしている。一方、憎しみ、利己心、不潔、嫉妬、その他の諸悪は、悪魔のように追い出され、別の主人を見つけさせられる。

「ジェラルドなんて嫌いだ。噛むんだもん」。スティーブは、夕食のテーブルで言いつける。「ジェラルドって誰のこと？」と、母親は首をかしげる。「ジェラルドは僕の友達だよ」。「どこに住んでいるの」。とママは言うが、理解できない。「地下室だよ」とスティーブ。「スティーブだってかっとなったら噛むだろう」と父親が巧みに尋ねる。「まさか。スティーブはそんなことしないさ」と、スティーブという名のその子が言い、「スティーブは良い子だよ。スティーブは友達さ」と忠実に付け加える。

このようにして、ジェラルドはその家に住むようになり、そのため家族の生活はややこしいことになってくる。パパのパイプが壊れたとき、いちばん憤慨するのは被疑者であるその2歳児である。「ジェラルド、お前がパパのパイプを壊したんだろう」と、見えない相手を詰問する。ジェラルドは何も弁解できない。このような凶悪犯罪を行うことができたのはジェラルドただ一人だということは、火を見るよりも明らかである。(S. H. Fraiberg, *op. cit.*)

想像上の友達を使うことは特異なことではなく、おそらく普遍的なものである。以下に示すように、愛されているロシアの児童文学者コルネイ・チュコフスキーによって報告されているロシアの子どもの実例が立証している。

私がこの驚くべき例(言語を正確に使用する喜びと間違いを深く恥じる気持ち)に初めて出くわしたのは、2歳半だったユリクが、言い間違いをして、「スクリュ(ねじ)」という代わりに「シュー」と言ったときのことだった。私が訂正すると、彼は落ち着き払って「ボリスはシューと言ったけれど、ユリクはスクリュと言った」と答えた。

ユリクは、ボリスのことを、彼の友人のうちの一のとは数えていない。彼はボリスを、間違いや失敗すべての責任を負わせる目的で発明したのである。そうすれば、間違いのない話し方をした時のみ誉めは自分に向けられるようになる。「マモワールと言ったのは、ボリスだ。ユリクはいつもサモワール(ロシアのお茶用湯沸かし)と言うよ」。ボリスを発明することによって、この抜け目のないちび助は、完全なる魂の平安を確保したのである。伝説のボリスのおかげで、彼自身はすべての状況下において、ロシア語を話す点で全く誤りのない権威者としてとどまった。しかも、打ち負かされた「競

争相手」をあざ笑うと言う満足感を得ながらである。この策略によって、2歳半の子どもは彼の敏感な自我を保護した。誤りが非常に厄介なものだったので、彼は自分の誤りを負わせるべき別人(一人二役)を発明しなければならなかったのだ。

私はこの問題をもっと調査すればするほど、ユリクが例外ではないと確信しました。フランスの小説家ジョージ・デュアメルは、3歳のパリジェンヌに関する同様の話を書いている。「彼女はおとなのスピーチを試してみたが、責任を回避するために、彼女は間違いをすべて想像上の兄弟の責任にした」。これはまさにユリクが行ったことです。(Chukovsky, K. 1963. *From Two to Five*. Berkeley: University of California Press)

この例において、子どもの想像上の仲間は、自分を発明した者の言語上の誤りの責めを負う。言語を正確に使用するために、子どもにとって「想像上の仲間」は、なくてはならない必要物なのである<sup>15</sup>。

## おわりに

習得遊びは乳幼児の支配的な学習志向である。経験すべては新鮮、斬新で、刺激的である。生まれて最初の年は、幼い子どもにとっては、文字通り外国を訪れている様なものである。そして、幼い子どもは成人の概念およびカテゴリーの中で考えないので、彼らは外国の地に対して、様々な観点から接近する。彼らは、この新しい世界を、芸術家、博物学者、作家、科学者およびさらにもっと多くの観点から見る。そういう訳で、幼い子どもは見ることに全く魅了されてしまうのである。ある瞬間には、子どもは忙しくイナゴを検査する博物学者であり、次の瞬間には紙に印象を描く芸術家、次には高度に独創的な言語で経験について記述する作家であり、そして常に社会的相互作用の可能性を探究する社会学者であるのだ。これらの多くの役割が、喜ばしい興奮とともに完了する。このようなわけで、乳幼児を急かせて、コンピュータやテレビ、学問的教材を学習させても意味をなさない。子どもたちは、学習する必要がある事柄を喜びと熱意をもって学んでいるのに、なぜそれを邪魔するのであろうか。

