ISSN 0289-2383

MOTHER AND CHILD WELLBEING AROUND THE WORLD

VOL.52|2002-4

世界の児童と母性

［特集］ 子どもと遊び・文化

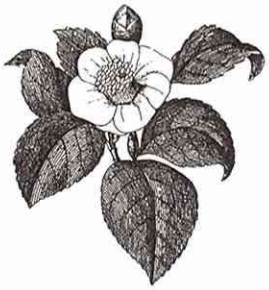
世界の児童と母性

第52号／2002年4月

CONTENTS

特集◆子どもと遊び・文化――

ひとこと――片岡玲子……1
子どもはなぜ遊ぶのか――矢野智司……2
現代の子どもにおける遊びと文化の変容――中井孝章……6
子どもの遊びと文化の現状・乳幼児期―心ゆたかな成長を求めて
――国家順子……10
子どもの遊びと文化の現状・学齢期―ぬくもりのある生活文化の創造
――稲田百合……14
子どもの遊びと文化の現状・思春期―中学生の「遊び」の現状と大人の役割
――山根　誠……18
音楽で育てる感じる心――吉村温子……22
児童劇にかかわるということ――北島尚志……26
子どもを本好きにする３つの魔法――田中和雄……30
入所施設におけるプレイセラピー――増沢　高……34
遊びのプログラム―児童相談所の場合――川﨑二三彦……38
慢性疾患をもつ子どもと遊び――新平鎮博／木村佳代……42
一人ひとりの世界を大切にして―「障害」児保育のなかの遊び――徳田　茂……46
地域も元気、学校も元気、子どもを育てよう！――油谷雅次……50
子どもたちがハジける瞬間――西村元秀……54
子どもが遊ぶ、おとなが見守る――倉田健一……58
遊びは、環境から――立石昌子……62
編集後記――岩堂美智子……65



ひとこと

第52号の発刊によせて

第50号「21世紀·子ども家庭福祉の展望」、第51号「子ども家庭福祉援助実践の新たな展開」とテーマをかかげてきた『世界の児童と母性』誌は、今回「子どもと遊び・文化」というやや幅の広い視点で特集を組むことにした。

子どもたちと日々ふれあう方々にとって、子どもと「遊び」との関係はことさら議論するまでもないことかもしれない。子どもにとって「遊び」は飲んだり食べたりすることと同じくらい、自然であり、必要なものだという。

児童福祉法は児童の健全育成を図るため、「児童に健全な遊びを与えて健康を増進し、情操を豊かにすることを目的として児童遊園、児童館など児童厚生施設を設けること」を定めている。また国の社会福祉審議会のなかに福祉文化分科会がおかれ、図書、舞台芸術など優良な児童文化財の推薦をおこなっている。

本号によせられた論文のなかで、共通して語られていることのひとつに、「遊び」とはだれにも強いられず、自分の意志で参加するものであり、子どもは楽しいから遊ぶのであって、何らかの目的のために行うものではないということがある。「遊び」についての大人の役割は、子どもが自由に参加できる場の限りない提供と、仲間づくりの援助、そして適切な見守りである。

地域や学校で、児童館で、障害をもちながら、子どもたちが内なる力を十分発揮できるように、大人が関わっている状況が本号にたくさん報告されている。児童福祉施設でご苦労されている方々にも、何かヒントになることがあるのではないかと考える。

過日、本誌にも紹介されている吉村温子先生指導の合唱団の舞台を見る機会を得た。障害をもつ子ももたない子も楽しそうで、いきいきと輝いていたのが印象的であった。

編集委員長・片岡玲子

特集

子どもと遊び・文化

子どもはなぜ遊ぶのか

京都大学大学院教育学研究科　助教授　矢野智司（やのさとじ）

1．遊びは本当に子どもにとって必要なのだろうか

子どもの成長にとって、遊びが大切だということは、これまでにも何度も繰り返し論じられてきた。いまさら、このことをあらためて繰り返し論じる必要もないように思われるかもしれない。

子どもにとって遊ぶことが大切な理由として、例えばつぎのようなことが語られてきた。遊ぶことで子どもは体が丈夫になる。また集団で遊ぶことで、子どもはルールの大切さを学び道徳的な能力を高めるし、人間関係を学び友達作りがうまくできるようになる。さらに、社会的認識や科学的認識を楽しみながら発達させることができる。あるいは遊びは心理的な安定をもたらす…。つまり子どもが健全に発達していくためには遊びは不可欠であり、だから遊びが重要なのだというわけである。

しかし、このように遊びによってもたらされる教育的効果をあげることによって、私たちは本当に子どもにとって遊びが不可欠だということを、確信をもって言うことができるのだろうか。

それというのも、いまここにあげた遊びの教育的効果なるものは、どれも遊びでなくても達成することができるものばかりだからである。いや、遊び以外の方法のほうがより能率的にこの効果を達成することができるのである。

体操のほうが、遊びよりもっと効率的・組織的に体を鍛え丈夫にすることができるだろう。サッカーのような集団スポーツだったら、ルールの大切さや役割認識や他者との関係の仕方を、遊びよりうまく学ぶ機会を与えることができるだろう。社会的認識や科学的認識についても同様である。それぞれより組織立ったカリキュラムにしたがって、教材を配置し経験を積み重ねるようにすれば、遊びのように偶然に任せるよりも、より十全に発達させることができるだろう。最後に、楽しさといった気分や感情が残るが、これこそ教科の間の休み時間に、レクリエーションの時間をときどき取れば良いのだ。詰まるところ、とりたてて遊びがなくてはならない理由は、なに一つないように思われる。

しかし、こう言いきってしまうと、何か割り切れないものが残らないだろうか。遊びは必ずしも必要ないのだという結論に終わってしまうのは、遊びについての問い方が間違っているからだ。遊びがどのような教育効果をもたらすのかと問えば、答えは上に述べたようになるしかない。しかし、遊びについて問うべき論点を効果や結果にではなく、プロセスに移してみると、それまでとは見えるものが異なってくる。子どもの発達を目標とする教育者の目をいったん括弧にいれて、遊ぶ人間の側に視点を移してみればどうだろうか。そのとき遊びは私たちにどのように体験されているのだろうか。

2. 遊びの体験とは何か

遊戯理論の古典『遊びと人間』のなかで、フランスの思想家ロジェ・カイヨワは、教育学者・心理学者の遊戯理論について文句をつけている。それというのも、カイヨワによると、遊びは「競争の遊び」と「偶然の遊び」と「めまいの遊び」と「模擬の遊び」の四つに大きく分けることができるのだが、教育学者・心理学者たちはそのなかでブランコのような「めまいの遊び」と賭けのような「偶然の遊び」とを、遊びのなかから追放してしまうからである。その理由は簡単である。「めまいの遊び」も「偶然の遊び」も、子どもを発達させるという点では、どうみても役には立たないからである。

ブランコに乗る喜びは、それが引き起こす「めまい」の体験にある。しかし、ブランコをいくら続けたところで、ブランコを上手にこぐことができる以外に、どのような能力も発達させることができない（バランス感覚や足の筋肉のトレーニングになるかもしれないが）。教育者は、子どもの意識を鋭敏にし、世界を対象化して観察させる力を付けようと考えるが、「めまい」の体験は意識の酩酊であって、事物を客観的に対象化してとらえるという意識の働きとは正反対の体験である。どうして「めまい」を引き起こす遊びが、発達に役に立つことなどがあろうか。

それでは「偶然の遊び」はどうか。「偶然の遊び」の代表的なものは賭けである。「賭け」とは、駆け引きや計算が働きはするが最終的に運にまかせて、通常の努力では得ることのできない財の獲得を求めようとして、短時間で財を獲得したり損失したりすることである。「賭け」は、可能性を計算し、計画を立て、合理的に成果を生み出すという近代的な思考のあり方にも、また勤勉に努力して自分の役目を果たすべきことや、他者を欺かず誠実にかかわるべきであるという近代市民社会の生き方にも、反している。そのため「賭け」はしばしば社会によって禁じられてきた。したがって「賭け」にいたっては、「めまいの遊び」のように非教育的であるというよりは、反教育的なものであると言わなければならないだろう。

しかし、遊びの体験にとっては、「めまい」も「偶然」もなくてはならないものである。遊びの体験を振り返ればそれは明らかである。

私たちは、遊びの世界において日常の生活以上に快活で自由になり、深く遊びの世界のうちに没入することができる。遊びの体験の特質はこの世界への没入にある。自分が遊んでいるということを意識したときには、そのときにはもう遊びの世界から離脱してしまっているのだ。この世界への没入は言葉をかえれば、自己と世界との境界線が溶解してしまう「溶解体験」（作田啓一）ということができる。

この遊びの体験は、日常の世界と対極の世界でもある。日常の世界は、仕事を例に取ってみるとわかりやすいが、自己は世界と距離を取り、世界を素材としてさまざまな有用な目的のもとに切り取り、企てる世界である。このように仕事が仕事の外部に目的をもっているのとは違い、遊びは遊ぶこと以外にいかなる目的ももってはいない。そのため、遊びはこの有用性を求める世界への構えを破壊することによって実現される。そこで実現されることは、世界に溶解する体験であり、日常の世界では実現されることのない世界との十全な交流の体験である。言い換えれば、私たちは遊ぶことによって、生命に触れることができるのだ。

3. 子どもになぜ遊びの体験は大切なのか

世界を自分の力でコントロールすることのできない寄るべない子どもにとって、この世界が自分を庇護してくれる安全な世界であるということを感じる

だけでは十分ではない。この世界が生命に溢れた世界であるという幸福な体験を必要とするのである。遊びはこのような生きた世界を体験する仕掛けである。生きていることの喜びや驚きを、子どもは遊びをとおして体験することができる。

私たちが、お酒を飲んで酩酊するのも、カラオケで歌に浸るのも、あるいは険しい山に登るのも、波しぶきを浴びて魚を釣るのも、あるいは、目的をもたずに散歩するのも、自分の能力を高めるためではない。散歩はたしかに健康にもよいかもしれないが、それだったら体操をすればよいのだ。散歩とはそれ以上のことなのである。目的地に到着することを目的とせず、目的をもつという有用性の行為を破壊することにおいて、散歩はこのうえない自由感や解放感をもたらしてくれる。そのことが、散歩がなぜ歩くことの喜びと道のりへの愛を取り戻させ、自分を取り戻すことを可能にしてくれるのかの理由である。日常の仕事の世界では体験することのできない生きた瞬間を生きることができる。無用であること、役に立たないことのなんと素敵なことか。大人と同じように、あるいは大人以上に、子どもは遊びという生きた無用の体験を必要としているのである。

たしかに、遊びの体験は、最初に述べたように、結果として、子どものさまざまな能力を高めることになるかもしれない。しかし、それは遊びにとっては二次的なことなのである。結果としてそうなるのであって、それを反転させてそのような効果を目指して遊びを教育の手段として使用しようとすると、遊びがもつ本来の力を失ってしまうことになるのである。その大切な体験を「発達」という視点からだけで見るのではなく、生命に触れる大切さの視点からもとらえることができるなら、子どもが何日も同じように泥団子を作っていても、それに手を出してより高次の発達に結びつく新しい遊びに子どもを導かなければならないと考えたりする要請から、少し自由になることができるのではないだろうか。

4. 深く遊ぶことの魅力とその危険性

しかし、遊びを手放しで賛美して本論を終わるわけにはいかない。遊びの世界はどこまでも深く底がない。「賭け」がそうであるように、遊びは人間に日常の生活では体験できない底無しの世界を開いてくれるが、麻薬のように人を引きつけ溺れさせる危険性ももっている。子どもは、遊びの世界の楽しみと深さを生きるとともに、遊びのもつ底なしの危険性を知り、この遊びの世界とつきあうつきあい方を学ぶ必要があるのだ。

モーリス・センダックの有名な絵本『かいじゅうたちのいるところ』は、遊びの世界がもつ底抜けの魅力と、同時にその危険性とを示してくれる優れた絵本といえるだろう。

主人公のマックスは、小さな男の子だが、いたずらばかりするので、母親によって部屋に閉じ込められてしまう。しかし、閉じ込められてもマックスは謹慎したりしない。マックスの想像力は、部屋をみるみる大きな海に変え、そして椰子の木が生い茂り恐ろしい怪獣たちが跋扈する怪獣島に変えてしまう。マックスは、その怪獣島に上陸し、その島で怪獣たちの王となる。この間、絵本のなかでマックスが描かれている挿絵の描かれている面積は頁を追うごとに拡大を続けている。それに反比例するように、文章の表記されている空白部分は小さくなっていく。そして、ついにマックスが怪獣たちを率いて、みんなで怪獣踊りをするときには、それまであった文章の挿入される空白部がまったくなくなり、画面いっぱいにまで怪獣たちの姿が拡大される。ここがクライマックスである。

しかし、マックスはしだいにこの怪獣たちとの遊

びにも疲れてしまい、家に戻る決心をする。船に乗り島を去ろうとするマックスに、怪獣たちは「帰らないでくれ、おまえを気にいり食べたいのだ」とよびかける。気がつくとマックスは穏やかな顔をして部屋のなかに立っている。部屋には母親が用意した暖かいスープがテーブルの上に置かれている。

この言葉のないクライマックスの場面は、エクスタシーの場面であり、遊びの体験で説明した溶解体験の瞬間といってよい。歓喜にみちたエクスタシーの瞬間は、世界との境界線を失うために、世界との距離がなくなるので、世界をもはや言葉で名づけることができない。この場面で咆吼だけが響き、言葉が失われているのはそのためである。しかし、マックスがこの世界に居続けることは、マックスが怪獣たちと同様の存在になってしまうことを意味している。怪獣に食べられるとはそのことなのである。そのために、マックスはこの怪獣の世界から元の世界へと帰還する必要があったのだ。

この絵本の構造は、「こちらの世界」から「あちらの世界」へと行き、また再び「あちらの世界」から「こちらの世界」へ戻ってくるという、「行きて帰りし物語」の構造となっている。なぜ「こちらの世界」に再び戻ってくる必要があるのかといえば、それは「あちらの世界」は人間の世界でないからだ。怪獣とは野性の生のあり方の比喩でもある。その世界はすべてが一体となるとても魅力的なものなのだが、人間はその世界で生き続けるということは、もはや人間であることを失うことでもある。溶解し生命に触れるだけでなく、人は再びこの日常の世界に戻ることが大切なのである。

5. 深く遊び必ず「こちらの世界」に戻るという課題

深く遊ぶためには、遊びを深める仕掛けが必要である。子どもはこのような遊びを深めるためのさまざまな伝承された技法をもっていた。このような技法は「子ども文化」と呼ばれている。この「子ども文化」としての遊びには、長年にわたって無名の子どもたちによって作り出されてきた、遊びを深めるための仕掛けと、同時にその遊びの世界から安全に戻ってくるための仕掛けも含まれていた。

異年齢の子ども集団が存在しているときには、このような遊びの技法は連綿と継承されてきたが、そのような子ども集団の解体と共にこの遊びの技法も消滅しつつある。企業によって作り出されている刺激の強い商品文化は、かならずしもこのような仕掛けを内蔵しているわけではない。テレビゲームをはじめとする新しい遊びは、さまざまな可能性をもちながらも、この遊びの世界から「こちらの世界」へ戻るための仕掛けという点において問題をもっている。遊びの大切さとともに遊びがもつ危険性を知ることが、子どもと関係をもつものにとって重要なことだといえよう。

キーワード：**遊び**

遊びが子どもにとって大切なのは、それがもたらす「発達」と結びつく教育的な効果だけにあるのではない。子どもは、仕事に代表されるように、目的をもって世界と向かい合って、世界に働きかけ、世界を変革することによって、世界を作るとともに自分を作り上げる。しかし、子どもが十分に人間であるためには、そのような世界との関係を破壊して、世界と一体になる体験も必要である。遊びはその体験を安全に実現する仕掛けなのである。

特集

子どもと遊び・文化

現代の子どもにおける遊びと文化の変容 ―現状と課題

大阪市立大学大学院
生活科学研究科 助教授 中井孝章（なかい たかあき）

はじめに

わが国では、一昔前の子どもの遊びと言えば、原っぱや空き地、路地などでの外遊びであり、しかも大勢で群れになって全身を使って遊ぶというものであった。その典型は、隠れん坊遊びや石蹴り遊びなどの伝承遊びである。しかし今は、都会から原っぱがなくなり、塾通いに追われる子どもの遊びの主流は、テレビをはじめマルチメディア（パソコンやケイタイなど）による室内での遊びである。しかもそれは、一人もしくは少数で体の一部、特に眼と手だけを使う遊びなのである。そのためテレビゲームなどによる電脳遊戯は、子どもの遊びや文化を貧困化させた元凶だと批判されることが少なくない。

しかしながら、子どもの遊びや文化の貧困化は、すでに高度経済成長時代が終焉した1970年代中期から生じており、その原因をテレビゲームなどの電脳遊戯に求めること自体、間違った事実認識だと考えられる。それどころか、電脳遊戯だけが唯一、塾通いで自由に遊ぶ時間・空間および一緒に遊ぶ仲間が著しく少なくなった、今の子どもたちの生活状況・スタイルに適合し得る遊びであると言える。数年前に大流行した電脳ペット、例えば「たまごっち」や「ポケットモンスター」が少しの時間さえあれば子どもたちがいつでもどこでも遊ぶことができるようにと、ポータブルな小型モニターに対応した電脳玩具であったことは印象的である。また、低年齢の子どもにまで普及しつつあるケイタイは、明確な一定の、一人遊びの行動手順（プログラム）を内蔵した、多目的の電脳遊具である。それは他人に情報を伝えるという主目的を超えて、互いに声を使って仲間同士で同調し合うための意識通信の媒体である。

以上、テレビゲームやケイタイが今の子どもたちの生活状況・スタイルに適合した唯一の遊びだと、電脳遊戯を肯定的にとらえてきた。しかしながら一方で、マルチメディアの普及によって子どもの遊びや文化が変容し衰退していくということも指摘しなければならない。子どもの遊びや文化の変容・衰退は、子どもの感性の未発達として発現する。言い換えると、従来、子どもたちは独自の遊びや文化を通して自らの感性を形成し洗練してきたと言える。それでは次に、電脳遊戯の子どもの感性への影響について見ていくことにしたい。なおこの問題を考えるにあたって、感性とは何かについて触れておきたい。

1．子どもの感性にみる子ども文化の変容・衰退

教育学者、片岡徳雄は、広辞苑の定義を踏まえつつも、子どもの感性に焦点化して感性を、その後に知性や感情の働きを起こさせる初発でありながら、刺激に対する敏感さ（感受性）であり、驚きの反応だと定義している[1]。

ところで、今の子どもたちの感性は、「高度情報社会＝高度消費社会」がもたらす、五感（身体）の拡

張化と過剰刺激文化によって特徴づけられると考えられる[2]。前述したように、感性とは、刺激に対する敏感さ（感受性）であり、驚きの反応であるが、この刺激を感受する彼らの五感そのものが、マルチメディアの著しく発達した高度情報社会では根本的に変容している。例えばその変容は、高画質の映像で目を楽しませるハイビジョン型テレビやテレビゲーム（視覚の拡張化）、耳を激しく愛撫するオーディオ機器やいつでもどこでも仲間とつながり合えるケイタイ（聴覚の拡張化）、射撃音や破壊音や電子音で耳を刺激しながら同時に、ヴァーチャルな映像で目を揺さぶるテレビゲーム（視覚・聴覚の拡張化）、スイッチ操作や自動センサーだけで細やかな手（指）の働きを必要としない電脳玩具（触覚の退化）、激辛や濃厚な味つけで舌を麻痺させるファーストフード（味覚の退化）やグルメ情報（味覚の視覚化）等々に如実に現れている。

こうした五感の拡張化と過剰刺激文化は、子どもが強くて激しい刺激に対して反応できるが、弱くて細やかな刺激に対して応えられない原因を生み出している。一言で言うと、子どもたちの感性、すなわち刺激に対する反応は、大雑把で鈍感なものになりつつある。言い換えれば、体全体を通じて小さなものや微かな変化を感受したり、それらに共感したり驚いたりする体験が彼らから失われつつある。そして、彼らが小さなものや微かな変化に体や心が応えなくなることは、そうした体験を介して深められる自己自身を見失うことにつながる。

さらに重要なことは、子どもたちにとっては感性の発達不全を招く、こうした五感の拡張化と過剰刺激文化が、高度消費社会における商品経済の原理によってもたらされているということである。周知のように、商品経済の原理は、モノそれ自体の使用価値は言うまでもなく、現在ではモノの交換価値さえも超えてモノの記号的価値によって突き動かされている。つまり、とにかくモノを売って利益を伸ばすために、モノそれ自体の存在価値（差異性）を高めるといった戦略が取られている。その結果、強烈な刺激をもって消費者の五感に訴えかけるモノが作り出されることになる。こうした戦略は大人の文化のみならず、子ども文化をも巻き込んでしまっている。

2. アニメ的人間理解と共感能力の欠如

それどころか、高度資本主義社会は今の子どもたちの人間関係にも深刻な影響を及ぼしている。今の子どもたちにとって仲間関係がうまくいくのに必要なのは、自分自身がネアカであることだと言う。言い換えると、いじめの対象（被害者）となるのは、決まってネクラに分類される子どもである。それではなぜ、ネクラの子どもがいじめのターゲットにされるのか。この点について小川信夫は興味深い見解を述べている。小川の見解によると[3]、最近の子どもは対人関係のなかでまるでアニメのようにきちんと作られた表情や動作だけしか読み取ることができない。それは「アニメ的人間理解」と呼ばれる。言い換えれば、最近の子どもたちははっきりとした表情だけは理解できるため――しかもそのことで満足してしまうため――、中間の表情の変化や表情に表される心の動きを理解する余地もないのである。

