

## ▶ 研究ノート ◀

社会性を身につける上での遊びの役割 - 少年期におけるゲームの意義  
 The Relevance of Play to Young Children - The Role of Play in Becoming Social

水田 聖一

MIZUTA Seiichi

## 解題

フロイトは死ぬ間際に、弟子から「人間が生きていくうえで何が一番大事なことだと思いますか」と問われて、「愛することと働くこと(Lieben und Arbeiten)」と答えたという。ある意味で人生の神髄だと思うが、エルカインドはこれに「遊ぶこと(Spielen)」を加えるべきだという。幼児期の遊びの重要性は、幼児教育・保育分野で繰り返し強調されているが、少年期においても、また人生全体においても重要である。

子ども時代に遊びが不可欠であるように、大人にとっての遊びもまた、意味を創造しながら豊かに生きていくうえで不可欠である。「大人もまた子どもという生の在り方を生きる必要があること、そして、現実の子どもとの出会いが、そして自己の生に生きる他者としての子どもとの回想による出会いが、そのような子どもという生を生きなおすうえでとても大切」である。(矢野智司『意味が躍動する生とは何か - 遊ぶ子どもの人間学』世織書房、2006年、pp.i,ii.)

訳出した論文は、デイビッド・エルカインドの『遊びの力：自発的、想像的活動が、いかに子どもたちの幸福と健康へと結びつくか』(The Power of Play: How Spontaneous, Imaginative Activities Lead to Happier, Healthier Children, 2007, Da Capo Press.)の7章とエピローグの翻訳である。「社会性を身につける上でのゲームの役割」(7章)では主に、少年期における遊び特にゲームが社会性を獲得する上で重要な契機になっていることを論じている。エピローグでは、遊びが幼年期や少年期だけでなく、大人にとっても躍動する人生を送るために欠かすことのできないものであることを論じている。

エルカインドの遊び論については、小論「デイビッド・エルカインドの遊び論」(『富山国際大学子ども育成学部紀要第2巻』2011.3)を参照願いたい。また、『遊びの力』の他の部分の抄訳は、拙著『「幼児期の育ち」を支える「学び」としての「遊び」研究』(平成20年度(財)富山県高等教育振興財団私立大学振興事業(研究活性化事業)助成金研究報告書)にも収められている。

(抄訳)

## 社会性を身につける上でのゲームの役割

デイビッド・エルカインド

数年前、教育会議での講演を行うためにジョージア州のオーガスタに旅行した。数日かかった旅だったので、夕方のプレゼンテーションまで休息を取るために招待してくれた人の家で昼寝をすることにした。1時間ほどたった後で、窓の外から子どもたちのひそひそ声が聞こえて目が覚めた。外を見ると、数人の子どもたちがかくれんぼをしていた。子どもたちは小声で話していたのだが、それはお客さんが昼寝をしていると告げられていたからだった。一人の子どもが、「次はあの木のところまで行ってもいいよ」と言った。しばらくして別の子どもが言う、「今度は僕の番、あの納屋のところまで行ってもいいよ」と。これらの子どもたちは、大昔から子どもたちがしてきたことをしている。つまり、自ら考えだしたゲームを行い、時とともに規則を作ったり破ったりと。このような自ら始めた遊びをしているときは楽しいものである。同時に、そのような遊びは、将来社会人として活躍するときに必要な対人関係のスキルを身につけるのに役立つ。

## ゲームと社会化

幼年期と青年期の間(おおよそ 6,7 歳から 11,12 歳頃)は、それまでやその後の急速な身体的発達や精神的発達の時期と比べて、比較的ゆっくりと成長する。小学校段階の時期の成長は、飛躍的というよりは漸進的なものである。身体的には、筋肉運動の強さと協調を、一度に少しずつ発達させる。8 歳頃になると、例えば、たいていの女の子はリズムに合わせて縄跳びができるようになり、石蹴り遊びで、ホップ、ステップ、ジャンプができるようになる。同年齢の時期に、男女ともある程度正確にボールをつかんだり投げたりすることができるようになる。しかしながら知的面では、理性の年齢に達した後の子どもたちでさえ、規則というものは守らなければならないものだが、固定的でも不変のものでもないということを完全に理解するためには、さらに 2 年はかかる。中期少年期には、すでに乳幼児期に見たのと同じような遊びを行うが、より洗練されており、より複雑で社会的な相関性を持って生まれ変わったものになる。

学齢期の子どもたちが習得遊びをする際、幼児期の段階で観察された、繰り返し行うことから独創的な革新へとつながる同様の道筋があることがわかる。学齢期では、**仲良し遊び**は、同性同士の問題となる。少年たちと少女たちの間には、遊びへの趣向や活動面での不一致と結びついた反感が生じてくる。模倣的なごっこ遊びは減少し、学齢期の子どもたちにとっては、特定の仲間を作ったり、秘密の遊び場を持ったりすることが多くなる。**癒し遊び**は、個人的なものであると同時に社会的なものになる。学齢期の子どもたちは、大人の行為が首尾一貫していないことや馬鹿げていることからかうようなパロディーや冗談を発明する。個人的な癒し遊びはしばしば、自分という感覚を成長させ作り出していくという難しい課題に対処するための一手段となる。これらの遊びの諸形態や特定の遊びを一つ一つ見る前に、この段階における遊びの力についての一般的な考察をしておこう。

## 子どものゲーム

### 遊びの過去と現在

少年期の子どもたちにとって、自ら始める遊び(self-initiated play)は、乳幼児期と比較するとそれほど支配的なものではない。学齢期の子どもたちにとっては、学校や組織チームスポーツ、他の課外活動が目覚めている時間のかなりの割合を占める。しかし、自ら始める遊びというのは子どもたちにとって不変の属性[性向]であり、機会があればいつでもそのような遊びを行う。少年期の子どもたちは今や理性の年齢に達したので、彼らの遊びのほとんどは規則のある遊びへと発展している。これらの遊びの多くは幾百年も受け継がれているものである。規則のあるゲームの中には、様々な球技や追っかけっこ、輪になって座って遊ぶ遊び、頭脳遊び、感覚遊び、力比べ、各種の卓上遊びなどがある。これらの遊びの中には、トランプ遊びやかくれんぼなどの長い年月続いているという点で不変のものもあれば、ビー玉遊びやお手玉のように、現れては消え消えては現れるというように、繰り返すものもある。新しい物語や映画に対応して作られた遊びのように、新しいものもある。サメの遊びは、人々がサメを恐れている間は流通する。その遊びは、人気のある映画「ジョーズ」によって新たな活気を得た。

このゲームの遊び方は、一人の人がサメになり(サメ役の子どもはゴーグルを着けなければならない)、他の人々が小魚になるというものだ。サメはプールの真ん中に立ち、一回転して五つ数える。その間に小魚はプール内を移動する。サメは五つ数え終わるとすぐに水中に潜り、他の競技者を捕まえようとする。この遊びの駆け引きは、サメは水中にいる間目を開けていなければならないが、息をするために水上に出るときは10秒間待たなければならない。水上に出ている間は目をつぶっていないと場所である。誰でも他のものを捕まえた人は、サメになれる。目的はサメになることではない。