子どもが、幼児期から小学校学齢期へと移行するにつれて、子どもの遊びは新しい機能を帯びるようになる。つまり、遊びは、この学齢期の支配的な支配的要因である「仕事」に従属するようになるのである。この文脈においての仕事とは、読み書き、計算、理科の基礎のことである。

---

<sup>15</sup> D. Elkind, *op. cit.*, pp.113-117

## (私訳)「推論のための遊び:計算、読み、理科の基礎(unit)の形成」(“The Power of Play”より)

私の息子たちは、幼い頃よく喧嘩をしていた。ある土曜日のこと、雨が激しく降っていたので、長男のポールは計画していた友達との外出ができなかった。母親は彼に4歳の弟のボビーと一緒に「シュート・アンド・ラダー」(すごろくゲームの一種)をするよう説き伏せた。しばらく7歳の子が4歳の子と一緒にするからといって別に枯券にかかわるようなことではないと説得したりなだめすかしたりした後、ポールは同意した。そのゲームは居間の床の上に置いてあって、競技者の強さに応じてミルクとクッキーを出すという母親の申し出に息子たちは喜んだ。母親は平穩無事に物事が進むと考えたが、短命に終わった。ポールは大声で叫びながら居間から出て行った。「僕はボビーとなんかゲームをやらない。ずるをするんだもん」。

ポールはゲームの規則つまり「回転盤の数字の数だけコマを進めることができる。回転盤の数字が3だったなら、コマを3つ進めることができる」に従って遊んでいた。そのようなルールを学びルールに従うことができるのは、古代の人々が「理性の年齢」と呼んだ年齢、通常は乳歯が生え変わる時期と同じ、6,7歳に子どもが達した後のことである。この時の推論の形態は、古典的な三段論法によくあらわされている。

すべての人間は死ぬ(大前提)。…回転盤の数字の数だけコマを進めることができる。

ソクラテスは人間だ(小前提)。…回転盤の数字は3だ。

ソクラテスは死ぬ(結論)。…コマを3つ進めることができる。

しかしながら、ボビーはまだその段階には達していなかった。彼の年齢段階では、「一方が勝ち、一方が負ける」という規則しか理解できない。回転盤の数字より多くのコマを動かしても実際には「ずる」をしていることにはならない。なぜなら意図的に規則を破っているわけではないのだから。しかしながら兄のほうは、人が規則に従わなかったときに我々みんながする傾向があることをしたに過ぎない。つまり、人の振る舞いをその動機のせいにするということである。

幼い子どもが年長の子もたちや大人とは違った考え方をするというのは単なる事実過ぎない。幼児の思考形式は具体的で、時には神秘的あるいは混合的と呼ばれる。例えば私の息子の一人がかつて私に尋ねたことがある。「おとうさん、もし僕がスパゲッティを食べたら、僕はイタリア人になる?」。またロシアの子どもが極北の地、夏には白夜になる地域を訪れた時、「おかあさん、太陽を消してよ、僕眠たいんだもん」とお願いをするようなことである。これらの思考形式では、概念化のレベルは存在せず、すべては、スパゲッティを食べることとイタリア人になることなど、同レベルである。そしてそこには、大人は全能ですべてを知っているという信念が含まれている。(「ママ、太陽を消して」など)。私たちはまた、「穴は掘るもの」とか「自転車は乗るもの」という幼児の定義の中にこのような具体性を見ることを見る。同様に幼児は、事物を非計量的な仕方でも描写する。