したがって、ひとの心が読めない子どもたちは、内向的で表情を顔にも出せず、自分を明確に表現できない――要は何を考えているかまったくわからない――ネクラの子どもをスケープゴートにしてしまうのである。しかも、最悪なことに、いじめられた子どもはますます自分の殻に閉じこもり、表情を失っていくとともに、一方、いじめるほう（傍観者も含め）はいじめられた子どもがどんなふうに感じているかについても無関心であるから、いじめはどん

どんエスカレートしていくことになってしまう。要するに、「いじめる—いじめられる」関係は、悪循環に陥り、歯止めが効かない。また、他の子どもたちは子どもたちでいじめの被害者にならないために、あくまで傍観者として目立った行為をせず知らないふりをしたり、あるいはネアカぶりっ子——「明るく」「ハキハキ」——を演技し続けなければならない。こうした演技は、彼らを疲弊させることになる。

以上述べた、現代の子どもの人間理解の無能ぶり、すなわち共感能力の欠如は、対人関係においてだけ発現するわけではない。むしろこうした共感能力の欠如は、前述した過剰刺激文化の影響、すなわち自然やモノとのかかわりのなかで小さなものや微かな変化を感受したり、それらに驚いたりする感性の働きが鈍摩していることに関連している。したがって、アニメ的人間理解に象徴されるような、共感能力の欠如とは、対人関係を形成していくための能力やスキルが身についていないというよりも、それ以前に自然やモノに対する原初的な感受性が著しく衰退していることのひとつの表れに過ぎないと言える。

3. 遊ぶことのできない今の子どもたち
—メタ・コミュニケーション能力の未発達

さらに、このように人間関係を形成する能力の欠如した今の子どもたちにとって、遊ぶことは大変困難なものとなる。西村清和の遊び理論を要約すると[4]、遊びとは、仕事・議論・学習（総じて、企て）のように、その都度何かの目的や計画の実現に向けて個人と他人が緊張関係に身を置く活動とは異なり、遊び手同士のあいだに成立する同調関係に身を浮遊させる活動である。したがって、遊びの関係にあっては、個々人は遊びを円滑に営むうえでの一部分でありさえすればよく、何のために遊ぶのかという、主体としてのあり方や責任を免れている。端的に言えば、遊び手は遊ぶ主体である必要はないのである。

しかしながら、遊びもまた、企てと同じく、私たちが他人と取り結ぶ基本的な社会関係の一様態であることには相違ない。たとえ、遊び手は遊ぶ主体としてのあり方や責任を免れた軽やかな存在であるにしても、遊びが社会関係の一様態である以上、遊び相手との微妙な関係の取り方が不可欠になってくる。G.ベイトソンが述べるように[5]、遊びが可能となるためには、「これは遊びだ」という信号（メタ・メッセージ）を遊び手同士が認知し合うことが必要なのである。子ども同士が遊びという独自のコミュニケーションを継続させるためには、遊びのルールを守る以前に、「これは遊びだ」というメッセージを伝達・確認し得る信号（メタ・メッセージ）を送受信し得る能力（＝メタ・コミュニケーション能力）を身につけなければならない。

ただ、こうしたメタ・コミュニケーション能力は、大人とのかかわりのなかで、すなわち社会との接点において自然に身につくものである。例えば、わが国では地域社会が崩壊する前まで子どもたちには“柿の実ドロボウ”が認められていた。彼らは持ち主に見つからないように、柿をそっと竿や棒でたたいて落とし、それを手づかみにして素早く逃げ帰った。時折、持ち主に見つかり、怒鳴られることがあっても、「柿の実くらいなら」と、彼らは許されたのである。彼らから見て、半分遊びのこの“柿の実ドロボウ”は、地域の大人たちが暗黙のうちに共通して認める許容範囲のうちにあったのである[6]。

ところが、地域社会の崩壊後、“柿の実ドロボウ”は、認められるどころか、場合によっては「非行」とみなされ、家庭や学校が持ち主から訴えられるというケースも出現した。一見、この取るに足らないように見えるこの変化は、メタ・コミュニケーショ

ン能力を十全に習得していない子どもたちにとって深刻な問題となる可能性がある。というのも、彼らにとって自らの行うことが果たして遊びの範疇にあるのか、それとも非行の範疇にあるのか、まったく曖昧となり、混乱してしまうからである。社会そのものが遊びと非行に関する共通した基準――社会による、「これは遊びだ」というフレーム――を設定できない限り、彼らはメタ・コミュニケーション能力を身につけることができないと思われる。むしろ、こうした基準の不在のなかで今の子どもたちは、遊びの非行化、または非行の遊び化（「遊び型非行」）を余儀なくされていると言える。子ども同士の間のみならず、若者同士の間でさえ、じゃれあいやふざけあいがたやすく、本物のけんかに転化してしまうことがしばしば見られるが、それは、こうした能力の未発達に基因するのではなかろうか。また、暴力的で残酷な映画・テレビゲームが少年犯罪の温床となるという側面があるとすれば、それは遊びが非行化、さらに犯罪化する場合だと言える。

前述したように、現在、遊びの主流は、マルチメディアによる一人もしくは少人数での遊びであり、子ども同士が遊びを通して取り結ぶ社会関係がまったく欠如している。テレビゲームやインターネットでは、遊び手（子ども）から見ると、遊び相手は仮想現実なのであり、そこでは遊び手同士（人間関係）の微妙な調整は不要なのである。遊び手はゲームに飽きてきたら、ただ一方的にそのゲームを“リセット”しさえすればよい。従来、伝承遊びにあった人間関係のわずかの負荷（遊び手同士のなかでの協力、妥協、譲歩など）は、電脳遊戯においては消失している。こうした電脳遊戯においては、対人関係に不可欠なメタ・コミュニケーション能力を形成する契機は元々、内蔵されていないのである。

以上見てきたように、現在の高度資本主義社会のなかで子どもの文化と遊びは、感性および対人関係において著しく変容・衰退している。こうした状況で大人がまずすべきこと、そしてできることとは、マルチメディアおよび電脳遊戯そのものを否定することではなく、遊びも含めてさまざまなモノやコトのなかに価値あるものを発見し、自ら発見したことを子どもたちに伝え、そしてそのなかに彼らを巻き込むことである。私たちは人間関係をはじめ、小さなものや微かな変化に対して体や心が応答しにくくなっている今の子どもたちに同行しながら、それを一緒に体験し、その価値を味わうことが何よりも必要だと思われる。

注

(1)片岡徳雄『子どもの感性を育む』日本放送出版協会、1990年、74－75頁。
(2)中井孝章「「小さな大人」の感性と教育実践の課題」日本教育方法学会編『教育方法』26、明治図書、1997年、70－82頁参照。
(3)小川信夫『情報社会の子どもたち』玉川大学出版部、1993年、60頁。
(4)西村清和『電脳遊戯の少年少女たち』講談社、1999年、142頁参照。
(5)同上、30－32頁参照。
(6)中井孝章「高度経済成長期の子ども 60年代」下山田裕彦・高橋勝編『子どもの≪暮らし≫の社会史』川島書店、1995年、94頁。

キーワード：**メタ・コミュニケーション**

人間のコミュニケーションでは、言葉が伝える意味のメッセージ以外に、その都度の人間関係のあり方を決定づける関係のメッセージ（＝メタ・メッセージ）がしぐさや態度によって暗に伝えられている。例えば、AがBに「ゆっくり話をしよう」と言葉をかける一方で、ソワソワした態度を見せるならば、Bはその態度を感受して退席するであろう。この、微妙なメタ・メッセージを感受する能力がメタ・コミュニケーション能力である。

子どもの遊びと文化の現状・乳幼児期

特集

子どもと遊び・文化

心ゆたかな成長を求めて

大阪青山短期大学幼児教育科 教授 国家順子（くにや より こ）

1．子どもの遊び

生きるために必要な生理的生活に割く時間のほかは、子どもは1日の多くを遊びに費やしている。いな、この生理的な生活にまつわる営みさえも遊びに変えてしまうことがある。

子どもが遊ぶということは、彼らがいきいきと生きていることの証である。仮に、子どもが遊ぶことを全く知らなければ、どんな日々を送るのだろうか。恐らく、生理的必要を満たすための活動のほかは、まどろみ、なすすべもなく時を過ごすのではなかろうか。こんな毎日のなかで、彼らは一体どうして人間らしい生活へと導かれるだろう。遊びこそ、子どもの心と身体の健やかな育ちのために不可欠の栄養素なのである。

彼らは何かの目的のためでなく、楽しいから遊ぶのであり、こうして、子ども自身の内から生まれてくるものこそが遊びである。楽しいと感じ、喜びの活動に没頭することは子どもの心を安定させ、豊かな心と身体を育てよう。子どもの本性自然は、生後の数年間彼らを厳しい労働や生存競争から守り、専ら遊ぶことを求める。生後数年といえば、乳幼児死亡率の高かった頃、「七歳までは神のうち」といわれ、子どもは神の世界と人間の世界を浮遊する不安定な存在で、その魂は異界と俗界を自由に往来し、年齢を重ねるごとに徐々に人の世に迎え入れられると考えられていたのである。

したがって、子どもは大人の慌ただしい時間とは異質の神話的時間のなかで、彼らの内から生まれてくる自発的で自由な活動である遊びを通して、後の生活に必要なあらゆる養分を吸収していくのである。成長とともにそれは学習や労働へと分化発展していくのだが、乳幼児期の間はまだ未分化な統合活動なのである。が、遊びはいつでもスムーズに展開するとは限らない。ときに、意のままにならぬ場面に遭遇するが、それが強制されたものでなく遊びであるがゆえに、耐え、知恵を働かせて乗り越えていけるのであり、子どもの遊びは、人間の厳粛な生活のための「あらゆる善の源泉」であるといわれる所以である。

2．遊びの発達

遊びが楽しめるには、子どもの心身の育ちが必要であり、その年齢や健康状態との関連も深い。そして、遊びが始まるには、まず、乳児が周囲の世界に気づき、興味ある物に目を留め、出会うことが必要で、およそ、次のような形で発展していくと考えられる。

（1）大人と遊ぶ

生後2か月頃までの乳児は、脳の覚醒状態を維持することが困難で、哺乳中もしばしば眠ってしまうが、3か月頃になると、哺乳しながらじっと母親や保育者の顔を見詰めるようになる。これに対して保

育者は、哺乳を促したり、あやしたりの働きかけをしていく。こうしたやりとりから乳児は遊びへの糸口をつかむわけで、生まれて初めて乳児が出会うオモチャは母親であり保育者である。この時期の乳児にとって、人間こそが自分から働きかけなくても応答してくれる願ってもないオモチャだからである。

（2）物で遊ぶ

生後3か月を過ぎ、反射から解放されると、乳児は積極的に周囲の物に手を出し、眺め、舐め、もて遊ぶようになり、さまざまな物に出会う。このとき、乳児は保育者の支えや助けを得て、快い、楽しい出会いを重ねていく。やがて移動運動が可能になり、行動範囲が広がっていく1歳頃までは、信頼する保育者の視界のなかで、物への興味を深め探索行動を広げていく。ボルトマンが「子宮外の胎児期」と呼ぶ生後1年間の乳児の発達は目覚しく、二足歩行に向けて移動運動が変化していくが、これに対応して乳児の遊びは大きく転換する。

お座りができる頃には、その姿勢を保ちながら両手が自由に使えるようになるため、物に対する働きかけが積極的になり、応答性の豊かな物や、人とのふれ合いを楽しむ手遊び、手や腕の運動を促すふれ合い遊び等も楽しめるようになる。

這い這いができる頃には、手指の発達も進み、親指と人差し指の動きが独立し、小さな物をつまめるようになり、空容器等を用意すると、小さな物を次々とここに入れて楽しんだりする。

歩けるようになると、子どもの生活や遊びは一変する。新しい世界の開拓と好奇心に満ちた冒険が始まり、屋外へ出たがるようになり、さまざまな物と出会い、ふれる体験を重ねる。こうして、ある程度物との出会いに満足すると、やがて仲間の存在に気づき、関心を示し、お互いの身体や衣服にふれ合ったり、物の取り合いなどをきっかけに仲間関係がめばえてくる。

（3）仲間と遊ぶ

1歳半から3歳頃までは、どちらかというと、人よりも物や遊具に強く引かれる時期であり、一人遊びを楽しむことも多いが、3歳以後には仲間を中心とする人に再び強い興味をもつようになり、遊具は目的そのものではなく、遊びを面白くしたり発展させたりするための手段として用いられるようになる。

とはいえ、仲間遊びのめばえの頃には、いわゆる喧嘩も起こりやすい。ジャーシルド（Jersild, A. T.）らの報告では、幼児のけんかの持続時間は平均30秒で、5分間に1回の割合で起こるといわれる。こうして、乳幼児はけんかと仲直りを繰り返しながら、かけがえのない遊び仲間として育ち合うのである。

3. 保育者の役割とかかわり方

最も広い意味での教育や保育は、文化の伝達過程そのものだから、親や保育者の役割は、私たちの祖先が理想の生活を目指して工夫し、つくり上げ、伝えてきた暮らし方、その楽しみ方を次の世代に伝えていくことだといえる。

子どもは誕生と同時に、家族、地域社会あるいは民族や母国の言葉、食習慣をはじめとする特定の生活様式のなかで成長していくので、ある程度、偶然の機会にほとんど無意識のうちに生き方や文化を学んでいくものだが、より確実にこうしたことを伝えていくのに適した方法の一つに遊びがある。

そこで、子どもたちと遊びの楽しさを共有し、援助し、方向づけていくうえで保育者に期待されることは、子どもを自然やさまざまの事物事象とタイムリーに出会わせ、仲間とともにいる楽しさを味わわせ、遊び方を伝えるということであろう。

（1）自然、事物事象に出会わせる

同じ環境下にいても、それぞれの子どもに見えて

いるもの、興味をもつ対象は異なり、その子独自の世界を紡ぎ出していく。十分に周囲の状況が見えるには、生理的、情緒的な安定、子どもと保育者やそこに居合わせている人たちとの信頼関係の育ちが求められる。そのうえで、子どもの心の動きを読み取りつつ、周囲の状況に気づくよう言葉かけをしたり、保育者がそれを上手に取って遊んで見せたりするのである。教えるとは伝えることであり、子どもと保育者が経験を共有することである。保育者の存在そのもの、つまり、保育者がさまざまな事象をどう受け止め、どのように感じるか、さまざまな物をどのように扱うか、例えば、園庭の片隅の小さな草花や生き物にどう出会い、慈しむか、遊具の扱い方、日用品の使い方それ自体が、子どもに安全な、楽しい遊び方、そして生活文化を伝えているのである。

このため、保育者は日頃からさまざまなことに関心を寄せ、自らが実際にそうしたものとかかわり、それぞれの物の特性を熟知しておくことである。そして、遊びの進行状況に合せて、「ソーット触ッテゴラン」「気ヲツケテ持トウネ」等と、否定でなく肯定的な言葉かけをしながら、子どもの遊びへの意欲を高めていくよう援助するのである。彼らが遊びの世界に没入していけば、それをできるだけ中断しない配慮も求められる。給食時間を固定するのをやめ、11時から12時半までというふうに余裕をもたせ、自分たちの遊びに一区切りついた者から順次ホールの食卓に着くというやり方を試みて、子どもたちがいきいきと遊びを堪能する姿を取り戻した園もある。

（2）仲間と出会わせる

遊ぶには何か物がなければならないと考えてしまいがちな昨今であるが、何はなくとも仲間がいれば多様な遊びが生まれるものである。すべり台でも砂場でも一人で独占していれば広いし、障害もない。遊びが堪能できそうなのにそうはいかない。一人の遊びは長続きせず盛り上がらない。仲間がいるほうが楽しいし、遊びが発展していく。ぶつかり合い、対立しながらも遊びが高まり膨らんでいく。少子化が進行している今日だからこそ、園で仲間と出会いともに遊ぶ楽しさを十分に味わわせてやりたいものである。

また、少し年齢の開いた仲間がいれば、遊び相手としてだけでなく、年少児にとってはさまざまな生活の仕方を教えてくれる頼もしい存在になることも多い。都市化が進み、群れ遊びが衰退するとともに、年長の子を中心とする子ども集団がはらっぱから姿を消し、遊び仲間と出会う場として、幼稚園、保育所、各種幼児教室が肩代わりするようになった。これに伴い、年長の子から年少児へと伝えられ、受け継がれてきた童歌や伝承遊びが途絶え、また、知恵を集めて遊び方を工夫したり、新しい遊びを生み出したりする楽しみも先細りしてしまった。

（3）遊び方を伝える

自然のなかへ出ていってもどう遊べばいいのか分からない子どもが増えているという。与えられた物で決まった遊びしかできない、遊びに使う物を自分の手で作り出すことを思いつかないといった子どもの姿がみられる。

幸い、各園の安心して遊べる広いスペース、地形に変化をもたせた園庭のたたずまいは、子どものなかに眠っている動物としての本能を呼び覚まし、自由に駆け回らせてくれるに十分であろう。

ここは一つ、保育者が遊びの演出者、仕掛け人として、忘れられつつある伝承遊びを復活させたり、リニューアルして伝えていきたいものである。伝承遊びは、それぞれの時代の暮らしに合せて修正されながら、自然淘汰を経て生き残ってきた文化そのものなのだから。

4．今後の保育への提言

子どもは遊びの天才であるというが、これは今日の子どもたちにも当てはまるだろうか。ＩＴ革命の時代といわれ、あまりにも目まぐるしく変わりゆく生活のなかで、忙しく生きる大人の生活の影響をもろに受けて、子どもが子どもであるためにぜひとも必要な、自由に遊びまわれる空間が奪われ、事故が多発する街路からも締め出され、家のなかで息を潜めて過ごしているのが現状ではないだろうか。

あまりにも多くの人工的な物に囲まれ、物で栄えて心で滅びている私たち大人の貧しい生き方を映して、子どもたちの遊びが弱く、受け身的なものになってしまったのではないだろうか。もう一度子どもたちに精気溢れる遊びを取り戻させるためには、彼らに喜びの心を失わせないことである。愛されている喜び、尊重されている実感、出会いの喜び、感動、明日への希望、こうしたことを味わわせるために、次のようなことが期待される。

◎子どもの周辺に自然の環境を

2001年10月７日付けの朝日新聞では、兵庫県西宮市は２年計画で市内全39保育所に、本来なら3,000万円以上の経費を要するところを市民ボランティアの協力で、ゼロ予算でビオトープを整備するという。一部ではすでにそれが完成した園もあるそうである。また、神戸市や関東の小学校でも校庭を芝生にした所もある。本気で子どもの遊びの環境改善のために大人の汗と心を持ち寄ることがますます期待される。

◎地域の暮らしに結びついた遊びを

どの園にも似たような遊具が備えられている昨今であるが、私たちの暮らしや文化は、その土地その土地の気候や風土に合せて発展してきたはずである。したがって、遊具の素材にも地域の特産物を生かし、遊びのなかにもふんだんに取り入れたい。織物の盛んな地域では商品になりにくい端布や糸が、木材や竹の産地では木片や竹切れが手に入れやすいはずである。既製の遊具でなく、こうした物を活用して、保護者や保育者が、あるいは子どもと協働して手作りの遊具を工夫し、これで遊ぶなかで、生活の匂い、地域の暮らしや文化を受け継ぎ、伝えていくことができるのではないだろうか。

◎心のふるさととしての生活・遊び体験を

本来、衣食住に必要なさまざまな物を整え、子どもを育てつつ、生き方や文化を伝えてきた家庭が、今や専ら休息と消費の場になって機能不全の状態に陥ってしまっているのではないか。だとすれば、季節感を盛り込んだ遊びや行事を取り入れ、地域のボランティアの手も借りて、できるだけ本物にこだわった食べ物や遊具を手作りし、親の保育参加を呼びかけ、保育士の姿を通して子どもとのかかわり方、遊び方を学んでもらう「遊びや文化の発信地」として保育所が活躍してほしい。在園児だけでなく、卒園児や地域の人々の原風景として想起されるような遊びの実践を期待したい。

参考文献
(1)「幼児の保育指導」片山忠次編著　法律文化社　1988
(2)「現代幼児教育の実践理論」片山忠次編著　法律文化社　1991
(3)「改訂版生活保育の創造」片山忠次、名須川知子編著　法律文化社　2001
(4)「わかば第１号」豊中市立幼稚園教育研究会　平成10
(5)「幼児教育指導実践集 15」大阪市幼児教育センター　平成11
(6)「子どもとあそび」仙田満　岩波新書　1993
(7)「改訂版　新・乳児の発達と保育」　岩堂美智子　ミネルヴァ書房　2001

キーワード：**ビオトープ**

かつて存在したわが国の自然環境の復元とか、そのために創造された生物圏の最少の地理的単位である。ビオトープを保全、復元、創造するということは、都市や農村空間に、つまり、人間がつくりだした生気のない近代の文化的空間のなかに、生きた空間を導入することである。
（「ビオトープ」自然環境復元研究会編　信山社サイテック 1993より）

子どもの遊びと文化の現状・学齢期

特集 子どもと遊び・文化

ぬくもりのある生活文化の創造 ―二つの実践事例を通して

東京都小平市立小平第六小学校長 稲田百合（いなだ ゆり）

はじめに

本校で、今、実践している二つの事例をもとに子どもの現状に触れ、子どもの遊びとその社会的背景を考えてみたい。一つ目の事例は、本校で「ふれあいマンデー」と呼んでいる地域の方々と子どもたちのふれあいの活動である。二つ目は、「総合的な学習の時間」に３年生が実践しているお店番体験学習である。そして、最後に、平成14年度から完全実施されている学校週五日制のもとで学校から地域へ発信できることは何かをまとめてみたい。