以下にゲームサイトに載せられているより複雑な変異形を示す。

サメになる人は、プールの端っこにある飛び込み台に立ち、プールとは反対側を向く。小魚になる(少なくとも2人以上の)プレイヤーはプールの中で飛び込み台のある壁に向かって立つ。小魚たちは何かの数(通常は0~5)を選ぶ。通常、サメ役の子どもが聞こえないように台の下で指によってその数を示す。サメは、小魚たちが反対側に泳ぎ始めたと思った時に黙ってプールの方を見る。もしまだ小魚たちが壁に手を付けていたなら、サメは飛び込み台からプールとは反対方向に一歩下がらなければならない。小魚たちは自分たちが選んだ数だけサメをだまそうとする。サメがこちらを見ようが見まいが、一つひとつの策略(深い息を吸ったり、水しぶきを上げたり、壁をけったりすることは)は重要だ。一旦特定の数の策略が終わってしまったら、小魚たちすべては命がけで反対方向に向かって泳ぎだす。捕まってしまった者は食べられて、今度は次のサメになる。<sup>1</sup>

### ゲームと社会的団体(Social Institutions)

サメのゲームの多様性は、子どもたちの発明の才や創造性を物語っている。上述したような規

<sup>1</sup> Games Kids Play. 2005. www.gameskidsplay.net.

則のある遊びは、社会的諸団体への導入となる。他の社会的団体(例えば教会など)と同様に、世代ごとに変形はあるものの、遊びは基本的な共通性を保持している。お手玉や鬼ごっこ、トランプ遊び、石蹴りなどの遊びは、何百年も前からあるが、過去のものとは幾分違った遊び方がなされている。現代の遊びの多くには、昔から続いている儀式(鬼が追いかける前に目隠しして三回回す)や、手がかりとなる言葉(正解に近ければ「当たり(warm)」と言ったり、正解から遠ければ「はずれ(cold)」と言ったりすることなどが組み込まれている。

遊びは、ある状況下でどのように振る舞えばよいのかを示す一揃いの規則を提供するものである。すべての社会的団体と同様、ゲームは、そのゲームに参加したい個人が存在する限りにおいて成り立つ。教会は、それが代理をしているというものを信じる人々がいなくなれば、存在しなくなるだろう。同様にかくれんぼは、もし子どもたちがそれを行うことから満足を得られないならば存在しなくなるだろう。結局、社会的団体が生き延びるためには、そのメンバーが自らの必要や欲求よりも、社会的に合意された一揃いの規則や儀式を優先させる必要がある。このことは鬼ごっこの遊びと同様に、教会やシナゴグでの儀式についても当て嵌まることである。

この点は、子どものゲームについての研究の成果として、スイスの心理学者ジャン・ピアジェによって強調された。「いろいろな計画を協議し、同意できない点があればそれを解決し、規則を作ったりそれを守らせたり、約束をしたりそれを守ったりする際に互いに譲り合うことを通して、つまりゲームをすることを通して、子どもたちはできる限り他の人たちと協力する必要があるという社会的な規則を理解するようになる。このような理解の結果、仲間集団が自律的に維持され、成員は自律性を持ち、民主的、道徳的思考をすることができるのである」<sup>2</sup>。同様に、社会学者のジョージ・ハーバート・ミードも次のように書いている。子どもたちはゲームをすることによって、「他人を信頼し、社会的集団内での差別を撤廃し対等の関係を作り出すための社会的責任を学ぶ。遊びの中で、子どもは他の一人ひとりもその遊びに関係しているのだという態度を示す用意ができていなければならないのである」<sup>3</sup>。

#### 子どもの遊びに対する大人の反応(または無理解)

子どもの社会化にとって自ら始める遊びが重要であるにもかかわらず、大人はしばしば遊びを無視し、遊びの重要性やその複雑さを無視する。私は、息子とその友たちがそり滑りをしながら追っかけっこをしていた様子を思い出す。近隣のある男性は、芝生の上には少なくとも 30cm 以上の雪があったのだけれども、そり滑りをすると自分の家の芝生が傷むと文句を言っていたのである。子どもたちが野球ゲームをする場合、逸れたボールが近隣の家の窓にあたるかもしれない。子どもたちが歩道で遊んだり、そこで落書きをしたりすることに反対する大人もいる。追っかけっこやボール遊びをしているうちに近所の人所有地に入り込んでしまうこともあるかもしれない。次にあげる例は極端なものかもしれないが、われわれ大人の多くも昔外で遊んでいた時に、われわれを叱った隣人がいたことを思い起こすことができる。

<sup>2</sup> Piaget, J. 1950. *The Moral Judgement of the Child*. London: Routledge & Kegan Paul.

<sup>3</sup> Strauss, A., ed. 1936. *The Social Psychology of George Herbert Mead*. Chicago: University of Chicago Press.

僕たちが通りで遊んでいた時は必ず、ボールがダンカンさんのきれいに整えられた庭に入り込んだ。彼女はいつも待ち構えていたに違いない。ボールがダンカンさんの家の土地につくやいなや、彼女は小さな横手の門から飛び出してきて、庭に入り、ボールをつかみあげ、僕たちの目の真ん前に持ってきて、大きなはさみでボールを切り刻んだ。

ダンカンさんの家の裏庭に通じる門を、2人一組になって移動させられた。ひと巻きの黒糸を安全ピンの中に通し、糸の一方はこのオールドミスさんの家の窓の外側の取っ手に固く結ばれ、僕たちが遠くに離れるまで糸を出すようになっていた。そしてそこから、安全ピンが糸を伝って窓にあたるようにさせられた。<sup>4</sup>

この回想が示しているように、子ども期の遊びは大人期になる準備のための単なる社会化ではない。それはまた同様に、いやそれ以上に、独立の要求であり、大人が優先的に空間や資産をもつことに対する挑戦なのである。

#### 子どものゲームの普及

おそらく最初は、子どもたちが私たちが困らせて子どものゲームに加わらせるので、私たちは自分で始める遊びがいかに子どもたちに共通のものかを理解できない。しかしもし、私たちが子どもたちを待ち受けようとするならば、子どもの遊びとは一体何なのかが分かるだろう。私の小型のキャッチボートを停泊させていたマリナーで、ボートクラブのメンバーの子どもたちがさまざまなタイプのゲームをしているのを見た。そのクラブは家族志向のクラブで、ほとんど毎日、子どもたちが遊んでいる間、昼食や夕食を分け合って楽しく午後や夕方を過ごしていた。泳ぐためにロープで囲われたエリアではこのようなことがよくあった。私がボートに装備を付けていた時、波止場から誰が一番遠くに飛び込みができるかという飛び込みゲームをしている声が聞こえてきた。その後水の中で鬼ごっこが始まり、子どもたちは互いに追っかけっこをしていた。このようなタイプの遊びは、他のゲームと同様、真に自発的なものである。このような遊びはいたるところで見ることができる。ある日私がスーパーから出てきた時、子どもたちの集団が、親が出てくるまでの間を利用してジャンプ遊びをしていた。彼らはショッピングカートを目印に使用してどれだけ遠くに飛んだかを測っていた。