神秘的・混合的思考から理性的思考への移行は、遊びに関する幾つかの形態によって助けられ、支援される。理性の発達における紛らわしい側面の一つは、言語機能が子どもの推論能力よりも先んじていることである。複雑な文章を話すことができる子が、言葉の規則はまだ分からないということがある。私の孫娘のリリーは、バイリンガルで4歳の時には完全な文章を話していた。しか

も動詞の前に名詞が来る等の文法も知っていた。しかし、6歳のいとこと遊んだ時、すごろくゲームの規則を理解することができなかった。言葉の発達と知的発達との間のこのような不一致を私たちが理解するのは、幼児が推論を必要とする明確な言語規則に従わなければならない時である。両親や祖父母はしばしば、幼児の言語的早熟性によって誤解し、知的にずば抜けた才能がある証拠だと思ってしまう。たいていの場合はそうではないのだが。簡単なチェック方法は、子どもにひし形を描いてもらうか模写してもらうことだ。驚くに違いない。ひし形を描くことの難しさは後に説明する。

同様に、理性の年代に移行するしるしとなるものに、4歳から6歳までの間に、遊び、愛、仕事という三つの支配的要因における変化がある。読み・書き・計算(算数)という道具機能の習得は、仕事を前面に持ってくる。しかし、遊びと愛はまだ重要である。この三つの支配的要因すべてが教授と学習に含まれるとき、子どもたちは最もよく進歩するのである。

### 理性(reason)の年齢

#### 推論(reason)のためのさまざまな道具

古代においては、推論は上述した分類によって示されているように、アリストテレスの三段論法の用語の中で定義されていた。古代の人々が理性の「年齢(age)」について語るとき、現代の人々がコンピュータ「時代(age)」という意味で使うのと同様に、包括的な意味で使っていた。彼らはこの年齢が、子どもたちが推論する能力を獲得するまでの幅広い時期を含むことを理解していた。ちょうど永久歯が生えそろうまでにいろいろな年齢を順に進むように。スイスの心理学者ジャン・ピアジェは、この推論を「具体的操作」の段階として描写した。子どもたちがこれらの知的能力に達する年齢の範囲はおおよそ5歳から7歳の間で、子どもによって異なる。古代にはただ観察によってのみ言われていたことであるが、ピアジェは実験によって、それ以降も繰り返し世界中で実験が行われてきたが、明らかにした。(Piaget, J. 1950. *The Psychology of Intelligence*. London: Routledge & Kegan Paul.)

このことは比喻で説明するとわかりやすいだろう。幼児期の知的成長は青年期前期の急速な心理的、身体的成長の時期とよく似ている。若者の中には11歳で思春期に達する者もいれば、12歳、13歳、14歳であるいはもっと遅くに達する者もいる。我々すべては青春期に達するけれども、主に全般的な背景によって達する時期や早さは異なっている。早く成熟した親の子どもは早く成熟する傾向があるし、逆もまた真で、ゆっくりと成熟した親の子はゆっくりと成熟する傾向がある。幼児についても同じことが当てはまる。幼児の中には4歳で理性の年齢に達する子もいるが、より多くは5歳で、最も多くは6歳で達する。そういうわけで、子どもたちの発達段階に従うのではなく、年齢に従って教えるということはほとんど意味がない。

古代の人々は、理性の年齢に達することが正規の教授のための必要条件であるとした。彼らは、すべての正規の教授は、**規則**を教え込むことが含まれると認識していた。そのことは今日でも真実である。例えば、読むことには多くの発声学上の規則、例えば、二つの母音が続くときには、最初の母音が代弁するか、cの後にくるのでなければ、eの前にiがくる、などがある。算数において、子どもたちは桁の規則を学ぶ。同じ数字でも1の位もあれば、10の位、100の位とその数



字がどの位置にあるかによって異なる。理科においても同じで、規則は基本的なものである。方程式は基本的に規則である。

「 $\text{速さ} = \text{距離} \div \text{時間}$ 」という方程式は本質的には、特定の距離を進むのにかかる時間を決めるための規則である。