１．ふれあいマンデー

「こんにちは。」

元気な声と共に、子どもたちが次々と地域のおじさんやおばさんの待つ和室に集まってくる。２時間目の授業が終わって、３時間目の授業が始まるまでの30分間の休み時間だ。ちょうど教室ほどの広さの和室は、子どもたちでたちまちいっぱいになる。

ふれあいマンデーに集う地域の方々と子どもたち

「おばさん、この前の手編みの続きを教えて。」

「あっ、おじさん、ぼくと将棋をやってよ。」

「折り紙がやりたい。」

など、他にも、お手玉、おはじき、トランプ、けん玉、独楽、オセロなど思い思いの遊びが始まる。

この子どもたちと地域のおじさん、おばさんとのふれあいは、毎週月曜日に行われることから、「ふれあいマンデー」と名付けられている。平成10年に始まり、現在まで一回も休みなく続いている。

（１）Ｓ君とふれあいマンデー

先日中学１年生のＳ君が、引っ越した先から母校を訪ねてきた。「『ふれあいマンデー』のおばさんたちにも会えると思ったのに。」と時間が間に合わなかったことを残念がった。

この出来事を翌週の「ふれあいマンデー」のときに話すと、「ふれあいマンデー」の皆さん方は、

「えっ！　ほんと！　うれしいわね。」

「Ｓ君に会いたかった。」

と口々に話した。と言うのもＳ君は、「ふれあいマンデー」に参加している方々にとっても忘れられない子どもだったからだ。

「ふれあいマンデー」が始まった平成10年のとき、Ｓ君は４年生だった。「ふれあいマンデー」によく遊びに来ていた。クラスの仲間とうまくいかないこと

がS君を和室に行かせたと言っても良い。だから、おばさんを独り占めして1対1で独楽を回しているときはご機嫌だけれども、遊んでいる人の邪魔をしたり、いきなり乱暴したりしておばさんたちを困らせた。そんなS君をおばさんたちは、いつも誰かが必ず相手になってくださり、道で会っても「S君。」と名前で呼んで声をかけてくださった。

6年生になるとS君は、「ふれあいマンデー」に顔を見せなくなった。おばさんたちは、どうしたのかと心配した。実は、そのことは、心配なことではなく、S君がクラスに少しずつ受け入れられていった結果であり、S君にとって「ふれあいマンデー」が必要でなくなったということにほかならない。

S君の立ち直りの一端が「ふれあいマンデー」にあったと言っても過言ではない。だからこそ、S君の心のどこかに「ふれあいマンデー」のことが残っていて、訪ねてみたくなったのだと思う。

（2）ふれあいマンデーの役割

「ふれあいマンデー」に来る子どもたちの中には、おばさんの膝の上に座って離れない子や自分の家の話をいろいろおしゃべりする子など、担任の先生や親とは違ったかかわりを求めたり、楽しんでいる子どもたちも多い。そんなとき、おじさんやおばさんたちは、長年の人生経験や子育てをしてきた豊かな経験から、この子には、今何が必要なのかを感じ取り、忍耐強く相手をしてくださる。遊びにかかわりながら同時に人間教育という役割も果たしているのだと思わずにはいられない。

私は、今更ながら昔はどこの地域にも自然な形でのカウンセリングの作用があったのだと感心する。家で叱られた子が、となりのおばさんの家に行って、「せっせっせ」で遊んでもらっているうちに叱られたことを忘れたり、学校ではうまくいかない子が、地域のおじさんと将棋を指して誉められたりするなど、地域ぐるみで子どもたちを見守る生活文化があった。そうした子どもの日常的な生活そのものの中に遊びも含まれていた。ふれあいマンデーは、遊びを通してその役割を担っている。

平成10年に始めたときは、3、4名だった地域の方々が、今では、毎回14、5名を越える。異学年の子どもが一緒に遊べたり、お手玉やけん玉の技を教えてもらったりすることがここでは自然にできる。しかし、大人がいることで、指導的、管理的になって遊びを拘束するのではなく、他の人に対する思いやりや遊びの中に節度をもたらすなどが、自然な姿で行われていることに大きな意義がある。

地域で出会うと、子どもはおばさんの名前を、おばさんも子どもの名前を互いに呼び合うようになってきている。このような顔が見えるつきあいが広がることで、地域ぐるみで子どもを育てる地域の力が生かされ、さまざまな世代が共通の時間を過ごす人間的交流の場が生まれてくると信じている。

2. お店番体験学習

本校の3年生がこの学習に取り組んだのは平成10年のこと。商店街は丸ごと教室、地域の方々はみんな先生という学習だ。初め、29店舗でスタートしたこの学習も、4年経って、44店舗のご協力をいただき、「孫が来るようで楽しみにしていますよ。」とお店の方がおしゃってくださるほど、地元に定着した学習になっている。

3年生の「総合的な学習の時間」の単元の中にこのお店番体験学習がある。第1回目のお店番に出かける子どもたちは、初めて体験する緊張感で、どきどき、わくわくしている。開店のために商品を並べる準備を始める子、掃除から始める子、がんもどきの揚げ方を教えてもらっている子、レジをやらせてもらっている子、値札を付けている子など、さまざ

お豆腐屋でのお店番体験学習

まな仕事に真剣に取り組んでいる。子どもたちが手にするものは、大事なお店の商品であり、手にするお金も本物である。真剣になるのもうなずける。

2回目のお店番学習に取り組む子どもたちは、もっと売れる工夫を商店主と考える。豆腐屋、ケーキ屋、お茶屋では試食コーナーに挑戦する、ちらしにサービス品や店主自慢の品を書いて地域に配る、化粧品屋では匂い袋のおまけを作る、タイムサービス品を作るなど大いに張り切る。

そして、自分たちでもお店を出してみようとフリーマーケット開催に進んでいく。フリーマーケット会場の体育館の端には、買い物客のための託児所コーナーも子どもたちの発案で準備されていく。

（1）大人の模倣遊び

子どもはいかに大人の社会を見つめているかが分かる。試食コーナーやチラシの制作、託児所の設置など、大人の社会の模倣がすべてといって良い。大人の社会の模倣、それが子どもの「ごっこ遊び」である。しかし、この「ごっこ遊び」もこの頃ではあまり見かけない。なぜなら、今の子どもたちにとって「ごっこ遊び」に必要な空間・時間を共有する仲間が揃わないのである。でも、今の子どもにとっても大人の社会の模倣は魅力ある遊びである。

こう考えていくと、本校のお店番学習は、授業の一環ではあるが、子どもにとっては遊びの延長線上にあるといえる。それが、「ごっこ」ではなく、本物を売る実体験の場であるのだから緊張もあるが、楽しくないはずはない。大人の社会での実体験を終えてお店から戻って来た子どもたちの顔は実に輝いている。自分の体験を誰にでも話したい衝動にかられ、蜂の巣をつついたようなにぎやかさとなる。

（2）働く共有体験

この体験学習は、今の子どもたちに大人と共に働くという貴重な体験の場を与えている。家族が生産の一つの単位であった時代は子どもが重要な働き手であった。また、畳職人や大工の仕事を飽きずに眺める子どもがいた。今、こうした子どもと大人が労働を共にしたり、子どもが大人の社会を見たりする機会が乏しくなってきている。

しかし、お店番体験をした子どもたちは、仕事を通して子どもなりに労働し、社会に貢献したという自負が芽生えていることを感じさせる。それは、自分が体験した店を「私のケーキやさん」「ぼくの店」といった表現を誇らしげにすることに表れている。子どもたちは大人と働く共有体験の中で、新しい人間関係を発見しているのである。同時に、親も「こんなところにこんな人柄のおじさんの店があって商売をしているという地域の人間関係を再認識するきっかけとなった。」と感想を述べている。親自身も希薄になっている地域の人々とのかかわりを見直している。

3. 地域に生きる子どもの遊びと文化

この4月から学校週5日制が実施されている。地域で子どもたちが過ごす時間が増えたのである。子どもは地域で生まれ、地域で育っていく。しかし、子どもは地域に生きているという実感を持っている

だろうか。私は、このことこそ今、とても大切にされなければならないと感じている。

昔は、大人が落ち葉掃きをしていれば、子どももたき火に当たって、焼き芋のおすそ分けをねらっていた。地域の祭りは大人も子どもも一緒に楽しむ地域最高の行事だった。大人が働いている場や生活を楽しむ営みの輪の中に子どもが遊んでいた。そんな地域の生活文化が息づいていた。

社会の変化が激しく、価値観も多様化してくると、互いに干渉し合わない生活のほうが気が楽という風潮が広がり、地域での人とのかかわりはますます希薄になっている。当然のごとく、子どもたちの遊びも地域から離れ、さらに、映像文化は子どもの遊びをますます地域から引き離して孤立化させている。子どもの遊び声が地域から聞こえなくなってきた地域の変化は、子どもの遊びを育む社会的背景の弱体化である。また、キレる子、我慢ができない子、すぐに手や足が出る乱暴な子など人とのかかわりが下手な子が多くなっている。当然トラブルも多い。友達と一緒に遊びたいのに、うまく遊べないのである。

このような子どものおかれた環境を見ると、必ずしも遊びを豊かに展開するうえでの条件が十分に整っている時代ではない。この現状を考えたとき、今、学校として発信しなければならないことは、時間と空間を共有する仲間が存在するような大人と子どもたちの生活を生み出す努力をすることではないだろうか。

平成14年度から「総合的な学習の時間」が実施されている。お店番学習もその一つであるが、このように子どもたちが地域とかかわり、さまざまな人とのかかわりを深めていく学習が展開されると、地域には老若男女はもちろんのこと障害をもつ人も外国の人もさまざまな人が住んでいて、自分ともかかわりのあることを肌で感じるに違いない。人間的な交流の場が自然に広がってくることが期待されている。

前述した二つの実践事例も、本来の自然な子どもの遊びの場面ではないが、教育活動を通して地域と学校が連携して子どもたちの生活や遊びが豊かになっていくきっかけになればと考えている。

普段は自分の作品を作ることを目指して陶芸に励んでいる大人のサークルが、「ふれあいマンデー」で仲良しになった子どもたちに声をかけて、土・日などに子どもの目の前で粘土をこねて見せる。子どもは、すぐにやりたいと言ってくるに違いない。子どもは大人のマネをしたがる。好奇心も十分にある。何より、粘土は学校の図工の時間にやったことがある。でも、授業ではなく地域の人と自由にやれる場で発揮される子どもの感性は、大人も驚くようなものを見せる。子どもってすごいと思うことが出てくるに違いない。

陶芸のような特別なサークルを例に挙げたが、つまり、地域に大人も異年齢の子どもも集まることができる自然の遊び場、「たまり場」があるかということである。イベントを立ち上げるのではなく、ちょっとしたかかわりを育てるいろいろな「たまり場」があちこちにできる風土が必要なのだと思う。「たまり場」は世代を越えたコミュニティの場である。

遊びや労働の楽しさ、面白さを生み出す人間的なぬくもりのある生活文化の創造を地域で作っていきたい。

キーワード：**総合的な学習の時間**

平成14年度から「総合的な学習の時間」が小学校３年から中学校及び高等学校まで設置された。週２時間から３時間の授業時数である。その目標やねらい、内容は、各学校で決定するので、各学校が特色ある教育活動を展開していく。この「総合的な学習の時間」は知識を教え込むのではなく、教科の枠にとらわれず、子ども自ら設定した学習課題に即して、具体的、体験的な活動を通して、生涯学習の基礎となる資質・能力を育成することをねらいとしている。

子どもの遊びと文化の現状・思春期

特集 子どもと遊び・文化

中学生の「遊び」の現状と大人の役割

横浜市主任児童委員
青少年活動センターとんぼ 代表理事 山根 誠（やまね まこと）

はじめに

このテーマをいただいたとき、最初は気楽に構えていた。しかし、改めて中学生は本当の意味で遊んでいるのだろうか？と周りを見回したとき、思っていたほど簡単な事態ではないことに気づき、暗澹たる思いを引きづりながら、構え直しているところである。

牧歌的な時代に「遊びほうける」ことができた私の体験をベースに、今の中学生の遊びや文化を断罪することを慎重に避けなければならない。

なぜなら、私たち大人の彼らへのかかわりと責任を問い直す作業にほかならないと思われるからである。そのことを肝に命じながら論を進めたいと思う。

1.「遊び」の本質的な意味について

私見ではあるが、時代的・世代的相違を超えて、次の点を「遊び」の本質的な意味としてとらえておきたい。

（思いつくまま）

①好奇心の発露であること

②冒険への試みであること

③大人の管理下でないこと

④社会的規範からできるだけ遠くにあること（反社会的）（独善的）

⑤集団性の維持＝秘密の同盟（その集団にだけ通用する盟約）

⑥伝承性＝遊びの原形

⑦創造性（絶え間なく工夫と変化を伴う）

⑧無償であること（対価・評価を求めない）

総じて、ワクワク・ドキドキすることに身も心もなげうち、夢中になれること。

それは、大人的尺度（教育的効果）で言えば、社会性、秩序性、協調性、忍耐力、達成感、充足感、判断力、敏捷性、体験的知恵、閉塞状況への反発力、自由・解放感の体得…等々の言ってみれば『たくましく生きる力』の獲得過程として定義づけておきたい。（子どもにとってはどうでもいいことだけど）

2.今　中学生の「遊び」の様相

私が身近で観察できる中学生の数はたかがしれており、その子どもたちを通して全体を語ることは憚られる気がするので、中学校現場の教員に協力を求め、アンケート調査を行った。（横浜市の公立中学校、問題生徒はほとんどいない、知的レベル・経済レベル中程度以上、いわゆる、いい子の多い学校）

全校生徒70人弱の小規模校ではあるが、ほぼ全員の生徒が応えてくれた。

質問①小学生の頃の「遊び」といえば？

＊おにごっこ　＊花いちもんめ　＊ドッジボール
＊バスケ　＊サッカー　＊独楽回し　＊かくれんぼ
＊虫とり　＊菌つけ（鬼ごっこの一種）　＊基地作り

＊大縄飛び　＊キックベース　＊缶けり　＊どろけい(鬼ごっこの一種)　＊野球　＊公園などにたまって雑談・ふざけっこ　＊木のぼり（屋外あるいは室内でも広い場所で、集団で、身体を動かす遊び）
＊テレビゲーム　＊漫画　＊トランプ　＊おえかき
＊カードゲーム　＊シール交換　＊カラオケ
（室内で複数いても一人遊びができる。対戦型のゲームもある。時間的な比率でいえばテレビゲームが圧倒的に多い。）
<めんこ、ビー玉、べーごま、あや取り等は消滅したのだろうか？そうでもないところもある。後述>

質問②中学生になって、「遊び」といえば？
＊部活　＊サッカー　＊バスケ　＊野球　＊テニス
＊ゲーセン　＊卓球　＊サバイバルゲーム　＊釣り
＊仲良しとお出かけしてプリクラ・食事・買い物・映画・カラオケ　＊ボーリングなど　＊パソコン
＊インターネット　＊テレビゲーム　＊まんが
＊音楽（ＣＤ）　＊読書　＊小学生と変わらない
＊友達との雑談　＊どこかにみんなでたまる・騒ぐ
＊寝る　＊家でごろごろする（テレビ見たり）

質問③どんな「遊び」が一番好き？一番嫌い？
（一番好き）
＊テレビゲーム　＊友達とたまって・話し・騒ぐ
＊友達とお出かけ　＊大勢でやるスポーツ
（一番嫌い）
＊体力を使う遊び　＊頭を使う遊び　＊疲れる遊び

質問④小学生の頃と「遊び」がどう変わった？
＊あまり遊べなくなった（部活などで時間がない）
＊あまり外で遊ばなくなった　＊お金がかかるようになった　＊行動範囲が広がった　＊遊ぶ時間が夜になった　＊一人遊び（テレビゲームなど）が多くなった　＊工夫・進化した遊び　＊体を動かす遊びが少なくなった　＊あまり変わらない

質問⑤「遊ぶ」って…つまりあなたにとって何？
＊ストレス解消・発散　＊気晴らし　＊息ぬき
＊頭の休息　＊欲求不満を満たすもの　＊友達との交流・友情を深める　＊とっても楽しい時間（ずーっと続けば良い）　＊自由な時間　＊いろいろな体験ができる場

以上、都市部の平均的中学生の「遊び」の様相は私たちに何を示しているのでしょうか？

私には、天衣無縫に遊びたい願望を秘めつつも、遊び切れていない閉塞的な現実を示しているものと思われる。

「何が？」「誰が？」遊び切れなくさせているのだろう？

この問いに答えるにはさまざまな立場からの分析が必要だと思われるが、ここでは、私たち大人のありようと、彼らへのかかわり方に限定して考えていきたいと思う。

そのためには、もう少し別の中学生の貌(かお)を見ておきたい。

3．私の身近な中学生

主任児童委員や元ＰＴＡ会長というかかわりもあって、地元公立中学校の「心の教室相談員」をしているとき、その子どもたちに出会った。

授業妨害、器物破損、対生徒対教師暴力、喫煙、無免許バイクなどの日常があり、修学旅行先での器物損壊、対教師暴力などで停学処分、鑑別所・少年院送りなどの処遇を受けた前後、本人とその家庭にかかわった。ひとり親家庭の一人を除き後の５人は、貧困でも崩壊家庭でもなくごく普通の家庭の子どもであった。

どうも敵ではないらしいオヤジとして親密になる

なかで見えてきた彼らの素顔は、気が小さくて、甘えん坊で、けっこう優しくて、お人好しで素直で、学齢より幼い顔であった。やらかした行為の動機を聞くと「よく分からない」「むかついた」「おもしろかった」「かっこつけたかった」…。

罪悪感や後悔のほとんどない屈託ない彼らの表情を見るとき、私には、非行少年と言われる彼らの行為のすべては「遊び」の延長なのだと思われた。

私の「遊び」の定義からすれば、平均的中学生よりしっかり遊んでいるのではないかとも思える。

問題は彼らの「遊び」のもたらしたものが社会規範と大きく乖離しすぎていたことにある。

なぜ彼らの行為が、ニヤッと笑って見過ごすか、叱責の範囲で納まらなかったのか？

ここに、大人（親・地域の大人）のありようとかかわりの問題が見えてくる。（学校の問題は割愛）

4．希薄になった親の存在

前述した家庭の母親に「うちの父さん、子どもに何も言えないの。代わりに叱ってやってください。」と懇願された。ＰＴＡ時代にも先生に向けて同じような依頼が多くあった。確かに一連の事件の顛末に父親の存在が見えなかった。母親は必死の思いで奔走していた。子どもの教育に分担があったから？…。

親が子どもに果たすべき本来的な責任とは何だろう？私自身も含めて点検し直す必要を痛感した。

私自身は、親である前に一人の人間として、何を大切にして生きているのか、何を喜びとし、何に感動し、誰に愛されたいのか、そのために何をしようとしているのか？を問いつつ歩む途上人であること、その姿を子どもに見せること、これこそが父親母親に同等に課せられた責任ではなかろうか、と考えている。確かに養育機能という点では、授乳などの避けられない分担はあるけれど、「生きる姿勢」という一点においての分担はあり得ない。

5．私の実践

①「学童保育所」（『とんぼ』）の立ち上げと運営

1978年にわが子を含め３人の就学前児童を受け入れ、自宅アパートの一室で発足した学童保育所は、23年経た今日、４か所に増殖され150人の１～６年生の子どもたちが放課後通って来ている。

そこでのこだわりは、「第二の家庭」の役割を基本にしつつ、「地域の遊び広場・出撃基地」として位置づけ、「遊ぶ」「つくる」（作る・創る）「食べる」の３要素を意図的に、しかもダイナミックに展開することにある。

「遊び」の場面では、どろんこ遊び、Ｓけん、おにごっこ、かんけり、ドッジボール、こま、べーごま、ゴムだん（ゴム跳びの一種）、将棋、アヤトリなど異年齢の子どもが群れて遊んでいる。

「つくる」の場面では、折り紙、お手玉、ビーズ、こま、めんこ、竹とんぼ、組木、フェルトマスコットなどを、ノコギリ、はさみ、カッターナイフ、針、くぎ、糸、のりなど、危険だからとかつて取り上げられた刃物を駆使して夢中になっている。

「食べる」の場面では、おやつや給食のない日の昼食づくりで、桜餅・柏餅・お好み焼・ケーキなど家事を手伝うことの少なくなった子どもたちだが、買い物から調理まで嬉々としてやっている。

夏休みのキャンプ・プール・博物館、春休みの遠足・正月の餅つきや手作りたこ揚げ…、子どもたちがワクワク・ドキドキできる日常や行事に、多くの父母が参加し、親どうしの密度の濃い関係と支え合いの絆が生まれている。

②「青少年活動センター『とんぼ』」の設立

学童保育所の日常や行事の営みには、保育所ＯＢの中・高校生・大学生の参加協力が欠くことのできない条件であった。

彼らの存在は年下の子どもたちにとって、「憧れ」

であり、「手の届く未来像」として映っていた。

親にとってみれば、たくましいお兄ちゃんお姉ちゃんの実像は、「とんぼ」のあり方の良さを確信できることではあった。彼らが下の子どもたちの面倒を自らも楽しみながらやってくれることは好ましいかぎりではあるが、彼ら自身の自己表現・自己実現の場になり得ているのかと考えたとき、さらなる延長の場を創る必要を感じた。