最近の子どもたちにとって、遊び場を見出すことは難しくなっているが、彼らは遊べるどころならどこでも遊ぶ。ボストン市立図書館の前に行けば、どの日の夕方であってもスケートボードの離れ業を見ることができる。このような妙技は偶然のものではなく、法則に則ったものである。市街地の歩道にはしばしば、石蹴り遊びをした後のチョークの跡が残っている。学校の休み時間の運動場では、追いかけてっこやキャッチボール、縄跳びが行われている。都市部の子どもたちは、もし路地か適当な空き地があれば、野球の練習や野球をしている。

子どもたちにとって、今日自ら始める遊びを行う場所も機会もほとんどないので、われわれアメリカ人は国技ともいえる野球ですくれた選手を生み出すことに失敗している。カリブ海の地域や中央アメリカ、南アメリカからますます多くの選手たちがアメリカの野球チームの花形選手に

<sup>4</sup> Cowan, E. 1974. *Spring Remembered: A Scottish, Jewish Childhood*. Edinburgh: Southside.

なっている。これらの選手の多くは、野球を楽しみながら成長したのであって、決してリトルリーグなどの組織チームに入っていたのではない。繰り返すが、学習は、それを個人的な興味を持って自ら始めるときに、最も効果がある。これは、幼児が遊びたいときに、遊びたいだけ、遊びたい仲間と遊ぶときにまさに当て嵌まる。300 万以上の子どもたちがリトルリーグに所属し、数えきれないほどのベースボールキャンプが行われているが、最優秀選手といわれる人々はアメリカでは育たない。

特別な場所がなくとも、子どもたちはゲームをする方法を見つけ出す。例えば、私の息子のボビーの 8 歳の誕生日に、彼と彼の友人を映画に連れて行った。映画が終わって、映画館を去ろうとした時、ある男の子が曲がり角に止められていたステーションワゴンのところに向かっていき、振り向いて叫んだ。「車に残っている最後のものは、腐ったリンゴだ」。私の息子は、靴紐を結ぶように何千回も言われていたのだが、結んでない靴紐を踏んで転んだので、立ち止まってスニーカーに注意を向けざるを得なかったが、その後、息子は腕を上げて叫び返した。「そんなものはあるわけない」。はじめの男の子は、さらに走って、躊躇することなく叫び返した。「言い返すな」。このような短い偶然のゲームでさえ、ルールが存在しており、交渉を目指す試みでさえある。

大人たちによってわきに追いやられ、制限された場所での子どもの遊びと、広々とした場所で、大人たちの監視のない状態で子どもたちが行う遊びとは、しばしば異なることがある。子どもの遊びと言語との関連、子どもの遊び文化の体験知についての広範囲な調査を行った社会学者のアイオナ・オーピーとピーター・オーピーは、その点を次のように述べている。

子どもたちが遊び場で群れになっているとき、そこは教育学者や心理学者、社会学者たちが一緒に子どもたちを観察している場所であるが、子どもたちの遊びが道路や荒れた場所でのときよりも著しく攻撃的であることに気が付いた。彼らは、「平手打ち」や「げんこつ」、「刺し合い」などの果し合いゲームをしており、目的ではないとしてもその楽しみは、相手に威圧感を与え苦しめることである。そのような遊び場では、かくれんぼや「リリーボ」と呼ばれる鬼ごっこ遊び、缶けりなどあちこち走り回るようなゲームを行うことは実際的ではない。ステューブソンが言ったように、それらは「ロマンスの源泉であり、荒地にいる子どもたちにとっては自然なことである」。<sup>5</sup>

子どもたちが規則のあるゲームを通して社会的技能を発達させ始めるようになると、子どもたちの生活の中での親の役割は、幼い頃と比べて重要性が低くなっていく。

8 歳か 9 歳になるまでには、子どもたちの所属や忠誠の行動様式が目立って変化してくる。かつての愛らしい子どもたちが小学校 3、4 年生になると、子どもときの愛情に富み人を信頼する性質が失われ、家族によそよそしくなることに親はしばしば困惑する。また以前だったら喋りすぎていた子が寡黙になり、家以外の場所のために生きるようになり、可能な場合には、家事や宿題をやらないでほかの子どもたちと遊ぶようになるかもしれない。横柄な態度も取るようになり、以前の素直ないい子

<sup>5</sup> Opie, I., and P. Opie. 1969. *Children's Games in Streets and Playgrounds*. Oxford: Oxford University Press.

とは全く違うようになり、重大な秘密の仕事に精を出しているような印象を与えるかもしれない。<sup>6</sup>

私たちはこれまで、規則のあるゲームが子どもたちの社会化と同時に、物事を新しく取り入れたり発明したりする能力、空想力、想像力に影響を与えることについて考察することができた。すでに述べたことだが、規則のあるゲームは乳幼児期における初期の遊び、つまり、習得遊び、進取遊び、仲良し遊び、癒し遊びという土台の上に築き上げられる。乳幼児期におけるこれらの遊びの形態は、主に個人的なものであり、第一義的に、物理的、社会的世界と子どもが会おうのに役立つ。その後の少年期においては、ゲームに参加することが同様に、あるいはより以上に、仲間集団に受け入れてもらう手段となる。

### ゲームを始める

私の息子が関係していた上述のゲームのように、多くのゲームは即興的に始まるが、長いプロセスを踏んで始まるものもある。どちらの側に立つかを選んだり、規則を決めたり、誰がそれをするかに多くの時間がかかり、激論が交わされることもある。そのゲームに参加するメンバーを集めることがまず問題になる。一つの方法は、2、3人の子どもたちが互いに手を振り回しながら広場を横切り、ある種の韻を踏んだ言葉を唱えながら、自分たちのゲームに加わるよう促すことである。

ピンチ パンチ 輪の中に入れ  
ピンチ パンチ 女の子は入れないよ

韻を踏んだ言葉は時や場所によって変わる。それ故すぐにわかるようなものを提示することは難しい。しかし、原則は同じである。時には、集団に入らない子どもが脅され、周りを取り囲まれたなら、不幸なことだが、参加するかどうかは自発的なものではなくなる。

多くのゲームは、誰が「それ」をするかの一点に集中する。普通追いかける子どもが「それ」をする人になるが、選ぶ方法はたくさんある。一つの方法は、遊んでいる子どもを輪の中に立たせることである。選ぶ人が輪の真ん中に立って、目を閉じて、ゆっくり回転し、止まって、指差す。指を差された人が「それ」になる。日本ではくじを引くことで選ばれているが、このやり方は時々アメリカでも見られる。子どもたちは、ある種のゲームには一人よりも二人のほうがより公平だと感じる場合がある。ある変種のゲームでは、選ぶもの、つまり「芋掘り人」が「芋を掘れ」という時、すべてのプレイヤーが両手のこぶしを差し出す。その後歌いながらすべてのこぶしを軽くたたく。

芋が一つ、芋が二つ、芋が三つ、そして四つ  
芋が五つ、芋が六つ、芋が七つ、八つ

<sup>6</sup> Stone, L.J.C. 1957. *Childhood and Adolescence*. New York: Random House.