三段論法の推論もまた、一つのものが同時に二つのものでありうるということ子どもたちに理解させるためのものである。幼児にとっては関係を理解するのが困難であるということがこのことを示している。例えば、私の末っ子のリックが学校に上がる前に「君には兄弟がいるかい」と尋ねたことがあった。彼は「いる」と答えて、その名前を挙げていった。それで私は、「君のお兄ちゃんたちには兄弟がいるかい」と尋ねた。すると彼は、「いない」と答えた。異なった次元が融合されている思考レベルでは、兄弟を持つことと同時に兄弟であることはできない。就学前の子どもに、「あなたの通っている保育園のクラスには何人の男の子と女の子がいますか」と尋ねてみるとしよう。そうすれば、子どもたちは一人ひとり数えてみて、正確に「10人の女の子と7人の男の子」と答えることができるだろう。子どもたちはしばしば出席を取るを手伝っているため、これらの数を知っている。それでも子どもに「女の子は男の子より多いですか」と尋ねてみたら、ふつうは正確に女の子のほうが多いと答えるだろう。しかし、「子どもたちよりも女の子のほうが多いですか」と尋ねるとしたら、子どもは当惑してしまって、「男の子より女の子のほうが多い」と繰り返すだろう。三段論法の推論ができないうちは、子どもであると同時に男の子かまたは女の子であるということを理解することはできないのである。

一つのものが同時に二つのものでありうるという考えは、先に論述した規則の成果である。「二つの母音が続くときには、最初の母音が代弁する」とは、ある文字が発音されるかどうかは、それが現れる順序に依存しているという意味である。数学においては、同じ数字が1の位か、10の位か、100の位かはその数字がどの位置にあるかに依存している。物理学においても、速度の等式は、速さはさまざまな時間と距離の単位の組み合わせによって得られる。地理学にはほとんど規則はないけれども、一本の地図上の線が二つの異なった国や地域の境界を示しているということを理解していなければならない。このような推論の道具は、正規の教授のための必要条件である。

### 理性の年齢と子どもの養育

親として私たちは、子どもが理性の年齢に達した時を知りたいと思う。例えば、「何かを頼むときには、『どうかお願いします(please)』と言うことや、誰かが何かをくれたときには、『ありがとう』と言う」というような規則を学んでほしいと思っている。時には子どもたちはこのようなことを、食事の時のような文脈的な状況の中で学ぶが、時には「忘れる」こともある。実際、忘れていないわけではないのだが、一般的な規則を学ぶのに必要な能力をまだ得ていないだけなのである。もちろん私たち親は、言語的な規則を学ぶ前であっても、子どもたちに行儀よくするよう励まし続けなければならない。しかし、もし子どもたちが自らを導く規則についての理解を十分に持っていないのであれば、子どもたちの行動を悪い動機にすべきではない。

幼児は、私たちが教え込みたいと思っている他の規則、例えばおもちゃをかたづけることや落

としたものを拾うこと、テーブルの上に登らないことなどについても同様の問題に直面する。もし私たちが、これらの失敗が強情さや反抗心というよりは、知的未成熟のせいであると認識するならば、子どもたちと楽しくかかわることができる。そのようにすれば、何かについて抑えようとして批判する場合よりも、子どもはよりたやすく規則について学ぶ。想像上の仲介者を取り入れることも一つの方法である。例えば、「うさぎさんは、あなたがもう少し大きくなったら、遊びが終わった時におもちゃを片付けるのを忘れないでいられるって言っていたよ」とか、うさぎさんは、あなたが大きくなったら、何も言わないでテーブルから離れるなんてことはしなくなるって言っていたわ」と、言うことができる。このようにして私たちは、子どもの未成熟を受け入れられ、かつユーモアのある仕方で認識し、一方で、子どもたちには将来規則に従うことができることを予期させることができる。仲介者を使うことはまた、「鬼」のようなものを登場させずに済むことにもなる。ここで子ども向けの本の例に倣って、想像上の「悪役」の権威を作ってみよう。