一期生が大学を卒業する頃（1990年）、父母・指導員・地域の役員・地元公立中の先生などの協力を得て、「青少年活動センター『とんぼ』」が設立された。

「青少年が、この地域の中で、活き活きとした表情で、生き切って欲しいと願う。…自分の意志で、自分を大切にし、相手を大切にしながら…

青少年が地域の中で、自分から前のめりに何かをやろうとするエネルギーを発揮する『場』をつくりたいと思う。その『場』は青少年自らの「やりたい！」という意志への保障である。またそこは、青少年自身が活動を通じて自立していくための力や意欲を養う『場』でもあって欲しいと思う。

まず、お互いの存在を対等の地平に立って認め合う事から始めよう。何ものかを与えたり、鋳型を押しつけたり、行動を規制することはやめて、共に感じ、共に考え合い、共に行い、共に学び合っていこうと思う。」（センター指標より）

情報紙の発行（季刊）、セミナーの開催（二泊三日）、スポーツ交流会の開催（週１回）、学童クラブの行事への参加、障害者との合同キャンプなど多彩な活動を行うなかで、青少年の集団は、「とんぼ」ＯＢの子ども以外の子にも広がりをもてるようになった。

6．活動サークル『れいんぼ』の誕生

「自分のやりたいことを、自分の意志で、自分で考えて、自分が動く。自発的に何かをするということが、一番の基本精神。

誰のせいにすることなく、自分の思いを自分自身で引き受けて。…挑戦する。

自分が、自分らしくあるために。頭と体と心を思い切り使う空間…それが『れいんぼ』」

「やっぱり、大人に用意された枠の中で、自分のやりたいことをやらせてもらうのも…少し違う気がする…１から自分たちで創っていくことで、いっそう楽しさや感動がふくらむのではないか。」

（「れいんぼ」季刊誌「くれよん」より）

支援組織「センターとんぼ」からの自立を果たした若者たち（1996年）。Free Space DO!というユニークな祭りを創り出し、障害者との合同キャンプをやりとげ、「自主勉強会」と称して「たまり場」を創り、季刊誌「くれよん」も途切れず発刊し続けている。

7．大人の役割

テレビゲームと、仲間と体を使って遊ぶこととどちらがどれほど楽しいのだろう？後の爽快感はどちらが大きいのだろう？それは大人が決めかねることだが、20数年、子どもの成長を見続けてきたなかで感じるのは、「これが楽しい」と実感できる体験の、連綿とした申し送りができる環境と関係を、意図的に創り出すことが必要不可欠だということである。活力ある子どもに出会いたければ、活力ある大人でなければならないのだろう。

キーワード：**学童保育所（学童クラブ）**

＊対象児童…留守家庭（両親共働き・ひとり親家庭）の１～３年生の児童（実際には準会員として６年生まで）
＊国の「エンゼルプラン」にも、安心して子どもを産み育てられる施策の「放課後児童対策」として位置づけられているが、自治体によって方式が異なる。東京都のように児童館方式といわれる公設形態もあれば、横浜市のように、親や地域の自主努力を前提とした委託認可方式もある。少子化傾向にあっても、学校５日制の完全実施によりニーズは高い。

特集

子どもと遊び・文化

音楽で育てる感じる心

玉川大学 講師
こどもの城音楽事業部 吉村温子（よしむらあつこ）

1.はじめに

東京の渋谷にある、国立児童総合センター《こどもの城》で子どもたちと音楽表現活動をするようになって、今年で16年になります。《こどもの城》は1979年の「国際児童年」を記念して、当時の厚生省が企画・建設した児童総合センターです。目的としては、未来の日本そして世界を支えていく子どもたちが、たくましく、健やかに育ってほしいと願って建設されました。ですから芸術・科学、体育・保健・保育等、子どもの文化と福祉、健康のためのさまざまな総合的なアプローチができるように考えられています。特に教育や技術の向上ではなく、『あそび』のなかから、いろいろな人との出会いや、発見をし、たくさんのことを学び、『あそび』を通して世界を広げ、社会性を身につけてほしいという願いは、今も変わってはいません。

そんなコンセプトを土台に、私の音楽表現活動の講座は始まりました。

2.「ＱＯＬ」は「ごっこあそび」から

現在《こどもの城》で私が指導している講座は、２～６歳の親子を対象としたリトミックのクラスが学齢に分かれて、４クラス。ダウン症の子どもたちを対象にしたリトミックが１クラス。そして、団員数約230人のこどもの城児童合唱団が４クラスです。この合唱団は小学１年から大人までいる合唱団で、30人でスタートした合唱団ですが、16年でこんなにもふくれ上がったというわけてす。このなかには２歳で音楽に出会い、その後ずっと合唱団になるまで活動を続ける子どもも少なくありません。このように《こどもの城》の良さは、２歳から大人までが集団で同じ場所に集い、音楽という『あそび』を、長期にわたり継続できるところにもあると思います。

人は２～３歳のとき、現実とフィクションの垣根がなく、真剣に「ごっこあそび」を展開します。４～６歳は、楽しんで「ごっこあそび」をします。小学校の中学年頃になると『「ごっこあそび」！ウソに決まってるじゃない。』に変化します。真面目になにかに取り組むのがなんだかカッコ悪いみたいに思っている子どもたちを見ると、ときどき、腹立たしく思うときもあります。しかし、これはむしろ発達の過程と歓迎しなければと思っています。どちらにしても、幼児期に「ごっこあそび」を心から感じ、楽しんだ経験は感性を豊かに育てる大きな手助けになり、これから人が生きていく長い人生の『ＱＯＬ』＜quality-of-life＞の向上につながると思います。

3.自然なかたちでのノーマライゼーション

こどもの城児童合唱団では、現在、視覚障害児、学習障害児、ＡＤＨＤ児、ダウン症児等11名の障害児の受入れをしています。活動はもちろんすべて一緒です。健常者と障害者の枠を取り外し、お互いに

良い刺激を与え合います。歩みは少し遅いですが、音楽を身体いっぱいに感じ表現する障害児の子どもたちの姿は、逆に表現することのひたむきさや素晴らしさを教えてくれます。

毎年夏になると、子どもたちと演奏合宿にでかけます。今まで、できるだけ違う県におじゃましているのですが、1997年と2000年には上海で開催された、中国少年宮主催の世界児童芸術祭に招かれて参加しました。最初の年、中国の主催者側から「障害児の参加はやめてほしい。」との申し出がありました。理由は中国全国にＴＶ放送されるので、きちんとできない子どもたちがでると、私が恥をかくという理由でした。「その感覚、遅れてる！」と憤りを感じました。この話を子どもたちにしたところ「そんなのおかしいよ！一緒に行く！」とみんなが叫びました。『合唱は子どもたちの教育に極めて重要で、みんなで共に良い音楽をつくる努力から得た喜びは、気高い性格をもった規律正しい人間をつくる』とコダーイ・ゾルタンというハンガリーの作曲家がその音楽教育論のなかで述べていますが、子どもたちのその声を、涙がでるほどうれしく思いました。

現地へ行ってみて主催者側がなぜそんなことを言ったか少し理解できました。中国の少年宮は、小、中、高の学校で学ぶ以外の課外活動の場の一つと位置づけられています。個性を伸ばし、育成するところは日本の児童館と似ていますが、少年宮の優秀者はプロへの道も約束されているようです。そしてこの芸術祭に参加した子どもたちは、優秀者の中から特に選ばれた子どもたちでした。才能にすべてをかけて真剣に学び、表現していく中国の子どもたちに、こどもの城との違いを感じました。みごとに揃った中国の子どもたちとは反対にこどもの城はみんなてんでんばらばら、でもそのなかでの障害児の頑張りがかえって中国の聴衆の心を打ち、温かく迎えてくれました。上海の新聞は「『こどもの城』は『自然な組合せ』方式で、身体に不自由のある児童を吸収していた。まさに子どもたちに小さいときから人類社会の現実を体得させ、合唱という団体芸術を通じて互いに愛し助ける精神を養成するものである。」と報道してくれました。そしてなんとその翌年、主催者の学校で初めてダウン症の児童を受け入れたとの朗報を聞きました。

2000年夏、上海における世界児童フェスティバルの開会式での
こどもの城児童合唱団

みんなで行った中国で、子どもたちはこんな素敵なセンセーションを巻き起こしたのです。2000年には、私たちのお得意の『となりのトトロ』の曲を、開会式で一緒に演奏してほしいとの要請がありました。そのうえ、今度はぜひ障害児を連れてきてほしい、と変化していました。当日広い広い体育館に作られた大きなステージで、子どもたちがはつらつと歌い、もちろんそこにダウン症の子どもも一緒にいたのは言うまでもありません。そして、体育館の客席を埋めつくした中国の小学生たちは、私がこどもの城の子どもたちのために振りつけた『となりのトトロ』を完璧に踊ったのです。客席とステージが一体となり、見えない糸で子どもたちの心がつながって見えたのは私だけでしょうか。

音楽は世代や地域を越えた共通語だと言われています。子どもたちは、《こどもの域》の、一人ひとり

のもっている感じる心、仲間を大切にする心を育てる理念を歌に乗せ、上海に集った世界中の子どもたちと音楽という共通語を使ってたくさんの友達の輪を広げていました。

4.音楽は友達

子どもたちのことで、私には前から少し気になっていたことがあります。うれしいことに、こどもの城の合唱団は長く継続する子どもがとても多いのですが、本当に音楽が好きなのか？自発的に通っているのか？等です。そこで先日、合唱団の７歳から25歳の子どもたち150人に、音楽に関するアンケートと作文を書いてもらいました。

まず「音楽が好きか？」の質問では148名が好き、２名が多分好き、との回答でありました。これにはほっとしました。(アンケートは無記名で行われました。)

次になぜ好きなのかの理由としてあげられていたもので一番多いのは、楽しいから、すっきりするから、元気をくれるから、自分の感情を表現してくれるから。ということで、ここへ通ってくることが自分の楽しみの一つで、心身の開放につながっていることが理解できます。

なぜ合唱団に入ったのか？との答えで一番多かったのは、お母さんに薦められたから、でした。わかりきったことですが、やはり小学１年生位ですと、親の意向や影響が子どもの進路を決めているのですね。

合唱団に入って良かったことは？の質問には、合宿にいけるから、公演で歌えるから、学校外の友達が増えたから、等でした。合唱団の合宿は、毎年小学１年生から大人の人までの異年齢の人たちを10名位のグループにして、寝食を共にしながら、音楽でいろいろな出会いと体験ができるようにと、立ち上げた年からずっと企画してきました。この、音楽だけでない活動が、今日の合唱団を作ってきたと言ってもいいのかもしれません。

一番聞きたかった、あなたにとって音楽は何ですか？の質問では、かけがえのないもの、ないと死んじゃうくらい大切なもの、辛いとき、悲しいときに慰めてくれるもの、お薬。そして一番多かったものは、友達、でした。アメリカの心理学者で音楽教育学者でもあるジェームス・マーセルは「音楽はそもそも人間のために、われわれの人生をより良いものにするために存在するのである。」と述べています。

親たちの音楽をさせる目的のほとんどは『情操教育』の一つとして、と答えます。しかし、『情操教育』の成果はなかなか見えにくいものです。それでも、子どもたちが音楽を友達だと思い、生きていくうえでなくてはならないものと感じているのならば、これからも一つでも多くの歌を伝え、音楽の友達をふやす手伝いをしていこうと、改めて心に思いました。そんな子どもたちがこの春、厚生労働省の舞台芸術部門の推薦を受け児童福祉文化賞を受賞しました。受賞の理由は15年の間、世代や地域の枠にとらわれない音楽活動でたくさんの出会いをして、感じることの大切さを体験し、表現することの喜びを伝えたことでの受賞でした。

5.音楽の不思議な力

『うた』　金沢実怜（８歳）

ぼくは、こどものしろ合唱団で歌をうたっています。ぼくのお母さんも、小学校の時、合唱団でした「気きゅうにのってどこまでも」という歌をきくとお母さんは、合唱の練習をしていた体育かんの、マットのにおいを、思い出すといいました。

ぼくの合唱のあつ子先生は、よくおこります。歌がへただとつのが50本になります。もっとへた

だとつのが五千本になってとてもこわいです。でもみないっしょうけんめい歌って楽しそうだと、よくわらいます。なおちゃんは、歌うとすっきりと言いました。ぼくもです。

ぼくがおとなになって、「ともだち」の歌をきいたら、あつ子先生のつのを思い出すと思います。わらうと思います。

人はだれでも忘れられない歌や曲があると言います。その音楽を聞くと、当時の出来事や場面、感触や匂いまでもよみがえらせてくれます。音楽法の一つとしても音楽を聞いたり、歌ったり演奏したりすることが、機能や記憶の回復の援助となることはよく知られたことです。この作文を書いたのは小学3年生の男の子です。いつもふざける子どもたちに、指揮棒を髪の毛からツノのように出して「うるさーい！」と叫んでいる私、子どもたちが楽しそうに歌っているのを見るのがとても好きな私。そんな私を本当によく観察しているので驚いてしまいました。まだ3年生の彼が、人は怒ったり、笑ったり、喜んだり嫌だと思ったりという、感じる心をもっていること。そして音楽を体験することにより、より良く五感に響かせられるものだということを、ちゃんと知っているのです。そして、親子共通の曲で、感じたこと、思ったことを会話できることも素晴らしいことです。

無意識のうちに五感に響かせて、脳により鮮明に記憶を残す手助けをする『音楽』とは、何と不思議なものでしょう。

6. うたが好き

実怜君の作文にある、なおちゃんは、詩を書くことが大好きなダウン症の女の子です。彼女の作った『うた』という詩があります。

『うた』　詩：田川直子

うたがすき
　うたうとすっきり
　　またうたいたい
うたがすき
　うたうととっても
　　しあわせです

この詩をはじめて見たとき、飾りのない、素直な気持ちがあまりにもストレートに表現されていて、びっくりしました。岡田陽氏は、『子どもの表現活動』（玉川大学出版部）の著書の冒頭で次のように述べています。「表現するということは、人が生きていくために必要な基本的課題のひとつでもある。」また、「表現とは、自分の心の内なるイメージを、何らかの形で外へ具体化することである。」と。私は表現することは、感じる心だと思っています。

アンケートの最後に、私への注文を書いてもらいました。一番多かったのは、音楽を通していろいろな話を聞きたい、というものでした。16年間私はできるだけ子どもたちに、そのとき歌っている曲について感じたことやエピソードを伝えるようにしてきました。それでこんなことをたくさんの子どもが書いてくれたのかと、うれしくて、にんまりしてしまいました。音楽を遊び、音楽で癒し、癒されていく、音楽を心の底から感じ、友達と喜びや悲しみを分かち合う心を育て、それを表に現す。これこそが、明日を生きる子どもたちの心を育てる一つの手段になると、アンケートと心のこもった作文を読んで思いました。

キーワード：**音楽とＱＯＬ（quality-of-life）**

「人と音楽の根源的なつながり」を活用し、人が人として生きる生活全体の向上を目指して行う治療の考え方です。『その人らしさ』というのを現代では健康と言うようになってきましたが、その時期と世代のＱＯＬを上げ、人の一人ひとりが生活を快適に送れるように、また生涯の意味を見つけられるようにサポートしていかなければなりませんし、個々人も前向きにそれに取り組まなければなりませんね。

特集
子どもと遊び・文化

児童劇にかかわるということ

あそび・劇・表現活動センター
アフタフ・パーパン 代表
北島尚志（きたじまたかし）

子どもと劇

まず、子どもが劇を観るということについて考えてみたいと思います。

僕は、大きく三つのことが言えるのではないかと思っています。

一つは、集団で同じ時間と空間を過ごすことで、さまざまな感情の交流（心の動き）を共有できるということです。役者の動きに一喜一憂したり、怒ったり、泣いたり、笑ったり、周りの人の反応も見ながらどんどん高揚していったり（もちろんその逆も）。一人で物に向かって感情の発散をさせたり、物を媒介にしてのやりとりが多くなるなかで生身の集団を実感できる貴重な場といえます。

二つ目は演じる側と観る側が互いに影響し合って作り合うので、毎回違う！ということです。同じ劇なのに、その日その日で違ってくるということです。ある意味お客さん自身も創り手の一員として参加しているのです。この緊張感が大事なことです。意識して「よーし、今日もみるぞー」と意気込む人もいれば、いつのまにか劇の中に入り込んで、夢中になっている人もいます。そんな一人ひとりに影響され、演じる側もまた変化していくのです。

さらに三つ目に、いわば何が起こるかわからない世界を楽しもうとしていることです。もしかしたら失敗やとんでもないハプニングがあるかもしれない。しかし、それをいっしょに引き受け、生きていこうとしているのです。まさに、短い時間を共に生きていく仲間だということです。見えないものを見ようとしたり、どうなるかわからないけど、なんとかしていこうよという連帯感みたいなものかもしれません。

児童劇にかかわろうとするとき、少なくともこの三つのことが十分に保障され、豊かに広げていけたらどんなに素敵なことだろうと思うのです。

子どもと表現活動へ

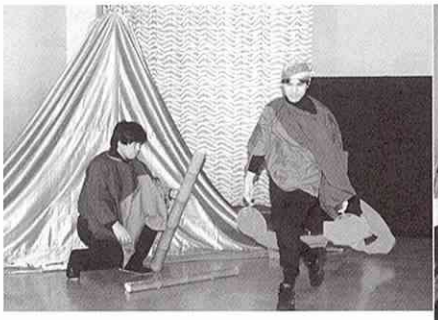
そして、さらにもう一つ。こんなふうに考えながら子どもたちとかかわっていくと、子どもたちの思いもかけない反応や、心の赴くままに自己を発揮し、思ったことや感じたことを身体ごとめいっぱい使って外に向かって表現しようとする姿に出会います。おもしろさに向かって創意工夫し、あそび心を広げ、ある目的に到達しようとしていきます。

この子どもたちと、本気でイメージの世界を遊びきれないのか！表現したがってる子どもたちの心と身体に、私たちが向かっていきたい!!　と思うようになりました。

彼ら自身の心が揺さぶられ、生命力あふれる魅力的な活動をどうつくっていくのか。児童劇にかかわる者として大きな仕事の一つとして、その挑戦が始まりました。

「子どもの表現活動をあそびとしての高い位置づ

けから、表現まがいのものに引きずりおろし、見るものにこびるようなあるまじきものにしてしまうのは、ひとえに大人の関わりです。」（岡田陽先生）の言葉を胸に…。



『おきてよ王様』という作品でのこと。

「ごはんですよー」

「体そうの時間です」

家来がいろんなことをしても王様は起きてこないのです。

さー、家来は町の人（子ども）らと相談し、王様起こし作戦を考えます。

「鼻つまめ！」

「水かければ」

「好きな人を呼んであげればいい」

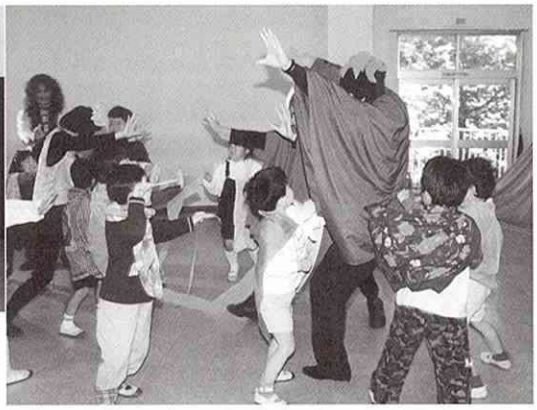
「ぞうさんにないてもらおう」

「くすぐって！」

と子どもと家来は必死！ それでも起きないのです。

その後、占い師によって王様のことが少しずつわかっていきます。

こうして子どもたちは王様のある秘密にせまっていくのです。



『魔法の森の招待状』という作品でのことです。

魔法の森で遊んでいる子どもたちのところに、マーオー一族が現れ、子どもをスープにしてしまおうと言われてしまいます。

子どもらは、キック！ パンチ!!と現実にやっつけようとします。しかし、ここは魔法の森です。マーオー一族にはそれでは通用しないのです。皆の願う力を魔法に変えなくてはなりません。どうしよう!?