子どもたちがそれを選ぶために規則を守ることを学ぶとき、グループによって採用された方法を受け入れることを学ぶとともに、もし自分が選ばれたとしてもその結果を受け入れることも学ぶ。このようにして子どもたちは、「それ」に選ばれないとしても、個人的な願望をグループによって決められたゲームの規則に従わせることを学んでいるのである。これらの例によって社会化が明らかになったので、ゲームが始まる前でさえ多くの社会化が行われていることに移ろう。

## 習得ゲーム

### 規則の習得における年齢による変化

理性の年齢になると子どもたちは規則を理解することができる一方で、彼らが獲得する理解力は子ども期を通じてさらに発達する。ジャン・ピアジェは子どものビー玉遊びの研究で、この発達について強調した。彼は、6歳から13歳の子どもたちに彼らが遊んでいるビー玉遊びの規則について尋ねた。8、9歳までの子どもたちは、幾分迷信的な規則の概念を持っていた。彼らは、規則は大人たちによって大昔に作られたものであって変えることができないと思い込んでいた。同時に、ピアジェが調査した最も年少の子どもたちは、ゲームの規則についての不規則で異なった考えを持っていた。

子どもたちが互いに理解し合うのに成功するのは、彼らが遊んでいるときだけである。それについてよく知っていると思われる少年と張り合うこともあるが、より多くの場合、論争になりそうな表現を使わないことによって理解し合うのである。遊びを通して、ある種の単純化されたゲームを行うのである。対照的に、第4段階の子どもたち(11-13歳)は自分たちの規則を完全にマスターしており、原則論や単なるやり方に関してお門違いな論争が時々起こるが、自らの決定に誇りを持っている。<sup>7</sup>

幼児はゲームの規則について十分には理解しないが、集団の中での社会的承認を得るために分かっているふりをすることがある。自己についてのより良い感覚を持ち、より大きな自信を持っている年長の子どもたちは、規則や手続きについて喜んで議論しようとする。

## 道徳律の習得

ゲームを通して規則を習得することは、子どもたちの道徳律の理解にも貢献する。ピアジェは彼の研究の中で、ビー玉に関して学んだ規則と道徳に関して理解している規則との関連を示している。彼は、子どもたちが自ら始めたゲームは道徳の理解に役立つと論じている。ゲーム遊びと道徳の理解との関連を研究するために、さまざまな年齢の子どもたちにいくつかの物語を聞かせた。それらの物語は、子どもたちにモラルジレンマを引き起こすようなものだった。

次の二つの話を考慮してみよう。最初の話は、テーブルを整えるために母親を手伝う子どもがつまずいてお皿三枚を割ってしまった、というものである。二番目の話は、少年がいくつかのク

---

<sup>7</sup> Piaget, 1950. *The Moral Judgement of the Child*.



ッキーを取ろうとしたが、取れそうもないところに置いてあったので、取ろうとする過程でお皿を一枚割ってしまった、というものである。両方の話を聞いた後で、子どもたちは、どちらの子どもがより責められるべきか、どちらの子どもがより重い罰を受けるべきかを尋ねられた。7、8歳以下の子どもたちは、最も多くの皿を割った子どもが最も多く責められるべきであり、一枚しか割っていない子どもよりも多く罰を与えられるべきであると答えた。8、9歳の子どもは、一枚の皿を割った子どもは、そうすべきでないことをした(規則を破った)のだから、より多く責められるべきだと答えた。さらに、一枚の皿を割った子どもは、三枚の皿を割ったけれども規則を破っていない子どもよりも多く罰せられるべきだとも言った。

この研究に基づいてピアジェは、子どもたちは遊びや成熟のおかげで、「客体的道徳性(objective morality)」と彼が呼ぶものから、「主体的道徳性(subjective morality)」へと移行すると論じた。8、9歳までは、子どもたちは道徳的な行為かそうでないかを、行為によってなされた害に基づいて判断すべきだと信じている。10歳かそれ以上の子どもたちは、道徳的な行為かどうかは、主に個人の意図に関連して判断する。小学校の学齢期には、子どもたちははだいに動機や意図に関連して行為を理解し始めるようになるが、低学年のうちには、単に結果に基づいて行為を評価する。<sup>8</sup> 子どもたちが、ゲームの規則を習得するようになるにつれて、道徳的理解の深さにおいても成長する。

私の研究の一つにおいて、ピアジェの道徳判断についての研究に新しい手法を加えて追実験を行った。<sup>9</sup> 弁護士との会話がきっかけで、ある友人が次のような観察を述べたことがあった。「君が所有物の損害について取り扱っているときは万事順調でうまくやっている。しかし、個人的に傷つけられたことはどうなのかい」。それで、われわれの研究では、故意に他の子どもを傷つけた子ども(通道の邪魔にならないように押し倒す)と、偶然他の子どもを傷つけてしまった子ども(足を滑らせた際にほかの子に鼻血を出させてしまった)とを子どもたちに判断させることにした。人身攻撃で傷つけた場合、所有物の損害を与えた場合よりも、1、2歳早く意図性を判断することがわかった。明らかに子どもたちは、所有物を傷つける場合よりも誰かを傷つける場合のほうが、動機や意図をよりよく認識する。内容は子どもたちが道徳的判断をする方法にも影響を与えることがある。<sup>10</sup>

### 言葉の規則の習得

習得遊びの他の形態は、学齢期の子どもたちの言葉に関わる楽しみを反映している。なぞなぞは、特に6歳から9歳の子どもたちにとっておなじみである。この時期の子どもたちはなぞなぞを使って言語を習得したり、遊んだりする。なぞなぞの中のいくつかの言葉は、いつも二重の意味を持つ。なぞなぞの面白さの大部分は、言葉に意味を支配している規則を破る自由を子どもたちに与えることにある。以下の例を考慮してみよう。

<sup>8</sup> 同上

<sup>9</sup> Elkind, D., and R. Dabek. 1978. "Personal Injury and Property Damage in the Moral Judgement of Children." *Child Development* 48: 518-522.