幼い子どもたちは、私たちに子どもの発達段階を知る多くの手がかりを与えてくれている。例えば、もし幼児がスーパーマーケットで保育園の先生に出会ったときに驚くのであれば、それは「幼稚園の先生でありながら、同時に普通の人であることがどうしてできるのか」と思っているからである。もし就学前の幼児が、普段は体操服を着ている私たちしか見たことがないのに、着飾った私たちをみてびっくりしているのであれば、それは同じ理由による。子どもの発達段階を知る別の手がかりは、どんな話に興味を示すかである。理性の年齢に達する前の子どもたちは、おとぎ話に出てくる登場人物を好む。その時期の幼児の人格特徴は一次元的だからである。主人公を助ける妖精は、善良、親切で優しい。邪悪な鬼は醜く、卑しく、利己的である。ゴルディオックス(英国の昔話 *The Tree Bears* に登場する熊の家に入り込んだ女の子)は、悪い女の子である。校正前の版では、熊がベッドの中にいる彼女を捕まえようとしたときに、窓から飛び出し、あわてて身を滅ぼしてしまう。子どもは三段論法の推論に達する前でも、事実を示す簡単な文章からなる伝承童謡としての詩や歌が大好きである。

Little Jack Horner, (リトル・ジャック・ホーナー)

Sat in a corner, (隅っこに座って)

Eating a Christmas pie; (クリスマスパイをつまみ食い)

He put in his thumb, (親指を突っ込んで)

And pulled out a plum, (スモモを取り出し)

And said, What a good boy am I! (ボクって何て良い子なの!)

Little Boy Blue, (小さなブルー少年)

come blow your horn (こっちにきて角笛を吹いておくれ)

The sheep's in the meadow, (羊は牧草地に)

the cow's in the corn. (牛は穀草に)

But where is the boy who looks after the sheep. (羊の世話をする少年はどこにいったの)

He's under a haystack, fast asleep. (干し草の山の中でぐっすり眠っているよ)

Will you wake him? (起こしましょうか)

No, not I, For if I do, he's sure to cry. (私はいやよ。だって、泣くに決まっているもの)

他のすべての童謡と同じく、これらの伝承童謡、幼児のための詩や物語では、時と場所が一般的かつ具体的で、まさに今ここでのことである。面白くて予期せぬ結果になるという意味で、たのしいものだ。子どもがこのような詩や童謡に興味を示さなくなったら、それは子どもたちが次の知的発達のレベルに移行したしるしである。

実例を出して説明すると、子どもが「クマのプーさん」の話を聞いたり、本を読んだりするのを楽しむようになれば、それは彼らが三段論法の推論に到達したことを示すしるしとなる。プーさんは良いやつだが、時々ものを忘れることがある。例えば、彼はついうっかりとイーヨーの誕生日プレゼント食べてしまう。それで、彼はよい小熊であるが欠点も持っている。三段論法の推論に到達した子どもたちは、そのようなより複雑な特徴やより込み入ったストーリー展開を期待する。子どもたちの言語も、彼らがより高いレベルの思考形態に入ったことを示す手がかりになる。就学前の子どもたちに、それぞれサイズの異なる三つのブロックについて話すよう頼むなら、おそらく彼は次のように言うだろう。「これ(一番大きいブロック)はお父さん、これ(次に大きいもの)はお母さん、そしてこれ(一番小さいもの)は赤ちゃん」と。理性の年齢に達した子どもは、同じものを違った仕方で表現するだろう。「これはいちばん背が高く幅がある、これは二番目に背が高く幅がある、小さいものはいちばん背が低くて薄い」と。今や年長の子どもは、三段論法で推論できるようになったので、ブロックを二次元で描写することができる。