この一言が考えるきっかけです。

「眠ったふりして、きたら、ドラゴンになって火を吹こう」

「大きなほら穴をつくって、落としてフタをしよう」

「コオリを投げて、凍らせよう」

「ガムピストルで、身体中にガムをくっつけネバネバさせよう」

「台風になって吹き飛ばそう!!」などさまざまなイメージが出て、仲間と相談しながら、身体をめいっぱい使って表現してきます。

彼らのもっている正義感、やさしさ、実際には見えないものに向かっていく想像力におどろき、圧倒されます。

先日も、小学１年生の男の子でしたが、初めからキック！パンチの嵐だったのです

が、

「僕がビームバクダンのスイッチやる！」

ということで隅に行き、皆、彼の動きで、爆発するということになりました。

マーオー一族がやってきて、彼に近づくと必死の形相でスイッチを押すのです。それに合わせ、皆が爆発していきます。見えないけれど、そこには太い絆が…。

黒マント団の忍者修行のときも、こんなことがありました。

「この町に潜んでいるお頭を見つけ出し、この巻物をお渡ししろ！」の指令を受け、各チームが町に散ります。

「おじいちゃんだよ！」

「おばあちゃんだよ！」

「いや！　きっと若い」

「もしかしたら○○寺の人かなー」

「あっ、自転車にのってるおじさん、今、こっちみてニヤッとしたよ！　怪しいよ…」

僕らの想像をはるかに越え、彼らのとどまることを知らない想像力はさらに飛び上がります。

ある男の子が

「ねー、頭って変装してるんじゃない」

「そうだなー、それはありうるなー」

「きっとさー、猫とか犬になっているかもしれないよ！」

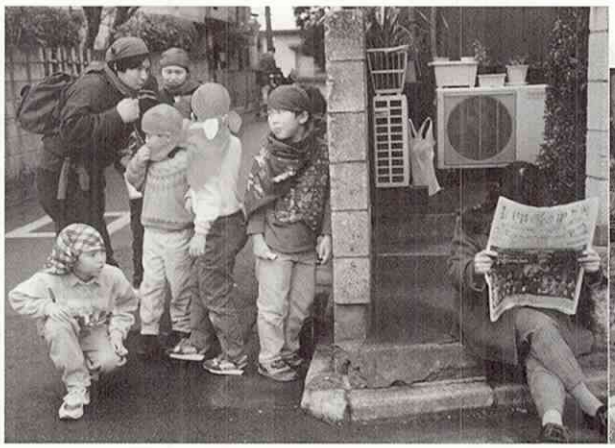
僕らは、犬と猫をひたすら追いかけるのです。イメージする力は、一つの正解にたどりつく喜びだけではなく、むしろ、自分たちだけのかけがえのない秘密めいた充実感をまきおこします。喜びの質に変化が起きるのです。まさに、現実をも突き動かすイメージの力に脱帽です。

大人のかかわり—共に生き合うということ

これらの活動のなかで、やはり一番気になるのが大人のかかわりです。最初の岡田先生の指摘通り、大人のかかわりで活動の中身が変わってしまいます。

特に、大人が問題と答えをすべて持ち、そこに子どもたちを誘導しようとするときがあります。一見、子どもとやりとりしているようで、子どもの意見を受け入れているようで、結局自らの思いのままの答えにたどりつかせようとする人のことです。そこには、ムダも余計なこともなく、あそび心のキャッチボールもなく、予想通りの答えにたどりつかせるだけの誘導者、管理人、付き添いの人になってしまいます。

おもいもかけないところにいってしまうとか、この先どうなるだろうという心の動きを極力嫌います。



僕はやはり、今大切なのは、わからないことに向かって、どうかかわっていくのか、おもしろさに向かって共に答えを見つける仲間としてかかわりたいと思うのです。

もう一つは、違いがおもしろい！として大人はかかわっているかということです。表現は個性だ！と言い、一人ひとりがちがっていいんだとは口では言うけれども、

「皆が同じ気持ちになれてよかった」

「最後に皆で一つの風になってよかった」

「子どもたちが皆なりきっててよかった」

「入れない子がいたのが残念！」

「あの子がその気になるようにもっと声かけすればよかった」

「みんな、バラバラのこと言ってつかれちゃった」

「まとまりがないグループでした」

などと、どうも話がちがってくる。ちがうということは実は、とてもしんどいことです。そのことを承知して、でもちがってておもしろかったねーとなりたいのです。目的に向かい、おもしろさに向かい、イメージの世界を行ったり来たりしながら、子どもらとそのちがいをゆっくり確かめないと、本当にちがっておもしろいにはなかなかいきません。

結局大人のこの評価がある限り、本当の意味で一人ひとりちがっておもしろいにならないのです。

それぞれが、ちがいながら、そこ（目的）をめざせばいいのです。また、今すぐやる気にならなくってもいい！

どこからやる気になってもいい！　そしたら入ってくればいいのです。

本当にしんどいことですが、だからこそ、大人の私たち自身が問われるのです。

同じ気持ちになるうれしさと、ちがうことがおもしろいんだなーとこの両方を実感したいのです。

共に生き合う大人として

見えないもの、聞こえないものに思いを寄せ、問題が起きたら共に考え合い、心の赴くままに自己を発揮し合うとき、想像力と表現力は鍛えられ、成長し、とても大きなエネルギーになることを感じました。

その力とは、まさに、生き合う力!!です。この時代、私たちは、特に、大人と子どもの関係性において、このことがどれほど重要かと思うのです。

不安や緊張、先の見えない社会のなかで、子どもたちには嫌なこと、マイナスなことへの対処法ばかり言わねばなりません。

僕は、子どもらとの活動を通して、

「本当に大人はそれでいいの？」

「本当に言いたいことは何？」

と自分のなかで、誰とどう生き合うのかがいつも問われている気がしてなりません。

僕は、少なくとも、児童劇にかかわるとは、そういうことだと肝に銘じておきたいのです。

そして、王様を起こしたり、頭を探したり、マーオーをやっつけたように、やがてその力は、共に未来を切り開いていく力になることを心から願っています。

キーワード：**広がれ　あそび心!!**

あそび心って何だ！

- おもしろさの実現に向かって、見方を変えたり新しい視点や行動パターンをみつけること。
- イメージするなかで、見えないものを見、言葉にならない言葉を聞こうとする、探しつづけようとする心のあり様。

特に、この心は、予想外だったり、ハプニングが起きたときに発揮される傾向あり。何が起きるかわからない現在、子どもも大人も大いに普段からみがかれよ！

特集

子どもと遊び・文化

子どもを本好きにする3つの魔法

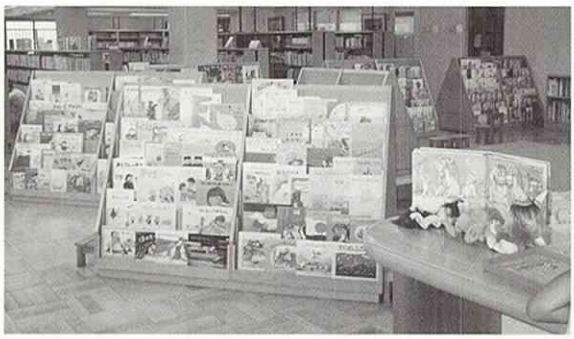
童話屋 編集者 田中和雄（たなかかずお）

子どもが幸せな人生を送るためには、幼いときによい本、よい人に出会えるかどうかにすべてがかかっています。よい本、よい人に出会えば、いのちというものは本来、幸せに生まれ、幸せに生き、幸せを全うするものだと知ります。自分が精いっぱい幸せに生きることが、他の幸せに役立つこと、それはまさにいのちの星である地球を、千年二千年後の子どもたちに引き継ごうという志につながることに気がつきます。

子どもがよい本、よい人に出会えるためには大人たちの心配りが大事です。公立図書館、小学校や幼稚園、保育園の図書室など、およそ子どもたちが本と出会う場所が、美しい花園だったらどんなに幸せでしょう。花園にめぐり合うことができさえすれば、もともと知りたがりやで面白いことが好きな子どもたちは、たちまち本に食いついてきます。

では、子どもたちが本と出会う幸せな花園はどうしたらできるのでしょう。

カンタンなんです。魔法が3つあります。1つは、書棚です。2つ目は選書、3つ目は司書です。書棚、選書、司書の3つに、魔法をかけるのです。



チチンプイプイ！

魔法の書棚

左下の写真をとくとご覧ください。絵本が表紙を見せて並んでいます。絵本架と呼んでいます。人気のある絵本は重ねて複数入っているので、抜いても抜いても無くなりません。高さは120センチ。3歳の子どもが手を伸ばせば本が抜ける高さです。材質は木です。6段で横幅180センチ。1段に10冊分入るので絵本架1台で60タイトルの絵本が展示できます。

この絵本架のある場所は、東京都児童会館（渋谷）の5階にある「図書のひろば」です。2001年4月から都の委託で童話屋が企画運営をしています。「子どもたちが本と出会う花園」がコンセプトです。お引き受けしたとき、絵本は普通の本箱に、細い背を見せてぎゅう詰めに入っていました。背のところが色褪せてしまって、遠くから見ると白い本が行列しているように見えます。よく見ると係の人が整理しやすいようにあいうえお順に並んでいました。上の段は大人でもやっと手の届く高さです。絵本はどれも背の上が毀（こわ）れて捲（めく）れています。ぎゅう詰めですから背の上に指をかけて強く手前に引くと、毀れたり捲れたりしてしまうのですね。

公立図書館の絵本も「図書のひろば」と同じです。なかには、スチール製のねずみ色をした2メートル

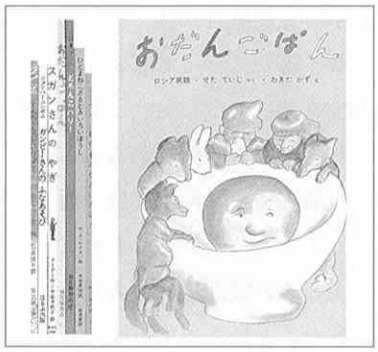
もの書棚に絵本をぎゅう詰めにしているところもあります。図書館ではなくて倉庫かなと思ってしまいます。子どもの本も大人と同じだと公立図書館の人は錯覚しているようです。新刊は残らず買ってしまう。だから書棚はいつもぎゅう詰め。表紙を見せて並べるなんてナンセンスなのでしょう。

もう一度写真をご覧ください。きれいでしょう？カラフルでしょう？楽しそうでしょう？うきうきしてきませんか。子どもの目線ぴったりに表紙の絵と大きなタイトル文字が見えています。一冊一冊は色も形も筆具合もちがいます。

絵本の表紙というのは、人間でいえば顔。その絵本たちが、子どもたちに語りかけるのです。「ぼくを読んで！」「わたしを読んで！」。子どもたちは、絵本たちに誘われて、思わず絵本架にかけ寄ります。自分が好きな本、読みたい本は、すぐに判ります。大人の手を借りずに、子どもたちは目を輝かせて自由に欲しい本を手にとります。

絵本を作る画家も編集者も表紙を大切に考えます。一冊の絵本で語りたい伝えたいメッセージのエッセンスを表紙に盛りこもうと一所懸命です。

これは『おだんごぱん』（福音館書店刊）という絵本の写真です。



左にあるのは背表紙の写真です。背表紙のほうは、わり箸一本に文字が書いてあるだけ。しかも左右には押し合いへし合い何十本ものわり箸がひしめいているのですから、大人だって探しだすには骨がいります。このわり箸がところ狭しと並んでいるのが、普通の並べ方です。

それに比べて、表紙のなんといきいきしていることでしょう。文字も踊っています。そしておいしそうなおだんごぱんが絵のまんなかにあります。もう子どもたちは我慢ができません。

東京都児童会館の５階の「図書のひろば」に絵本架が入ったのは７月です。子どもたちはすぐに魔法にかかりました。絵本架の前に立った子どもの目は表紙に釘づけになりました。

――ここまでが、魔法その１、書棚篇でした。書棚というのは、絵本の表紙を見せて陳列する絵本架のことでした。

魔法の選書

さて子どもは絵本架の魔法にかかって絵本の前に立っています。どの本にしようかな、と子どもはきょろきょろします。ライオンの好きな子もいれば人形の好きな子もいます。でも、子どもがどの本を取るかを心配する必要はありません。なぜなら、この絵本架に入っている絵本はよい本ばかりですから。

よい本って何でしょう。よい本があるからには、よくない本だってあるのでしょうか。百聞は一見にしかず、といいます。よい本の実例をあげましょう。さっき写真でご覧になった『おだんごぱん』を例にとってお話をします。

むかしむかしのことです。おじいさんがおばあさんに、おだんごぱんが食べたい、と頼みます。おばあさんは、こなばこをごしごしかいて、クリームをまぜてバターで焼いて、窓の下で冷やしました。おだんごぱんはさびしくなって家から逃げだし、ころんころんと野原を転がっていきます。うさぎやおおかみや熊がおだんごぱんを見つけて、ぱくっと食べようとしますが、おだんごぱんは、歌を唄い「おまえなんかに　つかまるかい」といって逃げだします。

ところがきつねさんに会いますと、「ごきげんいかが、おだんごさん。なんて　あなたは　きれいで、なんて　ほかほか　やけてるんでしょう」と褒められます。おだんごぱんは、すっかり嬉しくなって、

きつねさんの言うとおりに鼻の上で歌を唄い、舌の上でも歌を唄った、そのとき、ぱくっ、ときつねさんに食べられてしまいました。

――ああ、おいしかった、ときつねさんは大満足。これ以上のおいしい顔はない、というぐらいの、おいしい顔がみごとに描かれています。

子どもはこの『おだんごぱん』が大好きです。何度も何度も、読んで、とせがみます。大人たちはおだんごぱんのぬいぐるみを作って、ころころ腕の上をころがしたり、ぱくっと食べる真似をしたりしてお話を盛りあげます。

なぜ子どもたちに人気があるのか、大人たちにはよく判りません。司書や幼稚園の先生や文庫のおばさんに聞いてみましたが、「きつねにつままれたようです」という答えが返ってきます。ぼくも長年くり返し読んでみましたが人気の秘密は解けませんでした。

あるとき、ふっと、おだんごぱんは、食べ物なんだ、と気がつきました。それが、人気の秘密を解くカギでした。食べ物ならば、食べられてこそ本望。しかも、おいしく食べてもらったら、この上ない幸せというものです。そこで注意深く読み返しました。秘密を解くカギは、はじめの方にもありました。焼き上がったおだんごぱんは窓の下で冷やされますが、「さびしくなって」逃げだします。せっかくおいしそうに焼き上がったのに、おじいさんもおばあさんも知らん顔。おだんごぱんは、褒めてほしかったんですね。褒めてくれないものだから「さびしくなって」ころがっていったのです。

そうしたら、うさぎもおおかみも熊も、「おまえをぱくっと食べてやる」と言うだけです。「おまえなんかに　つかまるかい」という台詞もごく自然ですね。そしていよいよきつねさんの登場。きつねさんはおだんごぱんを褒めまくります。「なんて　あなたはきれいで、なんて　ほかほか　やけてるんでしょう」。きつねさんはおだんごぱんの歌も褒めます。「ああ、すばらしい　うただ。どうか、もういっぺんうたってくださいな」。

ここまでくれば、おだんごぱんはもうめろめろです。早くきつねさんに食べられたい、と思っても不思議ではありません。

ふー、とため息が出ますね。おだんごぱんは、「あーあ、きつねさんに食べられてしまった！」ではなく、「きつねさんに食べてもらって、幸せ！」だったんです。そういえば、絵に描かれたおだんごぱんの表情も、きつねさんに会ってからは何やら嬉しそうで、ぱくっと食べられても、痛い！とか困った！という顔ではありません。

大事なことは、子どもたちは、いまぼくが気がついたことなんか、とっくの昔に知っているのではないか、ということです。大人とちがって子どもたちは言葉のひとつひとつを聞きのがしません。ひと言でも間違えたり抜かしたりすると、すぐに抗議がきます。絵も、細部にわたってよく読んでいます。小さな石ころひとつ、見のがしません。感度のいいアンテナは、ぴかぴかに光っているのです。

それだけに、作り手の誠心誠意にも敏感です。作り手の精神が高ければ、その高みにまで子どもたちの心はどこまでも昇っていきます。

その反対に、作り手の志が低ければ、その低いところに向かって限りなく落ちて行ってしまいます。

子どもに幸せな人生を送ってほしい、と心から願って作られた本と、ただ子どもが面白がるから、売れるから、と考えて粗製乱造された本とは、厳しく峻別されなくてはなりません。よい本もあれば、よくない本もあるのです。その峻別は、大人たちが一冊の絵本を深く読み解くことによって可能になります。ぼくはその峻別の作業を、魔法の選書、と呼びます。魔法その２、は選書でした。

さて魔法の最後は、人、です。司書という仕事をする人、のことです。

魔法の司書

左下の写真も東京都児童会館の５階の「図書のひろば」で撮ったものです。写っている女性は司書の中崎さん。子どもが好き、子どもの本が好き、というので、大学の工学部を出てコンピューター会社に入ったのにその仕事を辞めて、童話屋に入り子どもの本の司書になりました。

この「図書のひろば」は、「子どもたちが本と出会う花園」ですから、中崎さんはさしずめ、花園の番人、ということになります。

番人の仕事は、子どもがやってきたら、おはよう、こんにちは、ごきげんいかが、と声をかけ歓迎します。そして、子どもが本を読んで、と言ったら、何はさておきまず読んであげます。迷っている子どもには「何を探しているの？」とアドバイスをします。毎日３時になると、絵本の時間。集った子どもたちに絵本を読んであげます。

おだんごぱんはリクエストの多い絵本です。きつねさんがおだんごぱんを褒める場面にくると、声の調子が変わります。最後に「きつねは、たちまち　くちを　とじ、おだんごぱんを、ぱくっ　と、たべてしまいました」でにっこり笑います。

おだんごぱんが誰にも褒めてもらえずにさびしい思いをしていたり、初めて褒めてくれたきつねさんに食べられて、幸せ――と深く知って読んであげるのと、何も知らずにただ読んであげるのとでは、子どもに伝わる深さがまるでちがいます。

司書の仕事は、子どもたちにただ本を貸したり返してもらったり、時間がくるとただ本を読んであげるという作業をするだけの人ではありません。子どもの感性、子どもの心の領域にまで降りて行って、人生の先輩として、読書の先達として、威厳を持って子どもに本を手渡して、子どもを本の虜（とりこ）に導くことです。

ですから、冒頭に書いたように、子どもが幸せな人生を送るためには、幼いときによい本、よい人に出会えること。このよい人というのが、まさに司書その人です。司書の魔法にかけられて、子どもはまっしぐらに本好きになってしまうのです。

カンタンでしょう。子どもを本好きにする魔法なんて。でもほんとうは、魔法でもなく、むずかしいことでもなく、特別なことなんかでもありません。

１つ目の絵本架。楽しい面白いメッセージがつまった表紙を見せて、子どもの目線の高さに置いただけです。

２つ目の選書。よい本には作り手がつかんだこの世界の真実が書かれています。食べ物だって褒められれば嬉しい、と子どもは学ぶのです。食べられて本望、とも学びます。そのご褒美が、きつねさんのおいしそうな顔。だからこの世界はギブ・アンド・テイク。子どもたちは知らず知らずのうちに、この世界にある摂理、順序正しさ（礼儀正しさでもあります）を学ぶのです。

そして３つ目の司書。選ばれた絵本が入っている絵本架は、装置です。装置として完璧でも、いのちの息を吹きこむのは、人の手です。人のぬくもりです。よく勉強した、子どもの幸せを願うよい人、司書の介在があって、魔法ははじめて完成するのです。

みなさんも、ご一緒に、子どもたちを魔法にかけてしまいましょう。

チチンプイプイ！

キーワード：**子ども図書館**

東京都児童会館、イトーヨーカドーの委託を受け童話屋が企画運営をしている「子ども図書館」は次の通りです。
・東京都児童会館５Ｆ図書のひろば　03－3409－6361㈹
・イトーヨーカドー店舗内
新川011－763－6660㈹／秋田018－832－1151㈹／郡山024－939－1411㈹／大宮048－645－3631㈹／沼津055－924－2211㈹／浜松駅前053－456－1511㈹／豊橋0532－47－1211㈹／安城0566－97－4111㈹／堺072－223－9111㈹／加古川0794－35－3131㈹／福山084－923－0210㈹

特集
子どもと遊び・文化

入所施設における プレイセラピー

横浜いずみ学園 副園長 増沢（ますざわ） 高（たかし）

1．子どもの遊びの本質

子どもの遊びは大人のそれとは随分と異なる。子どもは実に豊かにさまざまな想像をし、その世界を遊びのなかで展開する。現実の世界と想像の世界とに境界があることを大人は理解しているが、子どもにとってその境界はあいまいで両世界は混然としている。子どもには想像の世界が現実味を帯びて感じられており、したがって遊びは真剣な生の営みとなる。

子どもは出生後、養育者の守りのなかで安心感を抱き、それを基盤に現実世界と交流を始める。ものを触り、口に含み、はい回り、歩き回り、肌で空気を感じ、目でものをとらえ、匂い、味わい、体全体を通して外界と交流し受け入れていく。その時々の体験が何度も繰り返され、一つ一つが結びつき、統合され、世界観のひな型が徐々に形成されてくる。子どもたちの世界は大人のような論理的科学的な世界観と違って、前論理的であり、アニミズム的、擬人的、魔術的、万能的思考が優位の世界である。幼児にとって想像したことは実際に存在し、太陽や月や森の木々はわれわれと同じ心をもった生き物である。テレビのなかのウルトラマンは現実に存在するし、自分も変身可能で、空も飛べる。同時に怪獣も存在する。柱時計の時の音は突然泣き声をあげるお化けにもなり、自動車のライトの窓ガラスへの反射が窓の外に一瞬現れた幽霊にも思う。われわれ大人は、童話を読んだり子どもたちと交わるとき、こうした想像の世界を垣間見て、微笑ましく懐かしくあこがれさえも覚えるが、子どもにとっては真剣な現実である。楽しくもあれば随分と怖い世界でもある。子どもは大人の手助けを得ながら現実の論理性科学性を徐々に理解し（幼児の「なぜ」「どうして」の洪水のような質問に親はどれほど辟易することか）、論理性のある安定した世界観を時間をかけて確立していく。それは前論理的世界の恐怖から逃れることを可能にするが、同時に豊かな想像の世界を遠いかなたに置きざりにしていく過程でもある。

2．遊びの治癒的意味：プレイセラピー

先人たちは子どもの遊びにさまざまな意味を見いだしてきた。社会的な技能を身につける練習の場として、エネルギーを発散するカタルシスの場として、現実の苦しみから逃避できる居場所として、そして遊びが子どもの心の治療に有効であることを見いだしたのが、メラニー・クラインであり、アンナ・フロイトであった。言語発達が未熟な子どもたちに対して、遊びが心的内界を表現する媒介としての意味をもつと指摘した。その後ツリガー、ロウェンフェルト、アクスラインらが、それぞれ独自の遊びの治療論を展開した。現在、こうした遊びを通しての治