<sup>10</sup> 同上

What kinds of shoes are made out of banana peels? (バナナの皮でできた靴は)

Slippers. (スリッパ)

Why did the tomato blush? (どうしてトマトは赤くなったの)

Because it saw the salad dressing. (サラダドレッシングを見たから)

What do you call a fly without wing? (羽根がないハエを何て言う)

A walk. (歩くもの)

What do you say to spoiled lettuce? (腐ったレタスに何て言う)

You should have your head examined. (頭を調べてもらおうべきだ)

What is small, red, and whispers? (小さくて、赤くて、ささやくものは何)

A hoarse radish. (しわがれ大根)

How do you fix a broken tomato? (壊れたトマトをどうやって直す)

With tomato paste. (トマトペーストで)

これらのなぞなぞのそれぞれは、答えが予期せぬもので、言葉遊びを含んでいる。子どもたちは普通これらのなぞなぞを少人数で行う。そして冗談が分かる程度と同じ言語能力レベルのものでなければならない。なぞなぞは、楽しいだけでなく、そのなぞなぞが分かるかわからないかで、社会的階層を確立する。なぞなぞの答えの意味がわからない子どもの多くは、分からないにもかかわらず、分かっているかのように笑う。仲間外れになりたくないからである。小学校の学齢期の子どもたちにとって、なぞなぞは特異なものであり、年齢に相応の言葉を発明する遊びである。大多数のなぞなぞは、代々伝わっていくが、子どもたち自身によって発明されるものもかなりある。

#### 攻撃性の習得

規則を習得するもう一つの面は、攻撃性、特に攻撃的な言葉の使用に関する規則と関係がある。子どもたちが成熟するにつれて、彼らは身体的な攻撃の代わりに言語での攻撃を用いることを学ぶようになる。しかし、言語での攻撃を使う際にも、学ばなければならない規則がある。これは心理学者ガリー・フィンのリトルリーグ選手の研究<sup>11</sup>のなかで示されている。彼は、チーム間には多くの言語での攻撃があることを発見した。例えば、「邪魔をする奴はやっつけてしまえ」とか、「ぶん殴ってやれ」と。もし言葉遣いがあまりにも激しく脅迫的になり、行動に移されそうになったなら、ふつう数人の男子が「友人の頭を冷やす」ために割り込む。一連の興味深い規則が、地位と言葉での攻撃とに関係している。通例、低い地位にいる子どもは高い地位にいる子ども(ふ

<sup>11</sup> Fine, G. A. 1987. *With the Boys: Little League Baseball and Pre-Adolescent Culture*. Chicago: University of Chicago Press.

つうは年齢によって決まる)を攻撃したりはしない。以下にフィンの調査からの例を挙げる。

ティムは10歳で、レンジャーズにとって役に立つ外野手だが、12歳の相手チームのキャッチャーから挑発を受けた。「打席にサルがいるぜ」。ティムのチームの年長の仲間は、それにすぐに言い返した。「奴はおまえよりもいいバッターさ」。ゲームの後半に何人かのレンジャーズの年長のメンバーが、対戦相手を批判するために、低い地位にいる11歳のブルースを言葉で攻撃した。<sup>12</sup>

この例で特に興味深いことは、試合という大人によって組織され監督されている状況においてさえ、大人になる前の少年たちには、彼ら独自の規則や序列があるということである。組織されたチームスポーツに参加することは、ゲームの規則を作ったり破ったりする彼らの能力を抑制する一方で、言葉での攻撃の使用についての規則を作り出すことを止めはしない。このことに関連して、かくれんぼや缶蹴り遊び、石蹴り遊びのような子どもたち自身から生まれるゲームの利点の一つは、かなり単純であるということである。結果として、子どもたちは早い年齢でこれらのゲームについて革新的になれる。フットボールや野球、バスケットボールなど組織されたチームスポーツに子どもたちをかかわらせることの問題の一つは、規則を作ったり破ったりする点で革新的になれる能力を制限するということである。しかし、上述したように、高度に組織された大人の試合という制限の中でさえ、自ら規則を作ったり破ったりする方法を子どもたちは編み出している。

### 協同と競争を習得する

子どもたちがゲーム遊びを通して学ぶ最も重要な社会的機能は、協同と競争という社会的に受け入れられる二つの形態である。子どもたちは、物事がうまく運ぶように他の子どもたちと協同する必要性と、自らの競争感覚を発達させるための必要性との間のバランスを学ぶ必要がある。子どもたちの中には、他の子たちよりも競争的であったり、あるいは協同的であったりする者もいるが、協同や競争は固定的な特性ではない。子どもたちは、これらの能力を状況の本質にふさわしく合わせる方法を学ばなければならない。協同と競争はまた、社会条件にも大いに関係している。例えば、日本では一般に行き渡っている教育的な考え方の中に、「出る杭は打たれる」というものがある。アメリカ社会では逆に、「転る車輪は油をさしてもらえる(はっきりと自らの主張をするとその見返りが得られる)」というのが一般的な考え方である。

このような文化的差異にもかかわらず、どの文化の子どもたちもゲームを通して健全な協同と競争を学ぶ必要がある。大人は活動を提供することよりも状況を提供することによって、健全な協同と競争を学ぶ手助けをすることができる。ある古典的なサマーキャンプの研究では、研究者は、同じような背景を持つがお互い全く知らない11歳の少年たちの二つのグループを一緒にし、オクラホマの二つの別々のサマーキャンプに参加させた。それぞれのグループには協同を学ぶように励ますために、一緒に働かなければ解決できないような問題に少年たちを直面させた。例え

<sup>12</sup> Fine, G. A., 1987.

ば、研究者たちは、少年たちの夕食のために生の食材を与えたが、どのように準備や調理をするかを決めるのは彼らに任された。週の終わりまでには、どちらのグループも一致団結し、リーダーシップを発揮する決意をし、ラトラーズやイーグルスという自らのグループの名前を決めることさえした。この研究から分かることは、大人の介入なく、思うようにさせられると、子どもたちは協同的な規則や序列を自ら作ることができるということである。

この時点まで、どちらのグループも他方の存在を知らされていなかった。一週間後研究者は、それぞれのグループに他のグループについて知らせた。彼らが他のグループについて聞くや、両方のグループはお互い激しい競争心をさらけだした。研究者たちは、何か競争的なゲームをして勝ったほうには賞が得られるようにしてほしいという要求に応じた。最初のゲームは綱引きで、イーグルスが勝った。ラトラーズは引き分けになるよう頑張ったが敗れ、戦場に残されたイーグルスの旗を燃やした。競争的なゲームが続くにつれて、二つのグループの対抗心は研究者が割り込まなければならぬほど増大した。

研究者たちは、二つのグループが協力しあえるようにするための様々なテクニックを駆使した。少年たちを食事や映画のような社交的行事で一緒にしようという最初の試みは、惨憺たる結果に終わった。少年たちは社交的になるよりもむしろ、悪口を言い合ったり食べ物を投げたりして、彼らの戦いを続ける機会に利用した。二番目の方法は幾分成功した。食べ物を運ぶトラックが夕食の材料を運んできたとき、キャンプに向かう途中でぬかるみにはまり込んだ。少年たちは協力し、綱引きの綱を使ってトラックをぬかるみから引き上げたので、トラックは無事にキャンプ地までつくことができた。その後少年たちは協力して、食事の準備をすることにした。この種の仕掛けられた出来事がいくつかあったのち、それぞれのグループの少年たちは互いに仲良くなり、対立や敵意という雰囲気は代わって友情や仲間意識が生まれた。<sup>13</sup>