### 理性の年齢と正規の教授

子どもが三段論法の推論に向けて変化しているかどうかを知ることは、読み書きなどの正規の教授を導入するために重要になる。就学前の子どもたちは、文字の名前やいくつかのちょっとした単語を学びたがるし、同様に数字を学ぶことや数を数えることにも熱心である。そのような学習は、三段論法の認識レベルの前段階にあたる。植物や色、姿、形の名前を学ぶことは、幼児の生来の性向の延長線上にあるといえる。しかし道具的スキルとして正規に教授することは別問題である。子どもには「二つの母音が続くときには、最初の母音が代弁する」ということを学ぶための予め備わった要因や動機などない。一旦正規の教授を導入すれば、もはや子ども自身の支配的要因や動機づけに頼ることはできないのである。

モチベーションを保ちつつ、フラストレーションを避けるために、子どもに正規の教授を始める前に子どもたちが推論するスキルを持っていることを確かめる必要がある。

このことは正課科目だけでなく、音楽や体育においても当てはまる。例えば、バイオリンを教える鈴木メソッドでは、音符を読むことを教えられることはない。鈴木メソッドは、就学前の子どもには音符を読むことは難しすぎることを理解している。同様に、Tボールは、幼児のために開発された野球である。動いているボールを打つことは、たいていの就学前の子どもたちの能力を超える、視覚と運動との協同のレベルに達していることが必要である。文字や計算を学ぶのと同様に、子どもが運動や音楽の規則を学ぶためには、一つのもので二つのもを表すということ

を理解できる能力は、必要条件ではあるが十分条件ではない。

子どもたちは正規の教授に対して生まれつき動機づけられてはいない。この動機づけは、まず第一に、言葉や算数、音楽や体育が導入される仕方から生まれる。正規の形式張った教授は仕事である。というのは、それは教授の過程の一部をなす遊びや愛が伴ってこそ効果的なものになるからだ。親や教師は、子どもが持つ物語への愛好、対比やリズム、韻を踏むこと、予期せぬ事実やユーモアへの愛好という土台の上に築いて初めて効果を発揮することができる。もしわれわれがこれらのテクニックを使って文字や計算を教えるならば、子どもたちの自発的な動機の上に築いていることになり、学習を興味深く楽しいものにする。同時に、子どもたちからの尊敬と愛情を勝ち取ることができ、教授活動が仕事であると同時に遊びや愛にもなるのである。

子どもが理性の年齢に達し、幸運にも親や教師が興味深い仕方で読み書きや計算を教え始めたとしても、考慮すべきもう一つの要因がある。理性の年齢に達した子どもであったとしても、この種の思考を使う能力の点でさまざまなレベルの差があるかもしれない。例えば、多くの時間をテレビを見ることに費やしてきた子どもたちは、フォニックスを解読するために必要な聴覚の識別能力を持っていないかもしれない。テレビでは、子どもたちは最小限の努力で、可能な限り容易く情報を得るという法則に従っている。視覚を通して情報を得るほうが簡単なので、子どもたちはテレビの登場人物が使う言葉にはほとんど地優位を払わないということもしばしばあることだ。それで、子どもが理性の年齢に達したからといってある種の基本技能を効果的に学ぶことができるとは限らない。幼児を教えるときはいつも柔軟でなければならないし、理性の年齢に達した子どもたちでさえ、これらの技能を使う点で差があるかもしれないという事実に対して寛大であるべきだ。

このセクションの終わりに、理性の年齢に達する道を見事に描写したアラン・アレクサンダー・ミルン (Alan Alexander Milne) の詩を引用しよう。

When I was One, I had just begun.

(一つのときぼくは まだはじまったばかりだった)

When I was Two, I was nearly new.

(二つのときぼくは まだうまれたてのままだった)

When I was Three, I was hardly me.

(三つのときぼくは まだまだぼくじゃなかった)

When I was Four, I was not much more.

(四つのときぼくは そうたいしてかわっていなかった)

When I was Five, I was just alive.

(五つのときぼくは ただげんきいっぱいだった)

But now I am Six, I'm as clever as clever,

(いまぼくは六つで だれにもまけないおりこうさん)

So I think I'll be six now for ever and ever.

(だからぼくはこのまいつまでも六つでいたい)

(Now We Are Six ; 邦訳名「クマのプーさんとぼく」小田島雄志、小田島若子訳)