療は遊戯療法（プレイセラピー）として広く認められ、子どもの治療にはなくてはならない療法として位置づけられるに至っている。

プレイセラピーには通常いくつかの約束事がある。決められた時間と場、秘密保持、暴力や過剰な要求は認めないことなどである。こうした制限は子どもの安心感と安全感を保証する。同時にこれによって治療場面が特殊な空間として位置づけられ、このことが現実生活から解放された自由な遊びを可能にする。そこには子どもの自己表現を可能にする選ばれた遊具と子どもの表現を受け止めその子の理解に努める治療者のまなざしがあることが重要となる。こうした要素に支えられた真に自由な遊びによって、子どもに本来備わった自然治癒力が活性化されるのである。

3. 遊戯療法の限界と危険性

心理療法の多くは、外来の治療モデルから生まれている。外来に自ら訪れるケースは、問題を解決しようとする動機があり、定期的に治療に通える力のあることが前提である。近年被虐待児の児童福祉施設への入所が増えたが、こうしたケースの多くは、通報により児童相談所に知らされ、福祉司の努力によって何とか入所につなげられたり、なかには家庭裁判所の審判（児童福祉法第28条）の上で強制力をもって入所に至ることもある。これらのケースは本来治療の動機が乏しく、外来の治療機関や相談機関への相談歴はほとんどない。また家庭基盤も弱く、子どもの出生からその養育は不適切であり、虐待状況が長期にわたっている場合がほとんどである。こうしたケースに外来型の心理治療をそのまま適応するのは慎重でなくてはならない。子どもたちは、人生早期の発達課題であり人格形成の基盤をなす安心感、安全感、信頼感を獲得していないと同時に、その環境で生き抜くための、しかし通常のあり方からは逸脱した対処様式を身につけている。守りのない環境の中で、養育者からの脅威にさらされ続けた結果、外界に対する不信感や恐怖感を根底に強く抱いている。自我は萎縮し、外界との相互性が閉ざされ、豊かな体験とそのために育まれるはずの想像の世界は驚くほど未熟である。大人からの気まぐれで突然の激しい暴力から身を守るために、大人の顔色を窺いながら、その場その場の対処にエネルギーを注いで必死に身を守ってきた子どもたちもいる。彼らの行動は場当たり的でまとまりがなく一貫した自己感覚や世界観を抱けずにいる。こうした子どもたちの遊戯療法場面は、衝動的でまとまりがなく、「遊ぶ力のない子」との印象をもつ。さまざまな遊具に囲まれた空間は刺激的すぎて、どうしてよいのか分からない混乱の場なのであろう。プレイルームに大人と二人でいることでの恐怖と脅えから、たたずんで身動きが取れなくなる子どももいる。さらに度重なる外傷を孤独のなかで受け続けた結果、不信と恐怖に包まれた破滅的で絶望的な世界観を形成し、心の奥に秘めている子どもたちもいる。彼らは常に外の世界の恐怖と内なる恐怖に対して戦い続けているかのようである。こうした子どもたちがプレイセラピーによってその内面が開かれ表出されたとしても、そのことによってさらなる恐怖と混乱が呼び起こされ、精神的な危機状況を招くこともありうる。

4. 入所施設での個人心理治療（プレイセラピー）

重症な被虐待児の治療にあたっては、傷の癒しと同時に子どもの成長発達を支えるという二つの面を考慮せねばならない。そのためには彼らの日常生活全般に目を向け、育ち直りを支える再養育的なかか

わりが必要である。

子どもの治療を行ううえで、見立ては不可欠である。「見立て」とは生育歴、医学的所見や心理検査の結果、そして行動観察などの情報を総合的に把握、検討して、その子の自我の発達レベルと問題の本質を理解し、今後起こり得るであろう危険性にも充分配慮したうえで、援助方針を立てることである。行動観察の情報は生活のあらゆる場面から得られることが望ましい。対人関係や課題場面での様子、一日の情動の波、どのような場面で混乱や恐怖を感じるか、睡眠の状況、運動機能、学習状況など多岐に及ぶ。また彼らは親との絆を通して学ぶはずのさまざまな生活習慣とそれに伴う感覚が損なわれている場合が多い。トイレの習慣、身支度や清潔に対する姿勢、食事や入浴などの様子に注意を向ける必要もある。こうした情報を把握したうえで、個々の子どもの援助方針が施設の生活全般にわたって設定される必要がある。

プレイセラピーに限らず、子どもの個人心理治療はすべて、こうした生活場面での治療的援助のうえに位置づけられることが重要である。生活の援助との連携なしに分離されたものであってはならない。夜尿とその叱責の記憶に恐怖し、夜尿で濡れたシーツを脅えながらひたすら隠し続けている子には、個人心理治療よりも、日常生活場面での現実的な対処が優先されるべきであろう。さらに個人心理治療のあり方は外来型の遊戯療法を杓子定規に行うのではなく、子どもにあった形で検討工夫して行うことが重要となる。面接の頻度、時間、場所、遊具の種類や数、その子と、何を媒介にどういった心持ちでどういったかかわり方をするのかなど、きめ細かな配慮と工夫が必要である。ときにプレイルームではなく工作室で工作を媒介にしてかかわったり、一緒にビデオを見たり、施設の近所を散歩することのほうが、その子にとって有益な時間となることもある。重症な子どもに対しては治療場面で遊びという表現を通してその子の内面にある問題に深くかかわるというスタンスからまずは一歩ひいて、大人と一緒に安心して過ごせるようになることや遊べない子どもが少しずつ遊べるようになる過程を支えるといったスタンスが必要であろう。

プレイセラピーからは外れるが、友人関係がとれず集団場面や学校場面に参加することがむずかしい子どもたちに対して、遊び（レクリエーション）を通して対人関係技能の向上を図るような取り組みも必要であろう。この場合、自由な遊びとは違って、どのような技能習得を目的とするかによって、それに適した遊びを始めから設定しておくことになる。

5．チームの一人としての心理治療者

被虐待児の治療は援助者一人で抱えきれるものではなく、チームの力が不可欠である。チームでかかわることで多くの情報が得られることになり、子どもの理解が深まることは確実である。また被虐待児とのかかわりは多くの困難が伴う。愛情飢餓と攻撃性が混じり合った対人関係のあり様に振り回され、施設全体が混乱に陥る危険性は常にある。また子どもとのかかわりが支配—服従関係に陥りやすく、そのことで関係がこじれやすい。援助者は疲労困憊し精神的な失調さえも生じかねない。チーム全体で援助にあたることは、適切で柔軟な役割交換が可能となるなど、困難な状況を修復に向かわせる力となる。また職員が互いに支え合うことで、個々の職員に精神的ゆとりが生まれ、援助の質は確実に向上するはずである。

児童養護施設に心理治療者が配置され、個人心理

治療の導入を求める声が大きいが、個人心理治療に託せば子どもが変えられるといった個人心理治療万能神話や委託加工的発想は間違いである。施設に配置される心理治療者は、良好なチームワーク作りへの協力、子どもの見立てや生活をその子にあった形で設定する際の視点の提供、必要な治療的プログラムの開発と実施など、施設全体の援助構造のなかに組み込まれることが重要と考える。

施設にとって新たな専門職を導入することは、戸惑いや抵抗を感じるものである。ある研修会で、心理職導入に否定的な保育士さんが、その理由として「子どもが心理職に取られてしまう」と語ったが、それはおそらく自分の役割や持ち場を犯されるといった感覚にもつながっており、それまで身を粉にして丸抱えで援助してきた苦労を思えばうなずけるところである。心理治療の目的は子どもが現実の生活でより健康に生きることを援助することである。日常生活の場での保育士や指導員らと子どもとの関係を見つめ、大人の側のもつ育てようとする力と子どもが本来もっている育つ力をどのように結びつけ、支えるかという視点が極めて重要である。個人心理治療はその構造上心理治療場面に関心が閉ざされがちになるため、心理治療者はこうした意識を強くもたねばならない。また施設は従来の援助のあり方を改めて振り返る必要があろう。それまでの援助方法が今入所している子どもの育ちにとって適したものかどうか、経験主義や慣習主義に陥り過ぎていないかなどの検討のときが来ているように思う。近年入所してくる被虐待児を前にして、施設職員はそれまでのやり方の通用のしなさや限界を感じている（これは心理治療者にとっても同様である）のが実情である。互いの分野で培われた英知を尊重、吸収し、自分の専門分野の理論や方法論、技法を批判、修正しつつ、新たな援助のあり方を試行錯誤のなかから見い出す勇気と努力が求められている。

冒頭で述べたように、子どもの遊びは生そのものであるといっても過言ではない。プレイセラピーでの遊びも重要であるが、日常生活において、仲の良い大人たち（チーム）によって真に守られた安心できる空間で、伸び伸びと豊かに遊べるようになることが、子どもの成長にとって何よりも大切であることを忘れてはならない。

参考文献
(1)Axline,V.M.「遊戯療法」1947年、小林治夫訳、岩崎学術出版、1972年
(2)Erikson,E.H.「玩具と理性」1977年、近藤邦夫訳、みすず書房、1981年
(3)広中正美編「現代のエスプリ389　遊戯療法」至文堂、1999年
(4)増沢高「チーム治療の中で家なる“バンパイア”を克服した少年の事例」『心理臨床学研究』第15巻6、pp645—658、1998年
(5)増沢高「早期の心理的発達に障害を受けた子どもの入所治療」『心理臨床学研究』第18巻6、pp569—580、2001年
(6)村瀬嘉代子「大人と子どもの心の架け橋」金剛出版、1995年
(7)高田治・増沢高「児童臨床における心理療法の工夫」『精神療法』第26巻4、pp344—351、1999年
(8)滝川一廣「精神療法とはなにか」星野弘・滝川一廣他著『治療のテルモピュライ』星和書店、pp156—167、1998年
(9)Winnicott,D.W.「子どもはなぜ遊ぶの」1957年、猪股丈二訳、星和書店、1986年
(10)四方燿子「積論文に対するコメント」『上智大学臨床心理研究』第24巻、2002年
(11)四方燿子・増沢高「育ちな直りを援助する」『臨床心理学』第1巻6、金剛出版、2001年
(12)Zulliger,H.「遊びの治癒力」1951年、堀要訳、黎明書房、2000年

キーワード：**子どもの心理治療**

人格がある程度完成、固定化された成人の心の失調と違って、子どもの場合は人格の形成途上であり、さまざまな症状は発達課題を獲得するなかで生じる適応上の問題と理解することが大切である。また子どもは家族関係の影響を強く受けやすい。子どもの治療にあたってはその子の発達段階、家庭環境、家族関係を十分に吟味したうえで問題の改善を図るとともに、子どもの成長、発達を支える教育的な配慮を欠かせてはならない。成人の治療以上に、福祉や教育などの他職種との連携や協働が極めて重要となる。

特集

子どもと遊び・文化

遊びのプログラム

―児童相談所の場合

京都府京都児童相談所
相談判定課長
川﨑二三彦（かわさき ふみひこ）

遊び場

「児童育成計画」策定のため、ごく最近ある市が行った「子育て実態調査」(注)の結果を見る機会があった。幼児や小・中学生の子どもを持つ保護者2,000人に協力を依頼したところ、そのちょうど半数の1,000人から回答があったというのだから、一定の民意を反映していると考えていい。

それを眺めていくと、例えば「子育ての観点から見た住居に関する不満」という質問に「子どもが遊ぶのに安心出来る場所が近くに少ない」という回答が高い比率であげられていることをはじめとして、「雨の日に子どもを遊ばせる場所がない」「身近な地域で子どもが自由に遊べる場所を確保・充実してほしい」など、子育ての悩みや行政機関への要望として遊び場の確保ということが大きなウエートを占めていたのであった。

果たしてそうだろうかと考えていたら、ただ今子育て真っ最中という知人からメールが届いた。そこにこんなことが書いてある。

「子どもが育つ環境は厳しいですね。……ともかく遊ぶところがないのです。マンションから徒歩1分のところにある公園には砂場がなく（ペットのトイレになりやすいからだそうです）、ブランコや滑り台は“危ないから”と撤去された模様。仕方なくベビーカーや車で15分、20分かけて他の公園に行く始末です。また児童館は私の子どもの頃のように自由来館ができず、行ってもよい時間が年齢別に決まっています……」

子どもにとって遊ぶことが何にも増して重要であることは異論のないところだろうが、そのための環境は次第に悪化してきているということか……。そんなことを考えながら、私はかつて児童相談所で取り組んだ“遊び”のプログラムのことを思い起こしていた。

叱声

「一体何をしているんだ!?」

「ルールを守って遊びなさい！」

見るに見かねて思わず注意したのは、どこかの学校教師であった。だが、その一言だけでは気持ちが納まらなかったのだろう、次の矢が飛んできた。

「君らはどこの生徒なんだ？」

「……」

フィールドアスレチックスのなかの、そこは“いかだ渡し”の場。教師に詰問されたグループは、私たち児童相談所が計画した「夏季集団指導」に集まった子どもたちである。

泥沼に浮かぶ“いかだ”に乗り込み、張り渡されたロープをたぐり寄せて対岸に移動する単純な課題。ところが皆がいっぺんに乗ってしまうので、何度もやっている間に一人が沼にはまってしまったのだ。しかもこれを契機に、他のメンバーまでが我を忘れ

て次々と泥沼にはまりだす。もちろん衣服はずぶぬれ泥だらけ。果ては女児たち、さらには児童相談所の指導員やカメラマンまでもが泥をかぶり、悲鳴、哄笑、絶叫、怒声、歓声の渦。

こんな無法をスタッフが制止せず、むしろ一緒になって興奮し、熱中し、泥沼に浸りきっていたのだから、周囲のひんしゅくを買うのも理の当然、ついにはお叱りを受けたのであった。

*

21世紀を迎えた今、児童相談所は虐待通告への対応に追われている。通告を受けると、保護者の意向よりも子どもの安全を優先して家庭訪問し、対立覚悟で職権による一時保護を実施、その後のトラブルに必死で耐えていく。だから今となっては、こんなグループワークを実現するのは至難の業かも知れない。だが、かつて毎年のようにして実施したこの「夏季集団指導」のことを振り返ると、育児のストレスも高まり遊び場に事欠く今日だからこそ、その価値は輝きを増している、と私は感じるのである。

何しろそこには、ふんだんに“遊び”があった。あるいは“本物の遊び”があったと言えばいいだろうか。子どもたちは、無我夢中で遊び、最高のスリルを味わい、明日への期待に胸をふくらませて1週間を過ごす。

もう少し紹介してみよう。

興奮

子どもたちはもちろん、一緒に行動するスタッフも道順や行き先を知らされないまま、先発隊が残していったかすかな手がかりを頼りにゴールをめざすというのが<追跡ハイキング>の趣向である。私たちはこの企画を定番のようにして組み込んでいた。山道やあぜ道を歩き、突然一級河川に出くわして困惑していたら、小さなボートが用意されていてこわごわ漕いで渡ったとか、道路脇に隠された封筒を発見すると、そこに電車賃が入っていて思いもかけず遠出した、などなど随所に工夫が凝らされている。これらはすべて、ごく一部の職員が極秘にコース設定し、準備するので、事務室内でもいろんな憶測が飛び交い、結構かまびすしい。言葉を換えれば、職員自体がすでに興味津々となり、盛り上がっているわけである。

ある年のこと、子どもたちが山道を登っていくと道が二つに分かれている場所に出くわした。さてどちらが正しい方角か、迷っていると、突如小高い茂みの中から白装束の大男が姿を現す。

「ワッハッハ、おまえら、そこで何をウロウロしておる？」

「何だ、オマエこそ何者だ！」

「ワシか、ワシはじゃんけん大王だ」

「嘘つけ、誰かがお面をかぶってるだけや!!」

こんなやりとりをしているうちに、正しい道を知りたければじゃんけん大王にじゃんけんで勝たねばならないことがわかってくる。ところが不思議なことに、子どもたちが一人ずつ大王のいる茂みまで登って行くのはいいのだが、いっこうに勝つことができない。

「グーじゃだめだ。チョキを出せ！」

しばらく様子を見ていたスタッフが必死で声をかける。子どもたちはどうも、緊張のあまりこぶしをしっかり握りしめているため、じゃんけんの時にもついついそのままグーを出すしかなかったのであろう。

急流にゴムボートを浮かべての川下りもやった。意外なスピード感とゴムボートの不規則な揺れに歓声が上がり、興奮はいや増しに増す。とその時、波に飲まれてあっという間に次々とボートが転覆する。乗員全員がライフジャケットで川面に投げ出さ

れてしまうと、子どもたちはこれ以上ないというほどの必死の形相。ビデオで撮影していた職員も、カメラを放り出して駆けつける。最後は何とか救出され、無事に川岸に辿り着いたのだが、子どもたちは安堵と放心の入り混じった複雑な表情を浮かべるしかない。

一体こんな激しい体験、強い刺激を与えていいのだろうかと、計画した私たち自身も不安になるようなプログラムであった。

遊びのグループワーク

さて、この取り組みの特徴をいくつか列挙してみたい。その第一は、対象年齢こそ小学生に限ったものの、彼らが持っている症状については限定しなかったことである。ある者は昼間遺尿であり、他の者はチック、場合によっては肥満、あるいは場面緘黙であった。ただこれは実践を積み重ねるなかで、単一の症状を持つグループから、さまざまな症状を持つ子どもへ対象を広げる方向に向かったという経過がある。

第二は、徹底した遊びというコンセプトでプログラムを組んだことだ。宿泊場所として一時保護所を利用したため、キャンプなどと違って子どもたちがテントを張ったり食事の準備や後かたづけをする必要がなく、その分だけひたすら遊びきることになった。要するに、内容はもちろん時間の使い方に至るまで遊びを徹底させたのである。

ただしこの遊びは、日常の中にある自然発生的な遊びではない。というよりそれは、児童相談所が綿密な計画を組み、非日常体験として遊びをプログラミングしたのであった。それが第三の特徴であるといっていい。

では、こうした取り組みは子どもたちに何をもたらしたのか。あるいはこうしたプログラムに誘うことで、私たちは彼らに何を期待したのだろうか。結論から言えば、子どもが本来持っているはずの潜在的なエネルギーを揺さぶり、生きる喜びを実感してもらうことで、彼らが陥っている状態、さまざまな症状に対する自己解決力を高めようとしたのである。逆に言えば必ずしも直接的な症状改善をねらったわけではない。そして実際にも子どもたちは、多くの場合、その後の生活で積極的になり、自信をつけ、自主的な動きができるようになった。また結果的に症状そのものに改善が見られた場合も少なくない。

しかし、こうしたグループワークの全経過をふり返っていくうちに、私は一つの矛盾、あるいは危機感とでも言うべきものを感じたのも事実であった。それはこのプログラムが子ども本来の遊びを徹底し、追求したという中身そのものに由来する。なぜと言ってこんな形で彼らが日常的に遊びを堪能し、日々エネルギーを出し尽くしているなら、今抱えている種々の症状を示すこともなかっただろうし、そもそもこのような取り組み自体が不要だった、という思いにとらわれたからである。子どもが自然な姿、本来のありようを失ってしまった現代社会だからこそこのプログラムが意味を持つとしたら、それはむしろ不幸なことではないのか……。参加した子どもたちの生き生きとした表情を見つめながら、私はそんなことを考えていた。だからであろう、私はこの「夏季集団指導」を“子どもが子どもであるための治療的アプローチ”と表現したのであった。

遊べない子ども

さて、こうして遊びが子どもにとって重要な意味を持つということを体験していくと、そうした遊びができない、あるいは遊びの輪の中に入れない子どものことが気になってくる。

実は遊びは、それ自体の楽しみに加え、子どもが

人との関係の取り方を学び、交流を深め、円滑な社会生活を送るためのスキルを身につけていくうえで、重要な役割を担っているのである。

*

ところで私たちは、おもに不登校の中学生を対象にした琵琶湖一周サイクリングを実施してきた。ともすれば家の中に閉じこもりがちな彼らに、同じ悩みを持っている者がいるのだということを知らせ、ともに一歩を踏み出すよう誘いかけるのである。不安を押して何とか参加し、自分の力で琵琶湖を一周することができた時、彼らは一様に大きな自信を得る。事実、約1週間近くをかけて行うこの取り組みは彼らにかなり強いインパクトを与えたようで、その後も参加者同士の交流が続き、児童相談所もグループとしての定期的な通所指導を企画するようになった。

そんなグループに参加してきた中学3年の男児のことを紹介してみたい。サイクリングに誘った時、“対人関係にかなり大きな課題を持つ彼が本当に来るだろうか”という心配は強かったが、立派に参加し、みごとに完走した。彼にとってもこの体験は忘れがたかったのであろう、その後のグループ通所にも必ず出席した。ところが彼はまるで遊べないのである。考えてみれば、サイクリングならばやるべきことが決まっている。とにかく自転車を漕げばよい。だがグループで集まったとなると、そこで何をするかは決まっていない。めいめいの希望を出しながら、どんな遊びをするかが話し合われるのである。

こうして決まった行事に、彼はほとんど加わらず、ただ見ていることが多かった。誘っても尻込みするばかりで参加しようとしない。そのくせ通所を欠席することもないのである。が、

「息子が急にバドミントンを買えって言うんですよ。ええ、私が庭先で相手をしているんです。今までそんなことに関心を持ったこともなかったんですがねえ」

ある時、面接した母親からこんな話を聞かされて、はたと思い当たった。実はこの面接の少し前、集まったグループがバドミントンをしていたのである。市民体育館を借りたので場所も広く使え、皆のびのびと遊び、楽しんだのだが、例によって彼は参加せずじっと見ているだけであった。のだが、そこで何かを触発されたのだろう。家に帰ってからバドミントンを買ってもらい、母を相手に試していたのである。