協同と競争はどちらも規則が関係する。協同における基本的な規則は、次の論法である。「私はあなたを助けるだろう。そしてあなたも私を助けるだろう。私はあなたを助けた。あなたも私を助けた」。競争において基本的な論法は次の規則である。「私は努力してあなたよりもうまく行こうだろう。あなたは努力して私よりもうまく行こうだろう。私は努力してあなたよりもよくなった。あなたは努力して私よりもよくなった」。協同と競争はどちらも健全なものである。しかし、上述の例にみられるように競争は時々手に負えなくなることがある。協同と競争のジレンマを解決する一つの方法は、若者に自分自身と競争させ、他の人たちと協同することを教えることである。このようにして子どもたちは、他人を出し抜くことよりもむしろ自分自身を改善することに集中できる。

### 仲良し遊び

少年期においては、仲良し遊びの判断基準は変化する。就学前の子どもたちにとって、距離的に近いことが遊び仲間を選ぶ主要な要因で、異性の仲間と遊ぶことは不名誉なことではない。少年期になると、特に7歳か8歳を過ぎると、仲良し遊びは同性が基本となる。男の子はスポーツ

<sup>13</sup> Sherif, M., and C. W. Sherif. 1956. *An Outline of Social Psychology*. New York: Harper & Row

や空想ゲーム、攻撃的な遊びにより関心を示す。女の子は関係づくりや親密さにより関心をもつ。女の子はおめかしや人形遊び、ダンス、美術、体育により多くかかわるようになる。幼い頃には異性の仲間を受け入れていたのだが、それが終わり、対等文化の消極的な認可を与えるだけになってしまう。それは主に「激しいあざけりに突如みまわれ、後の人生で最も相互に影響を及ぼすものを覆い隠すようになるお上品さや礼儀正しさによって容赦ない攻撃を受けることによる」<sup>14</sup> 男女間では、卑劣ないじめや嘲りが、幼い頃の追っかけっこやキスゲームにとって代わる。

自分を異性から区別する必要性は、しばしば「女、おえー」とか「男、くっせえー」といった表現を口に出すことによって示される。しかしこの年代の規則指向性と調和して、子どもたちは異性の誰かとかかわりを持って認められる場合についての洗練された規則を考案する。以下にその例を示す。

規則 接触は偶然である

例 どこに行こうかと迷っていたわけではないのに、たまたま男の子(または女の子)とぶつかってしまった。

規則 接触はやむを得ないものである

例 その子に関心を示すのでない限り、「レモネードを取って」と男の子(または女の子)に言うのはよい。

規則 大人が接触するように主張する場合

例 XとYが異性であるのに、「XとYのところから地図を受け取り、私のところへ持ってくるように」と言われる。

規則 同性の誰かと一緒にいる場合

例 二人の女の子が二人の男の子と話しかけるかもしれないが、物理的に遠く離れているべきであり、異性の二人に何の関心も示してはならない。

グループ内外でのパターンの違いは男の子であれ女の子であれ、ありうるし、異性間と同様に同性間でも起こりうる。男女とも、同年代同性内で誰が誰と遊ぶか、についての規則をつくる。子どもなのでまとまりはないけれども、私はチームに歓迎されていないという数多く経験をしたことがある。私のころは、体育クラスのチームのメンバーに選ばれる仕方は以下のようなものだった。幾人かのチームリーダーが体育の教師によって選ばれる。普通は運動にずば抜けているのである。残りのものは体育館の床に座って、リーダーたちがかわるがわる自分たちのチームのメンバーを選ぶのを待っている。ずんぐりした子と私がいつも最後まで残った。あるチームに選ばれると、私たちはいつもそのチームのメンバーからはやじられ、敵チームからはからかわれた。私はあまり運動ができなかったのだ。

子どもたちは時に残酷なこともあるが、たいていこれは、私や太っちょの子どもの気分を悪くさせたいということよりも、チームを勝たせたいという欲求の問題である。仲良し遊びが運動技能とともに、性別、人種、民族、宗教などの分野で分けられた集団へと移るようになると、ゲームは時に仲間外れや分離のための手段となる。社交遊び(social play)は、いつも積極的なものとは限らないし、一部の子が傷つくこともありうる。しかし、そのような遊びは、現実世界で何

<sup>14</sup> Adler, P. A., and, P. Adler. 1998. *Peer Power: Preadolescent Culture and Identity*. Brunswick, NJ: Rutgers University Press.

が期待できるのかを明らかに示すものでもある。これらのことは、子どもたちが電子ゲームで遊んでいる場合には決して経験できない種類のものである。

### 遊び活動(playacting)

乳幼児期の遊び活動は主に模倣的であり、子どもたちが一つのものが同時に二つのもを表すということを理解する助けになる。幼児期中期になると遊び活動は、個人的なものであれ集団的なものであれ、さまざまな機能を果たすのに役立つ。学齢期の子どもたちが、お巡りさんごっこ(警官と泥棒)や宇宙人ごっこ(宇宙人と人類)をする時、子どもたちは自分の役とは違う他の誰かの観点を持つ必要が生じる。なぜならこの種の遊びには道徳的な意味(善人と悪人)が含まれるからである。つまり、この年齢の子どもたちは英雄と悪党の両方の見方を持つことができなければならないということを意味する。先に述べたサメゲームや同様の追っかけっこの多くにも同じことが言える。たとえ自分の考えとは違ったとしても、他人の立場に自分自身を置くことができるのはこの能力である。ジョージ・ハーバート・ミードが、子どもの遊びに含まれる主要な社会化機能と呼んだもの、特に子どもたちがゲームや遊びの中で他者の役割を演じなければならない場合に必要な能力である。

数年前のことだが、私は遊びにおける別の変化に気づくようになった。レスリー大学のある大学院生が私に会う約束を取りにきた。その大学院生マークと面会した時、彼は近くのモンテッソーリ・スクールで教えているといい、昼休みの時間中に観察される子どもたちのある事柄に興味があると語った。男の子も女の子もともによく森に入って、木の枝や石、藪を取ってきて間に合わせの「砦」を作ることがある。普通これらの砦は、年齢別や性別、砦に関係するひとまとまりの規則に従って別れる。マークは深く観察したり文献を調査したりした結果、他の研究者たちも同じ研究をしていたことが分かった。彼は自分が教えている学校で砦の研究をし、それを修士論文に纏めたいので、私に助言者になってもらいたいというのだ。彼は私の本を何冊か読んでおり、彼の企画に対する熱意も分かったので、助言者になってよいと思った。

私もまた砦という観点に興味をそそられた。それは今まで多くの分野で調査してきたが、全く気付かなかった子どもの一面があったからだ。私はマークの研究がよく計画されていて、意味のある業績になると思ったので彼の指導教官になることを快く引き受けた。マークはいろいろな砦を訪問し、写真を撮り、子どもたちにインタビューをした。さらに、学校の卒業生たちに連絡を取り、砦の思い出について尋ねた。彼はまた、親たちにもアンケートを送った。

調査結果を蒐集して、マークは砦文化には確立したものがあって、何世代も続いているものもあることをつきとめた。実際多くに親たちは、この学校で自ら砦を作った経験を持っていてそれを思い起こすことができた。彼はまた、砦は性別によって厳格に分けられていることも発見した。規則の序列は男子と女子とでは異なっている。女子では、仲間に入るための規則を詳しくすることが非常に重要であり、一方男子はその件に関しては特に重視していない。組織という点からみると、砦は独裁体制と民主体制との間をせめぎ合っているように思われる。普通独裁体制は、強力な指導者がいる時に成り立ち、民主体制はそうでない場合の指導原理となる。