遊べない彼に、私たちは何とかして遊んでほしいと考え、あれこれ手を尽くし、正直言っていささか焦ってもいた。が、たとえ遊びの輪の中に入れなくとも、その輪の周辺にいるだけで意味はあるということを、彼は私たちに示してくれたのであった。

*

子ども時代に遊びを堪能することの重要性はすでに見たとおりだが、逆に遊べない子どもにとっても、遊びには深い意味がある、と私は思い知らされたのであった。

注
亀岡市子育て実態調査（平成13年9月実施）

キーワード：**児童育成計画**

平成11年12月、当時の大蔵・文部・厚生・労働・建設・自治6大臣の合意により「重点的に推進すべき少子化対策の具体的実施計画について」（新エンゼルプラン）が策定されたのを受け、地方自治体でも、このプランとの整合性を諮りつつ児童施策の共通の指針が「児童育成計画」として策定されている。ただし自治体によって名称はさまざま。計画策定のため事前に子育て実態調査を行う場合も多い。

特集
子どもと遊び・文化

慢性疾患をもつ子どもと遊び

大阪市立大学大学院生活科学研究科・発達保健学分野
教授 新平鎮博（にいひらしずひろ）
助手 木村佳代（きむらかよ）

1.はじめに

遊びとは何か。おそらく他の稿で十分述べられると思う。動物が本能的にもつものであり、子どもだけでなく大人にも必要であろう。それを考えると、疾病、特に慢性疾患をもっている子どもたちにとっても重要であると予想するのは容易である。

本稿ではインスリン依存型糖尿病児（ＩＤＤＭ、今ではＩ型糖尿病と称する）における経験をもとに遊びについて考え、他の慢性疾患へと広げたい。

2.慢性疾患を考えてみる

慢性疾患といってもさまざまである。遊びを切り口に考える場合でも、生命予後や医療機関との関係、病院の入退院、治療に伴う痛み、日常生活の制限など、各種のパラメータが存在する。そのことを理解しないで、慢性疾患を同じ土俵で述べることは不可能である。

慢性疾患をもつ子どもの多くは、程度の差こそあれ、生涯、医療機関との関係が残る場合が多い。そして、医療の目的は、治療を主体とした生命予後の改善から日常生活を視点にしたＱＯＬの向上へと変貌しつつあるといえる。その一方で、社会の病気に対する認知が進んでいるとはいえ、進学・就職で不利益を被ること、あるいは無知による差別を受けることも今なお残っている。このような現状の人間社会であるがゆえに、慢性疾患をもつ子どもたちの生活支援を考える必要がある。まずは教育であり、学校生活における支援である。教育機関の協力は不可欠であり、医療機関とのネットワーク作りをはじめ、筆者たちはさまざまな研究・活動などを行い報告してきた。その対局が子どもにとって重要な「遊び」であるといえる。しかしながら、遊びを単純にとらえず、どうしても医者的発想であるが、どうも遊びを医療に結びつけてしまう。遊びを通じて疾病がよくならないか、キャンプなどの遊びを利用することで、入院よりは楽しく医療をしようと思ってしまうこともある。

3.医療から遊びを見るとき気になること

さて、遊びを考えるといくつかの素朴な疑問がある。遊びの本来的な意味の一つである「生きるためのトレーニングや模倣」と教育をどう考えるのか？「学習を遊びと感じる場合」はどうであるのか？「遊びに逃避している場合」に遊びといえるのか？本当はこのことを理解したうえで、慢性疾患児の遊び支援をしないと、遊びが疾病予後を悪くすることがある。また、生活習慣病の治療的側面として健康の維持増進に、運動（スポーツ）は、休養・栄養と並んで重要である。では、この運動は遊びとどう違うのであろうか？さらに、遊びは本来、人が成長するのに必要であると認識しているが、いまや遊びが人の成長や健康に障害を与える例もある。例えば、視力

の低下や姿勢不良、極端な例では遊びとは言いにくい「シンナー遊び」といった薬物や性の問題もある。医療で言えば、遊びにより疾病が良好な経過をたどる場合と、悪化要因になる場合があるともいえる。

4.医療と遊びの接点

病棟で入院している子どもたちは暇を見つけては遊ぶ。余命の少ない子どもたちでさえ調子がいいときは遊びをねだる。ときには、高価な最新式のおもちゃでさえ、手に入れることができるのである。あるいは、よく言われるように子どもたちは遊びの天才であり、おもちゃがなくても遊びを作り出す。また、人をみつけてはコミュニケーションをとりながら遊ぶ。そして、余命の少ない子どもたちにとっては、遊びが成長に大事という言葉がむなしく響いても、子どもたちは遊び、小児科医は遊びを提供する。このように疾病の有無、種類を問わず、子どもたちにとって、遊びは生活に欠かせないのである。

しかしながら、最近は、慢性疾患児だけでなく、病気をもっていない子どもであっても、遊べない現状、遊び下手であるともいわれているのは、気になるところである。

5.病気の子どもたちと遊びの例

（1）外来の待合いの子ども

小児科医院の待合いには少しでも遊びの要素をおいているが、採算性がいわれる時代に小児科の外来でプレイルームを用意することは少なくなっている。急性疾患が多い第一線の病院や個人の医院では、来院する子ども自身に元気がないので、あまり遊び的要素は不用に見えるが、少しでも病状が改善した場合、子どもたちは外来でおもちゃや絵本をみつけると、少しの時間を惜しんで遊んでいる。一方、慢性疾患が多い大学病院などの外来は、遊び的要素は重要である。待ち時間3時間に診療3分といわれるような極端な例は少ないが長時間待つこともある。同じ疾患をもつ家族が待合いで話をするだけでなく、子どもたちも遊びをはじめる。

これを利用しない手はない。医学だけだとそこまで余裕がないが、筆者が所属する研究分野は、元は児童学科であったので、学生たちと「待合いを利用した遊び」という研究を行った。子どもたちが描く絵に「注射をもった病院と戦う正義の戦士」というのがあったが、遊びが医療の恐怖を少しでも少なくするのに役立つことを見いだしている。

（2）病棟とプレイルーム

先に述べたように、小児科病棟には必ずといっていいほどプレイルームがある。余命幾ばくもない子どもたちであっても、感染症が少しおちついた子どもたちであっても、元気になると時間をみてやってくる。笑い声と泣き声が交錯しながら、走れる子どもは走り回り、走り回れない子どもたちであっても何か遊びをみつける。乏しいおもちゃでも、古くなったおもちゃでも遊びをみつける。本当に、子どもは遊びの天才であると実感する。

点滴や注射など痛いことをする小児科医であるが、プレイルームでは子どもたちの遊び相手であり、クリスマスになると、研修医はサンタクロースに変身する。小児科医は子ども並み！とよく冗談で言われるが、こと遊ぶことに関してはそうかもしれない。この遊びを通じて、子どもとの信頼関係を築きあげることも多い。

（3）喘息と遊び

遊びといえるかどうか分からないが、疾病をもつ子どもたちとキャンプをすることがある。なかでも、喘息が最もポピュラーであるといえる。鍛錬療法の

一環あるいは、長期入院できない子どもや専門医にかかれない子どもたちが、このキャンプを通じて病気に関する知識や治療法を会得する。従来より、水泳が喘息に効果的であると言われ、トレーニング的要素は強いが、それだけではないといえる。また、スキーやスケートなど、遊びと鍛錬の境界は曖昧であるが、喘息の子どもたちがスポーツを楽しめるように、そして、逆にスポーツを通じて、喘息を克服することを目的とした研究も散見する。遊びは個人でするだけでなく、仲間とすることも多く、一種疎外感があった子どもたちが同じ病気をもつ子どもたちと仲間関係を築くことにも大きな意味をもつ。遊びを利用するといえば、パソコンのゲーム仕立ての喘息教育プログラムというのもある。ゲーム感覚で疾病を理解するのに役立つ。医学から見ると、どうしても無駄な遊びでなく、立場上、遊びを医療に役立てられないかと考えている。

一方、遊びによる心理的なリラックスが疾病を改善することがある。例えば、アトピー性皮膚炎の子どもたちに対して行う「ドルフィン療法」(イルカとの遊び)で症状が改善したとする研究報告がある。アトピー性皮膚炎の悪化要因の一つである心理的ストレスの改善、あるいは、アトピー性皮膚炎によるストレスを解消するという見方もあるが、遊びによる子どもたちの心理的ケアの大事さは、ストレスマネージメントからも理解しうる。

(4) 糖尿病キャンプ

Ⅰ型糖尿病は、一種の自己免疫により膵臓が破壊されているので、生涯インスリン治療を必要とし、いわゆる「大人の糖尿病」とは違う。この治療は注射という痛みを伴うが、そのことで生命予後は飛躍的に改善し、しかも自己管理こそが合併症を防ぐQOLの改善に他ならない。もちろん、学校生活の支援も行っているが、子どもたちの生活に大事な遊びをイベントとして役立てる工夫、それが糖尿病キャンプであり、全国的に各地域における患者会(つぼみの会)がキャンプを実施している。日常生活における治療を考えると、入院生活による治療でなく、キャンプであっても自分の生活の中で自己管理を考える機会として多くの専門医が協力している。われわれも、すでに20年以上もキャンプに協力を行ってきた。当初は入院の代わりという発想もあったが、日常生活を一緒にして治療をともに考えるようになり、今では、医療キャンプとはいえ、医療はサポートするだけに変貌しつつある。キャンプの見本となったのはアメリカの実例であるが、もともとキャンプなどが好きな国民であるので、特殊なことをしている感覚はなかった。日本でも、野外生活が見直され、特別な生活という意識が薄れてきたことで、本来あるべき、病気をもった子どもたちであっても遊びを楽しめることを実感できるというスタイルになってきている。

(5) 腎疾患の子どもと遊び

腎疾患をもつ子どもではまた事情が変わる。心疾患と並んで、腎疾患は運動制限＝遊び制限される疾患の一つである。腎疾患は心疾患同様に学校保健会による管理基準があり、学校においても生活の規制が多く、運動制限というなかで遊びが限られたのも事実であり、かつては長期療養で制限のある生活を強いられてきた。大阪市は、以前、結核療養を目的とした市立の少年保養所を運営していたが、結核の減少により喘息、ネフローゼ疾患などの長期療養に変容した。それも日常生活のなかで療養を行うことが主流となり、廃院となった。最近は腎疾患の管理も少し変化してきた。急性期および憎悪期以外は、運動制限が少なくなってきた。腎疾患の子どもたち

の遊びは、これから飛躍的に増えるであろう。もちろん、病状に応じた主治医による指導を必要とするのはいうまでもない。

（6）忘れられない子どもたち

若い研修医の頃、病棟に詰めて朝早くから夜遅くまで働く身にとって診察以外に病棟を回る楽しみは、新しいおもちゃの発見である。今は経験を積み、遊びが療養に役立たないかということを考えがちであるが、子どもたちは勉強も治療もいやだけれど、遊びは好きであり、遊びが生きる目的であったように、今にして思い出す。自分の子どもが遊ぶ姿と重なってくる。病気の有無は遊びとは関係ないのであろうと。

6．慢性疾患をもつ子どもの遊びの意味

私たち医者は、プロとして医療を行う立場にある。子どもたちにとっての遊びの大切さは十分なほどに理解しているが、どうしても遊びを医療と結びつけてしまう。余命幾ばくかの子どもたちには少しでも気が晴れるように、あるいは、つらい治療を少しでも緩和できないか。また、鍛錬や自己管理が重要な子どもたちには、遊びを通じて得た経験が日常生活の支援となり、それが子どもたちの治療に結びつくようにならないか、などなど。

しかし、慢性疾患をもつ子どもたちは、疾病をもたない子どもたちと同様に遊びを欲するのである。遊びを忘れたら子どもではない！と思えるのである。遊べない子どもは何か訴えているのである。病状が重いか、何か遊べない心のシグナルが出ている。

そこで、子どもに重要な遊びをヒントに考えると、小児における医療の目的およびＱＯＬの向上は子どもたちが遊ぶようにできること！と考えてもいいのではないかといえる。大人の世界に住むわれわれは、遊ぶことよりハンディをもちながらも日常生活をうまくできるようにすることがＱＯＬの改善と、私たちの目で勝手に子どもの生活・遊びを制約してしまっているのではないか？

子どもたちは弱い存在であり、さまざまな不利益がおこると一番に影響をうける。しかし、貧困な国や戦争をしている国であっても子どもたちは遊んでいる。笑顔で遊べる子どもたちが一人でも多くなることが政治や経済、教育などに望まれる。一方、病気をもっている子どもたちの笑顔が一人でも増えることは医療従事者の役割といえるかもしれない。先進諸国の一つであるわが国は、幸いに慢性疾患をもつ子どもたちのケアも十分できる余裕がある。

われわれが子どもたちの遊びを先導するのでなく、子どもたちが遊びができるようにすること、それは良いか悪いかを私たちが判断するのでなく遊びの基本を思い出してであるが、慢性疾患をもつ子どもたちの遊びを考えると、それが小児医療の一つの目的であるといえるかもしれない。

キーワード：**医療とＱＯＬ**

Quality of Lifeの略。「生活の質」などともいわれるが、単に命を永らえるのでなく、どのように生きるかを重視する考え方。末期患者のホスピスや障害者などの福祉領域でも最近は使われているが、代表的なものとして、ガン患者や難病患者に対する医療のあり方をめぐって議論された。小児科領域では、生命予後の改善に加えて子どもたちの将来まで配慮する治療方針、計画を立てることが望まれる。その意味では、子どもにおける生活の質＝「遊び」とも考えることも可能である。

特集
子どもと遊び・文化

一人ひとりの世界を大切にして
－「障害」児保育のなかの遊び

障害児通園施設ひまわり教室 代表 徳田（とくだ） 茂（しげる）

1．さまざまな「障害」児を受け入れて

ひまわり教室は、さまざまな「障害」をもつ子どもたちの通う、定員20名の小さな施設である。ほとんどの子が知的な面での「障害」をもっている。大半の子はそれに加えて、肢体不自由、聴覚や視覚の「障害」といった身体「障害」を併せもっている。場合によっては３つの「障害」を併せもっている子もいる。そして、ほとんどの子どもの「障害」は重い。ときには人工呼吸器を付けている子や管を通して栄養を摂っている子も通ってくる。私たちは1974年の開設以来、「来る子は拒まず」の方針を守ってきている。おもしろいことに、どの子もその子なりに教室での生活になじんでいった。こちらも、一人ひとりの子どもの状態に合わせて付き合っていき、とりたてて不都合を感じることはなかった。

保育日は毎週月曜日から金曜日までで、その日は家の近くまで送迎をしている。子どもたちが教室にいるのは10時から２時半までで、その間に「朝のあいさつ」「設定遊び」「食事」「自由遊び」「帰りのあいさつ」などがある。

日々の保育には笑いがあふれている。子どもたちはそれぞれに個性的でかわいく、ほんのちょっとしたしぐさや表情が大人たちの笑いの種になる。ときには、大きな泣き声さえも大人の笑いを誘う。子どもたちはほんとに不思議な魅力をもっている。

もちろん、職員みんなで顔つき合わせて悩んだり迷ったりすることもよくある。何年経験を積んでも、悩みや迷いと縁が切れることはない。ただありがたいことに、悩んだら悩んだだけの実りを手にすることができる。そして、それが私たちの活動の原動力となっている。

2．「障害」児と遊び

私は、「障害」児だから特別な遊び方をしなければならない、とは思っていない。「障害」児特有（あるいは、「障害」児全体に共通）の遊び方があるとも思っていない。そもそも、ひまわり教室へ通ってくる子たちを、“「障害」児”という概念でひとくくりにして説明すること自体に無理がある。

“「障害」児”という言葉は“非「健常」児”というほどの意味合いしかもっていない、と私は考えている。それほどに、教室へやってくる子どもたちの個人差が大きい。一人ひとりの子どもの興味関心や人との付き合い方などは、その子の「障害」とは直接結びつかないことが多い。もっとも、子どもが「障害」をもっていることが親子関係に影響を及ぼし、その結果として子どもの性格傾向や対人関係上の特徴が現れることはよくある。

私たちは、「障害」児用の遊びを用意しているというよりも、目の前の一人ひとりの子どもが楽しめる遊び、それぞれの子に適った遊びを考えている、と言える。例えば体育遊びのとき、つたい歩きをし始

めた子には、それを楽しんだり少し挑戦的な動きをしたりするための場面を作る。手伝えばなんとか寝返りができる子とは、マットを敷いてゴロゴロと転がる遊びをやってみる。体全体が硬くてほとんど自発的な動きのない子には、ゆっくりと手足の曲げ伸ばしをしたり、ユラユラ揺らして心身をほぐしたりする。

同じ時間・同じ空間のなかで、それぞれの子どもの体全体の動きや手の動き・興味関心などに従って、それぞれ違う遊び方をする。

それぞれの遊び方をしながらも、全体としては体育遊びをしているのてある。

こうして書いてくると、個人差の大きさということが、一つの特徴と言えそうである。「健常」児の集団では、ひまわり教室での保育ほどに個人の特徴に応じたかかわりを考えなくてもよいかもしれない。

遊びだけに限定しないで考えるならば、「待つ」ことが、「障害」児保育では極めて大きな特徴と言える。「障害」が重い子ほど、育ちはゆっくりしている。何か月も同じような動きをしていることもある。そんなときは、遊び方にもほとんど変化がみられない。変わらなさに気長に付き合っていくことが、大人の側に求められる。そうしながらマンネリ化に陥ることなく、いろんな遊び方を工夫していけるかどうか。そこが職員としての資質が問われるところである。

3. 日々の遊びのなかで

ひまわり教室では「設定遊び」の時間に、体育遊び・音楽リズムといった体全体を使った遊びや、小麦粉粘土や豆・ビー玉・紙などを使っての、主に手指を動かす遊びをしている。天気のよい日には戸外へでかけることもある。午後の自由時間には、それぞれの興味のある遊具で遊んでいる。自分で動けない子の場合は、職員が絵本を読んだり、近くに動くおもちゃを置いてあげたりする。数は少ないが、子ども同士でやり取りしながら楽しんでいる子らもいる。

自分での動きに制限のある子どもたちが多いので、私たちが子どもの手や体を動かしてあげることが多くなるが、気分としては、「～してあげている」というよりも「一緒に～している」というものである。

そうした遊びを通して、一人ひとりの子どもたちが顔を輝かせ、その子のもっている可能性を美しく花開かせてくれたら、と思っている。体をいっぱい動かし、心を沸きたたせ、しっかり自分を生きてくれたら、と願っている。

実は、ひまわり教室の子どもたちとの遊びのなかで、私自身が楽しい思いを味わせてもらい、多くのことを教えてもらい、育ててもらった。ここでは、日頃思っていることのなかから、3点について簡単に述べることにする。

（1）こわばりをほぐす

ひまわり教室へ来る子のなかに、体の硬い子がたいへん多い。脳性麻痺と診断されている子たちに特に多いのだが、そうでない子でも、硬い子が多い。

私たちは長年、「体ほぐし、心ほぐし」を大切な柱として取り組んでいる。私たち大人でもそうであるが、心と体がガチガチになっていたのではいい動きができない。スポーツでも仕事でも、そのことは言える。心身を柔らかくしていくことで動きがよくなり、まわりとのかかわりも好ましいものとなっていく。

子どもによっては、ちょっとした物音で反射的に体を硬直させ、泣いてしまう子がいる。外からの目立った刺激がなくても、ピーンと体を突っ張らせて苦しそうに泣く子もいる。刺激に対して過敏に反応し、しかも全身で反応してしまうのである。

子どもに「体の力を抜きなさい」と言っても無理な話である。子どもだけの力ではどうしようもない。

ひまわり教室では、いろんな遊びを通して「体ほぐし（＝心ほぐし）」をする。例えば手遊びのとき、膝に抱いて軽くゆすってあげる。ゆすりながら、手指をゆっくり曲げ伸ばししたり、膝を曲げ伸ばししたりする。紙遊びのときには紙で軽くさすりながら、ビー玉遊びのときにはビー玉を掌の上でころがしながら、柔らかさを伝えるようにする。体に柔らかさがみられるようになると、刺激に対する反応が少しずつゆるやかになり、部分的になっていく。その分楽に過ごせるようになっていく。

ひまわり教室には、いつも音楽が流れている。ＣＤから流れてくる曲もあるが、職員の歌声が実に多い。どんな遊びにも、必ずと言っていいほど歌がある。粘土をちぎるときにも歌があり、大豆や小豆などの豆をかき混ぜるときにも歌がある。体育遊びで体を揺らしたり歩いたりころがったりするときにも、そこには必ず歌があろ。歌はよく子どもの心に染み込んでいくようで、子どもたちの表情がやわらぐ。心がほぐれていくのがよくわかる。

体が柔らかになると、動きがよくなる。寝返りができなかった子が寝返りするようになり、這えなかった子が這えるようになっていく。そのようにして自分なりに動けるようになっていくと、子どもはより意欲的になり、表情が輝いてくる。自信をつけた分だけ、キカン気も増してくる。小さな子が大人相手に一歩も引かない構えを示すことが、しばしば見られるようになる。そんな姿が、とても好ましく思われる。

子どもの心と体が柔らかになるためには、まず私たち大人が柔らかであることが求められる。柔らかな心・柔らかな発想・柔らかな体、そこからゆたかなものが生まれる。

（２）一緒に楽しむ

私たちは保育のなかで、“「障害」児と付き合っている”という意識は、非常に弱い。教室の説明のために子どもの「障害」について語ることはあるが、保育のなかでは、「あきちゃん」や「たっくん」といった一人ひとりの子どもと付き合っている、という感覚である。