以前に砦遊びに参加した二人の回想が、生徒たちの生活の中で果たす、砦の重要性を物語って

いる。

僕は砦から、…そして自発的な僕という世界での独裁者である自分という感覚をつかんだ。砦の中での僕の主な楽しみは、自分が必要とされており、僕の権威が尊重されているということだった。僕が走るところで彼らも走った。僕の言葉は最終決定だった。

僕が野外に駆け出し、釣鐘を通り過ぎ、遊び場のはるか向こう側にある深い溝を見つめると、ありきたりの教室にいる普通の生徒から、鍛えられた槍を振りかざして戦いへと突き進む「ブレイブハート」のメル・ギブソンに変わったように感じる。(アルフィー、1991～1996年 LMS 卒業生)<sup>15</sup>

私は砦にすることが好きだったわ。小さな家族の一員であるという感覚を与えてくれるからです。それに、砦を広げたり守ったりするという目的も与えられたわ。… 砦遊びは大人の前ではたいそうはにかみ屋だった私にとって、自分の意見を心地よく表現でき同時に他の子どもたちを指導するための一つの方法だったの。このおかげで私は今のように強い人間になることができたと思うわ。(ロレーナ、1991～1996年の LMS 卒業生)<sup>16</sup>

多くの点でこれらの発見は、心理学者のデイビッド・ソーベルによる初期の研究を補強するものである。ソーベルは、イングランドのデボン州にある小学生 28 人とグレナディーン諸島のキュラソーの子どもたち 38 人に聞き取り調査をした。彼は子どもたちの近隣の居住地についての絵を描いてもらったり、話をしてもらったりした。その中には彼らにとって何らかの点で特別な意味を持つ場所も含まれていた。調査した子どもたちのうち、イギリスの子どもたちの 60%と島の男の子の 81%、島の女の子の 75%が、砦を作ったり砦で遊んだりしたと答えた。

デボンの「隠れ家」は、たいてい近所にある生垣とか一面に生い茂った低木をくりぬいた人目に付かない場所にあって、秘密の入り口や侵入者が入ってきた場合に備えて非常口がついていた。デボンの子どもたちは皆、自分の「部屋」を持っていることを自慢にしている、10 歳か 11 歳の年長の子もたちは特に、私的な隠れ場所があることを高く評価していた。特に自分たち独自のプライバシーを守ることを重視した。キュラソーの男の子の「やぶの中の小屋」や女の子の「遊びの家」または「遊びのお店」は、性別による違いがあることを明確に示しているが、デボンの子どもたちにとっては自分のプライベートなものであったのに対して、キュラソーでは共有することにより強調が置かれている。<sup>17</sup>

子どもたちへのインタビューや彼らとの話し合いに基づいて、これらの建造物は、この年代の子どもたちが自らのプライバシーや独立、自己充足感のために必要と感じたものを満たすための

<sup>15</sup> Powell, M. 2001. *Fort Culture: The Hidden Curriculum of Recess Play*, 277. Lesley University.

<sup>16</sup> Powell, 2001.

<sup>17</sup> Sobel, D.. 1993. *Children's Special Places: Exploiting the Role of Forts, Dens, and Bush Houses in Middle Childhood*. Tucson, AZ: Zephyr.

ものであった、とソーベルは結論付けた。それは個人的にも、同年齢集団においても、周りの世界の中に自らの場所を切り開くために必要なものであった。家族や教師たちから離れることは、この年代の子どもたちにとって必要なことだと思われる。離れることで、自分自身という感覚を発達させるために必要とされる場所を確保できるからだ。ソーベルは、このような特別な場所はまさに生まれようとしている自我にとっての避難所のようなものであり、さまざまな苦痛を伴う疾風怒濤の青年期を迎える前のオアシスのようなものと推論した。ソーベルにとって、子どもたちが砦を築くということは、自らが小さな世界の形成者、創造者としての体験をしており、そのことが大人になった時により大きな世界の形成者になることに貢献しているのである。<sup>18</sup>

子どもたちの木の家や他の種類の隠れ家について一つ思い起こすことがある。私の長男は、長椅子から枕を取り外して砦を作ったことがある。また彼が(私たちは当時、ニューヨーク州の豪雪地ロチェスターに住んでいたのだが)、巨大な雪だるまを砦にし、雪合戦をするために使っていたことも思い出す。

子どもたちには、遊ぶための時間だけでなく、遊ぶための場所も必要なのだ。そして、さまざまな仕方子どもたちは実際に、できるところならどこにでも、自らのための場所を作り出す。成長するために必要と思われる時間と同様、必要と思われる場所を確保するために。

### 癒し遊び

子どもたちが社会性を獲得し、社会的になるとき、彼らは結束しているという感覚や子ども社会に属しているという感覚を身につける。彼らは、時に専横的で、しばしば不正な大人社会に対して直接的に反抗することはできないが、間接的には反逆することができる。主にこれは、大人の手を借りて体験する事柄のパロディーとしてである。驚くべきことではないが、学校や教師たちがたいてい標的の的になる。

鉛筆はいらない、本はいらない、  
先生たちの汚い恰好なんて見たくない。

学校はもうおしまいだ、学校はいらない、  
勉強をやめて、楽しいことをしよう。

僕は何を学んだか、覚えてなんかいられない、  
次の9月(新学年)まで覚えているつもりはないさ。

僕らの学校はいい学校、煉瓦と漆喰で作られている、  
一つだけ悪いところがある、校長先生の禿げ頭だ。

---

<sup>18</sup> Sobel, 1993.



子ども期の癒し遊びは、個人としての成長という目的にも役立つ。移民の子どもたちの癒し遊びは、多くの異なった機能を果たす。移民の子どもたちは、見知らぬ文化や慣れない言語、しばしば他の子どもたちと違った目で見られるという現実に対応しなければならない。子どもたちの中には、恐怖の記憶に対処しなければならないものもある。このことはカンボジアから逃れてきた作家のルオン・ウンの場合に当て嵌まる。彼女は叔父叔母と共に逃れてきたが、兄と姉は残された。ルオンは、両親が殺害されたことや赤子だった妹の死を目撃したという記憶に直面しながら、バーモント州での新しい生活を始めなければならなかった。ルオンは、過去という悪魔に対処する上で、如何に遊びが助けになったかを示す例を示している。

私は、新しい家庭においては、戦争も飢餓も恐ろしい兵隊もいないことは知っていました。しかし、静かな心の奥底では、クメール・ルージュが潜伏し、暗い路地をうろつきまわり、すべての曲がり角で私を待ち伏せしているのです。どんなに遠くまで走っても、彼らがアメリカまで私を追いかけてきているという恐怖から逃れることはできませんでした。

私は兵士から逃れるために、住んでいるアパートから遠く離れた野原にいたこともよくありました。結んでないぼさぼさの髪の毛のまま、小川に着くまで、私の太ももほどの丈のある草原を走りました。ゴボゴボという水の音が、戦争の思い出を締め出してくれ、私の心を慰め、癒しました。流れる川の畔には、天に聳える木が立っていてその枝は地面に垂れ下がっていました。私は走っていき、その幹に両腕を回してその堅い樹皮に体を押し付けた。私は目を閉じてジュー(カンボジアに残っているルオンの姉)が木の反対側にいることを想像しました。彼女の頬は木に押しつぶされており、指は私たちが一緒にいた時によく歩いた道で私に援助を求めて差し伸べられているかのようでした。目を開けるとジューはそこにはおらず、私の心は彼女がいそうなところならどこでも大急ぎで探そうとしました。<sup>19</sup>

ルオンは遊びによって姉と過ごした幸せな時を空想することができた。このような思い出によって彼女は、痛ましく恐怖を感じさせる過去に対処することができた。ルオンが自分の記憶の道具として使った木は、生きている人間の特性をもち、彼女に力と保護を与えた。

私がコロラド州の家庭裁判所で働いていたころ、両親に捨てられた10代の少女の事件にかかわったことがある。彼女はその時すでに二人のきょうだいの世話をしていた。大した食事も与えられず、彼女はかれらに何も入っていない「パンのサンドイッチ」を与えていた。彼女は自らの空腹や弟や妹のためにそれ以上与えられないいらだちに対処するために想像力を使った。幸運にも彼女と彼女のきょうだいはそれぞれ別々の家族に引き取られた。

子どもの頃の癒し遊びは、社会的ならびに個人的機能を果たす。子どもたちの社会で考案され嘲りを共有することで、子どもたちは全能の大人社会に対する怒りと欲求不満を仲間と共に分け合う。同時に、若者の個人的な想像力や空想力は、ルオンや捨てられた少女の場合のように、過去の様々な邪悪な感情に対処し、未来への期待と幾つもの努力目標を持つのにも役立つ。

自ら始める規則をもつゲームは、子どもの自我と社会的意識の成長に重要な役割を果たす。こ

<sup>19</sup> Ung,L. 2005. *Lucky Child*. New York: Harper Collins. 日本語に訳されている著書としては、ルオン・ウン『最初に父が殺された- 飢餓と虐殺の恐怖を越えて』(無名社、2000年)がある。

これらの一部は個人スポーツやチームスポーツでも獲得されるが、多くの部分は獲得されない。これまで見てきたように、子どもたちは自分で規則を作ったり破ったりする方法を見つけるだろう。そして大人が子どもたちの自発性や創造性を抑えようと努めたとしても、自分たちで自発性や創造性を成長させる余地を見つけるのである。次に、遊びが生涯を通じて提供してくれる贈り物についても見ることにする。

### エピローグ：生涯にわたる贈り物

私たちすべては、なにがしか自分たちの記憶を彩り豊かに飾る悲劇的な出来事を持っている。私たちの多くは、ケネディ大統領の暗殺のことを聞いたときに、今でもそのと聞いた場所を思い起こす。9.11の出来事を聞くと、その時自分がいた場所を思い起こす人も多いただろう。私たちはまた、人生のすこぶる幸せな経験をも記憶している。そのような経験は、私たちにストレスに直面した時に支えとなってくれる「記憶のスクラップブック」を提供する。遊びの力の最後の例を紹介しよう。

1949年8月号の『リーダーズ・ダイジェスト』記事は、このことを例証する感動的な実例である<sup>20</sup>。筆者であるフランシス・ファウラーは、子どもの頃のある春の素晴らしい日を思い出す。凧を揚げるのもってこいの日であった。彼の母親と妹は彼と兄たちが凧を飛ばすことに感極まって、家事をそのままにしたまま見に来ていた。父親も仕事を中断して見に来ており、近所の大勢の人々もその楽しい出し物に参加しようとして出てきていた。ファウラーはその光景を次のように描写している。

凧を飛ばすのにそんなにいい日はこれまで一度もなかった。神は今世紀中に二度とそのような日を与えることはないだろう。涼風を得て、凧は天高く舞い上がっていった。小さなオレンジ色のしみがあることなどほとんど分からなかった。時折糸車でゆっくりと糸を巻いたり、緩めたりぐいと引っ張ったりしたがとうとう地面に落ちこちてしまった。もう一度空へと揚げることも、ほんとうに喜びであった。凧と一緒に左へとまた右へと走り、何度も地面に落ちるのを見、数分後にはまた荘厳な凧の空中ダンスを見ることになるのだ。なんと興奮を誘うことであろうか。僕たちは紙切れに願いを書いて、凧紐に滑り込ませた。ゆっくりと、否応なく、それらの紙切れは凧のところまで登って行った。確かに、わたしたちの願いはかなえられたのだ。

丘の上での一日の時間がどんなふう過ぎていったのかは、わたしたちにはわからない。時間などなかった。あるのは、黄金に輝くそよ風の吹く今なのだ。わたしはみんなが少しの間我を忘れていたんだと思う。親たちはその責務と威厳を忘れ、子どもたちは闘争性と意地悪さを忘れた。私は混乱しながらも、「天の王国に入る者は、このような者たちなのだ」(訳注: マタイ 18章3節にあるイエス・キリストの言葉)と思った。

---

<sup>20</sup> Fowler, F. 1949. "The Day We Flew the Kites." *Reader's Digest*, August.

凧は、単に飛ばす喜び以外ほかにどんな目的もないわけではないけれども、それを飛ばすことによって、飛ばしたときには予想もしなかったような長期にわたる意味と価値を持ち続けた。凧を飛ばすことは、第二次世界大戦前の1930年代後半に始まった。凧を飛ばしたことがある少年たちの一人が、軍務に就き、一年以上の捕虜収容所生活を経験した後帰ってきた。そのことについて尋ねられた時彼は、状況が悪くなると、少年時代や凧のことを思い出したと語った。そのおかげで困難な時期を乗り越えることができたのだ。終戦後数年経って、ファウラーは、かつて一緒に凧上げをした、やもめになったばかりの女性に同情心あふれる訪問を行った。彼がお悔やみを述べたとき、その女性は微笑みながら言った。「ヘンリーはあの楽しかった日のことを覚えているわ。あなたも私たちが凧を飛ばした日のことを覚えていますか」<sup>21</sup>。

遊びを通して得られた楽しい経験の記憶は、遊びそれ自体の経験と同様に、ストレスを軽減し、慰めや安心感を与えるものとなる。これは遊びの力のもう一つの実例である。しかしながらこの力は、子どもにとっても大人にとっても、遊びが抑圧され、仕事にとって代わられるという現代の風潮によって脅威にさらされている。しかし、遊びと愛、仕事を分離することは、人間の性向が如何に機能するかに関しての誤解である。遊びと愛、仕事を統合するときのみ、子どもであれ大人であれ、幸福で、健康な、そして生産的な生活を送ることができるのだ。

---

<sup>21</sup> Fowler, F. 1949.