だから、「障害」をマイナスととらえて、それを軽減したりなくしたりしようとは思っていない。一人ひとりが、その子なりにその子らしく生き、その子らしく育っていくのを手助けできたらいい、と考えている。一人ひとりの子どもをそのままに受け止め、そこからスタートすることにしている。

というわけで、ひまわり教室の遊びの時間は、子どもと大人が一緒になって楽しむ時間である。にぎやかに歌い、動き、歓声を上げ、心を沸きたたせる。声を出す子がほとんどいないので、聞こえるのは大人の声が多いが、 大人の声につられて子どもも歓声を上げる。

例えばビー玉遊びで、何千個というビー玉を部屋一杯にころがすことがあるが、そんなとき子どもより大人のほうがはしゃいでいることがよくある。ビー玉のぶつかる音の大きさはすさまじく、それで泣いてしまう子もいるほどである。泣く子を抱きながら職員が、「ほら見てごらん。すっごいよ、おもしろいよ！」などと声をかけたりする。そんな職員の素材への積極性が、少しずつ子どもに伝わっていき、そのうち泣かなくなるからおもしろい。

粘土遊びで歌に合わせて粘土をたたいたり丸めたりするときも、子どもの手指の動き具合や表情などに十分注意を払い、その子なりのいい動きができるように配慮しつつ、私たちも粘土の感触を味わったりして楽しむ。ときには子どもの顔にお面のような粘土をのっけて、勝手に(？)はしゃいだりもする

（もっとも、新しい職員にはそんな余格はないようだが）。

（3）「今、この時」を大切にして

「今、この時」を大切にしよう。一回きりの、このひとときを大事にしよう。そんな思いが、私には強い。将来の視点から今の子どもの姿をながめて、将来のあるべき姿に向けて今を生きることも大切である。しかしこの見方は、下手をすると「今の子ども」を否定的に見てしまうことになりかねない。特に「障害」児の場合は、その惧れが強い。

前にも述べたように、私たちは「障害」をマイナスとはとらえておらず、目の前のその子の姿をありのままに受け入れ、そこからスタートしようと考えている。しかし多くの場合、「障害」児は家族からもマイナスな存在と受け止められる。多くの親が病院巡りをするのは、今のわが子をそのままに受け入れられないことと深くつながっていることが多い。

私は、「私の今」をかけがえのない大切なものと感じている。それと同じように、「一人ひとりの子どもの今」も大切にしたいと思う。

食事や排泄・着脱といった生活習慣獲得の面では、将来から今をながめる目が必要であるが、こと遊びに関しては、その視点は極力弱めておくほうがいい。

子どもにとって遊びは、ほとんど生活と同義である。行きたい所へ行き、いろんな物に手を出し、やりたいようにやる。そんな遊びを通して子どもは世界を知っていく。子どもの生活世界の多くは、遊びを通して開かれ、遊びを通して広げられていく。「障害」の有無に関係なく、そう言える。そのことを何より大事にしたい。

ただ、「障害」児の場合は、自分で動けない分手助けを要する。適切な手助けがあれば、「障害」をもつ子らも、その子なりのやり方やその子なりのペースで世界と交わり、世界を知っていく。そんな子どもたちの、今の営みをなにより大切にしたい。現在から将来に向けて夢見ることはいい。しかし、将来のあるべき姿のために現在という時間を費やすことは、なるべく少なくしたらいいと思う。そんな思いを胸に、日々子どもたちと遊んでいる。

4．一人ひとりの世界を大切にして

10人いれば10通りの個性がある。同じ診断名をつけられても、「障害」児は一人ひとりがみな違う。感じ方・手の動かし方・体の動かし方・興味のもち方などが、それぞれに異なり、とてもひとくくりにできるものではない。

私たちはあまり子どもの「障害」に囚われず、まず目の前の子どもの世界に入れてもらうことから始めることにしている。子どもに受け入れてもらえることによってはじめて、その子の育ちの手助けが可能となる。子どもに受け入れてもらうには、こちらがその子の世界を大切にしなければならない。好きな絵本、好きな音楽、好きな遊具。そうしたものを媒介にしながら、一人ひとりの子どもの固有の世界に入れてもらう。そこから、いろんなことが広がっていく。遊びの時間は、私たちが子どもの世界に入っていくためのなによりの機会であり、子どもと一緒に子どもの世界を広げていくかけがえのない時間でもある。

キーワード：**待つ**

「障害」の重い子は一つひとつの動きがゆっくりしているので、こちらはそれを見守りながら待つことが多い。待っているとその子のやり方で動き、うまくやれると、とても満足気である。私も心地いい。
私たちの社会は年々忙しくなり、人々はみな生き急いでいるように見える。子育てまでもそうなっている。大人たちは待つことを忘れ、子どもたちを追いつめている。「障害」児と付き合ってきて、待つことの大切さを深く実感している。

特集

子どもと遊び・文化

地域も元気、学校も元気、子どもを育てよう！

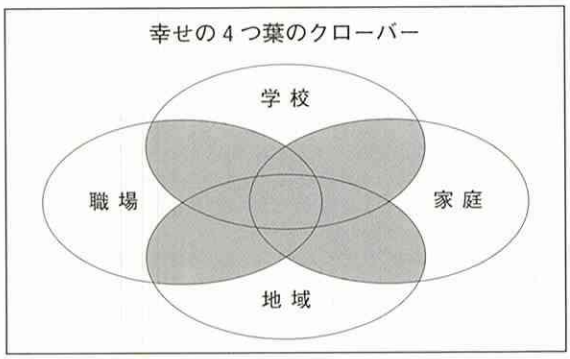
ー子どもも大人も、ワクワク、ドキドキした気持ちが元気の源

大阪府社会教育委員
北校区ふれあいルーム運営委員会 副委員長 油谷雅次（あぶらたにまさじ）

1．地域の教育力って何？

地域のなかの教育力低下が嘆かれることをよく聞きます。本当に地域の教育力が低下しているのでしょうか？生活には家庭があり、地域があり、学校があり、職場がある。そしてそれらすべてがかかわり合って生活をしている。そんななかには、人の想いや生活の知恵や技があるものだ。それが伝統や文化や地域の教育のポテンシャルとして存在していると信じています。地域でいろんな人が共同社会を構成し、コミュニティを形成している限り、必ずその地域で育んできているその土地特有の「土着文化」というものがあります。

子どもを取り巻く環境として、教育を中心とした学校環境、ふだんの生活としての家庭環境、そして、コミュニティとしての地域環境ともう一つ大人社会としての職場環境、この４つの環境があると考えます。私はこの４つの輪のそれぞれがほどよく重なり合う状態が双方に良い影響を生み、その結果、お互いが元気になり、楽しくなることを自分の実践を通じて感じずにはおれません。この４つの輪を私は「幸せの４つ葉のクローバー」と呼んでいます。



私は、以前は企業戦士と呼ばれる、仕事大好き人間で、家庭や地域や子どものことなどは一切おかまいなしに仕事中心の生活をしていました。ところが以前の会社を辞め、地元の会社に勤めることをきっかけに、地域のことや学校のことにかかわりをもち始めていくと、学校―地域―家庭―職場が相互に連携しあい、良いことがお互い循環してさらに良い関係を創り出すのではないかと実践を通じて感じ始めました。そんな実践現場のなかから２つの報告をさせていただきます。

2．地域の土着文化から

私が住んでいる大阪府貝塚市は泉州の地にあり、願泉寺の寺を中心に古くから自治を行ってきた「寺内町（じないまち）」として、中世から今日にいたるまで、住人とともに幾度となく浮き沈みしながら生き続けてきた街です。そんな街が大好きで、自らが楽しむために「貝塚まちづくり本舗」という名前のまちづくりの会に転職を契機にかかわりをもって、10年以上にもなりますが、地域づくりで活動してきました。

その会の活動の一つに、関西独特の祭りである「地蔵盆」があります。「地蔵盆」は８月23、24日の両日行われる古くからの伝統行事で地域の人と子どもの

お祭りです。「貝塚寺内町」の中にも16か所お地蔵さんが奉(まつ)られております。それまでは、それぞれ個別にお世話方で地蔵盆をされていたのですが、会ではその16か所を子どもとみんなで「お地蔵さん巡り」をするように企画しました。ところが、それが思わぬ好評を得て、毎年多くの人の参加でにぎやかに催しています。その魅力とは、子どもにとっては、夏の暑い夜を遅くまで、ワクワク、ドキドキした気分を味わいながら、みんなと手をつないで、露地裏を歩き、街の坂道を登ったりしながらお地蔵さん巡りをすることの面白さです。その面白さは子どもだけではなく、大人にとっても子どもにかえった気持ちで昔なつかしく、街を巡っていくなかで町を再発見したり、思わぬ人との出会いがあったりします。それにもまして一番楽しみにし、喜んでくれているのが、お地蔵さんをお世話している方々です。実は近年になって旧貝塚の町では子どもの数がめっきり少なくなって地蔵盆にも子どもが集まらない状態だったからです。こうして地域に子どもが集まることによって、単なる街を巡る「地蔵盆巡り」が「訪れる者」と「迎える者」との心の交流が行われる場となってきていることです。何よりもお世話している高齢者を囲んで、子どもたちの「数珠繰り歌」(これは今風につくった歌です)の声や贈り物を手渡す時のお互いの笑顔、また自然と手を合わせてお願い事をする子どもの素直な姿を見ると、その土地の文化や人の温もりにふれることから、子どもは多くのことを肌で学んでいきます。

私たちはこの「お地蔵さん巡り」の道沿いの家々に灯篭(とうろう)をお配りして、その軒先に飾ってもらっています。灯篭には、思いのこもった絵や言葉が描かれており、あたかも野外美術展のようです。私たちはそれを「軒先ギャラリー」と称して、それを見ながらお地蔵さん巡りをしていきます。さらには巡りの途中にある古い家のなかを見せていただいたり、その家の由来を話してもらったり、またはそこで「貝塚の昔話」の読み聞かせをしたり、オカリナの演奏もしたりして、精一杯夏の夜を楽しみます。

この地蔵巡りから古い行事(地蔵盆)をネットワークする(巡る)ことで新しいコミュニケーション(人の交流)が生まれることを教えられました。さらに人のやさしさに触れることから街の良さを知り、自分も町の一員であることを分かり合える機会になることを発見しました。こういった体験は子どもにとっては、学校では学ぶことのできない貴重な経験です。現在では、ふだんの生活のなかで、地域の人と子どもとの交流が自然と生まれてきています。

このように地域には子どもたちをワクワク、ドキドキとさせる資源や人材がたくさんあり、子どもを元気にする材料がまだまだ眠っているということです。それらを発掘することで子どもは、その地域が育んできた土着文化にふれあい、そこから大切な「知恵」を肌で学ぶことができるのではないでしょうか？これが地域教育の一つではないでしょうか。

しかももっと重要なのは、そのことが子どもにとって良いことだけではなく、周りの大人や地域の高齢者もたいへん元気づけられていることです。「子どもの元気」が「地域の元気」につながって、それがまた子どもにかえってくる、そんな素敵な「元気循環」になっています。子どもの元気が地域づくりや街づくりまで発展する可能性を秘めていることを示

お地蔵さん巡り

唆しています。

3.学校を基地に地域とのつながりをつくる

次に報告するのが、学校を基地に地域とのつながりをつくり出している「北小ふれあいルーム」についてです。この貝塚寺内町のど真ん中にある小学校が貝塚市立北小学校です。創立して130年が経過する地域のためにできた、地域の人の学校です。その北小学校に1999年6月に余裕教室を利用して、地域で活動をしている団体、公民館のサークルや学校で活動しているＰＴＡ等の団体が中心となって地域に開放したコミュニティ「北小ふれあいルーム」が開設されました。そこでは「北校区ふれあいルーム運営委員会」が組織され、自主運営、自主活動、自主創造をモットーに「先ずは自分たちが楽しみながら、ゆっくりと、ふれあい流に」を合言葉に自主活動を行っています。各団体がそれぞれの活動をしていくうちに、しだいに子どもが「ふれあいルーム」を訪れる機会が増えて、子どもから婦人会や手芸クラブや校区ボランティアへ手づくりグッズや折り紙やおじゃみ（お手玉）で遊ぶことを教えてほしいと要望が出てきました。また遊ぶだけでは物足りなくて創作したいので、ぜひ授業で教えてほしいと先生からも声が上がってきました。貝塚市の無形文化財である三夜音頭の踊りにも子どもや先生や保護者が参加する機会が増えてきました。地域からも「ふれあいルーム」に集まっておしゃべりしたいという高齢者が集まってきました。このように「北小ふれあいルーム」は、参加団体の自主活動の場としてスタートしたのが、まわりの要望に応えていくにつれ、学校と地域が「ふれあう場」として、双方にメリットのある活動拠点として、自らが楽しみながら無理なく広がっていきました。その結果、1999年度で延べ4,458名が「ふれあい交流」することができました。

2000年度、２年目に入るとその活動は、前年度と同様に学校や地域の行事に加えて、学校での総合学習の授業はもちろん、学校クラブ（華道クラブ、茶道クラブ、手芸クラブ、ゲートボールクラブ、パソコンクラブ）といった日常の学校活動にもメンバーが参画していくことになりました。またＰＴＡの支援活動として授業参観時の子どもの保育も行うようになりました。さらに「ふれあいルーム」の活動は北小学校だけではなく、幼稚園や他学校へと、その活動範囲も広がっていきました。特に新しい動きとしては、「ふれあいルーム」から声をかけた地域の人が「北小クラブ支援者」として参画していただいていることです。また学校との連携は学校のなかだけではなく、地域を活かした学校外授業として、地域の古い家や道具を使った「昔の生活体験学習」（かまどでのご飯炊き、洗い張り、ひき臼でのきな粉つくり、たらいと洗濯板を使っての洗濯体験、綿入れ座布団つくり、竹トンボつくり、お手玉つくり、三夜音頭の踊り、行灯の実験等）し、地域全体をもまき込んだ授業も生まれてきました。市町村でＩＴ講習が始まる以前に、地域の人を対象にパソコンクラブ主催のパソコン講習も立ち上げられています。そこには28歳から88歳まで80名の参加があり、うれしい悲鳴をあげています。その結果２年目においても「ふれあいルーム」で延べ4,672名が「ふれあい交流」をしました。

2001年度、３年目になる活動も“みんなちがって、みんないい”という気持ちでそれぞれの存在を認めた「ふれあい」を大切にして活動をしています。参加団体も2001年現在、北校下福祉委員会、町会、民生委員、北小学校、北小ＰＴＡ、北婦人会、海塚婦人会、長生会、北校区子ども会育成会、北校区ボランティア、貝塚三夜音頭継承連絡会、書道クラブ、貝塚子育てネットワークの会、つるかめ大学、貝塚

学習グループ連絡会、貝塚ファミリー劇場、安心して老いる会、音楽グループＩ.Ｈ.Ｃ、マザーグース、ふれあい楽しむ会、おしゃべりひろば（小地域ネットワーク）、パソコンクラブ、踊りの会、健康推進委員会、将棋クラブとしだいに増え、自分たちの自主学習活動・常設講座も充実してきました。

この「北小ふれあいルーム」は学校のなかに地域の人が活動することよって、学校教育と社会教育・生涯教育との融合「学社融合」が図られ、それが双方にメリットのある新しい教育展開を生むという実践例だと思います。

この実践を通じて、重要なことをまとめてみると

①「ふれあいルーム」で活動する団体は既に十分な活動実績のもつ団体であるため、自分流で無理なく十分に子どもの要望に対応できたこと。それどころかさらに自主創造（アイデア）を出して期待以上の効果を上げることができた。婦人会を中心とした手芸クラブ、校区ボランティアなどは目を見張るくらい学校とかかわりを持って活動したが、一番に影響を受けたのが子どもであった。そして先生や保護者にも大きな影響を与えた。

②「ふれあいルーム」活動は子どもや学校に良かっただけではなく、私たち「ふれあいルーム」の側も今までと違った喜びと充実感が得られた。つまり活動の継続の力として、される側は良かったが、する側は疲れるという今までのパターンではなく、双方に喜びがあり、双方に学習意欲がさらに湧くということである。

例えば貝塚市の無形文化財である三夜音頭継承会は20年以上前から後継者育成を望んでいたが、なかなか実現できなかった。ところが、北小で活動することによって、子どもが踊りに興味をもち、踊りに参加しはじめた。その子どもが熱心に習う姿に継承会の人が勇気づけられ、元気がでた。

③伝統や古い話や経験が今の学校教育では新しい体験授業となる。それは地域の人にとっては生涯学習に参加する機会となる。お互いがワクワク、ドキドキする気持ちでかかわることが楽しみとなる。そんな資源が地域にはたくさんある。

④学校は広い校庭と各種充実した設備があり、しかも地理的に誰でも行きやすい街の中心にあり高齢者にとっても行きやすい。一方「地域の学校」という意識から親しみやすさと精神的に開放された「ふれあいの場」は、さまざまな交流が生まれる条件を兼ね備えている、そんな良い面をもっている身近な公共施設が学校である。

普段の生活体験に乏しい子どもにとって、「ふれあいルーム」の存在は「地域社会の玉手箱」のように遊びに、学習に、人との交流に興味をもたせてくれる存在となってきている。

この２つの実践活動報告を通じて、これからの教育のあり方、地域のあり方についてヒントがあるような気がします。

子どもも大人もみんなが一緒に学びあいながらしかもそれぞれ独自の役割を果たす（協働）教育を創り出しながら、生活の臭いのするワクワク、ドキドキするような体験を通じて、みんなが元気循環し合い、共に生きる実感を肌で味わえるような「学び」を創り出していきたいものです。今一度、自分たちの住んでいる足元を見つめ、資源や人材が眠っていないかどうか、しっかり目を見開いて探していきたいものです。

キーワード：**「学社融合」**

「学校教育が充実するがゆえの学校開放」という考え方から、学校教育における地域の社会人とのさまざまなふれあいによる授業の充実を意図的に組織し、同時に参画する社会人の社会教育をも充実させる「学校と地域社会双方にメリットを生み出す」新しい教育理論と実践方法。
（千葉県習志野市秋津コミュニティ顧問／学校と地域の融合教育研究会副会長　岸　裕司氏より）

特集

子どもと遊び・文化

子どもたちがハジける瞬間（とき）

大阪自然教室 代表 西村元秀（にしむらもとひで）

1.子どもの来ない自然観察会から

1970年代初め、自然保護運動の高まりのなかで、「学校教育や社会教育における自然保護教育の確立」を目指した若い活動家たちによって、自然保護教育のソフト開発と「自然を大切にする子どもたちを育成」する実践の場として、子どもたちを対象とした年会員制の自然観察会が兵庫・東京・大阪・京都と相次いで立ち上げられた。

大阪では、「自然を返せ！関西市民連合」という自然保護団体で活動していた20歳前後の若者たちが、1973年8月大阪北部の箕面において、「親と子の自然観察会」を企画したものの参加者はゼロ。実績もない見ず知らずのワカゾーに子どもを預ける親はいない、ということを思い知らされてのスタートだった。それから、子どもが来ない観察会が数か月続いたものの、なんとか、市民運動のなかで知り合った大阪市内の高速道路に反対していた自治会の子どもたちを核に、1974年4月から「大阪自然教室」としての年会員制度が発足した。

「俺たちが自然保護教育をうち立てるんや」と気負ってのスタートだったが、1977年、「大阪自然教室」は自然保護教育の確立という当初の目的と、それまでの自然観察会というスタイルを一切捨てることにした。「自然保護運動の冬の時代」といわれるオイルショック後、それまで「自然を守れ！」と声高に叫んでいた学者や運動の先頭に立っていた大きな自然保護団体が、目の前の自然破壊から目をそらし、「自然保護の実現には百年かかる、だから、子どもたちへの教育こそが大切だ」と、教育の問題にすり替えたことへの反発だった。

現実に自然を破壊しているのは子どもたちではなく大人たちであり、大人の都合で自然を破壊しておきながら、子どもたちに対して「自然は大切、自然を守れ」はないだろう。子どもたちには自然を楽しむ権利があり、大人たちはかつて自分たちが享受してきたように、子どもたちが自由に遊ぶことができる自然を守るのが大人の責任のはずだ。

2.教育から共育へ
―教えることを捨て、子どもたちと共に楽しむ

それまでの方法をすべて捨てたものの、それに代わるモデルはどこにもなく、試行錯誤のなかから自分たちで作り出すしかなかった。そして、では何を目指すのかもうまく表現できないもどかしさに悶々としつつも、どんな子が来てもその子の居場所があるように心がけることと、異年齢の子どもの群れにこだわり、トコトン子どもたちと付き合おうと決心した。そして、自分たちがおもしろいなと思うこと、こんなことやりたかったなということを、子どもたちに一緒にやろうやと提案し続けた。

それ以来、「教え育てる」という子どもたちと向き合う関係から、こんなことしていたらお父ちゃんやお母ちゃん、学校の先生が見ていたら絶対に怒られるだろうナーといった、ヤンチャな時間と空間を子どもたちと共有し、「共に育つ」ことにスタンスを移した。自然を頭で理解するのではなく、自然の楽しさを五感を通して体感して欲しいと願い、遊ぶ施設や遊具がなくても仲間たちと創意工夫して遊べばおもしろいぞと、ひたすら子どもたちと自然のなかで遊んできた。

3.自然は子どもたちに優しく、そして、厳しい

集合場所の駅にすごい人がいても、「大阪自然教室」が遊ぶ場所には誰も来ない。ブルドーザーの一撃は自然に決定的なダメージを与えるが、子どもたちが遊ぶこと

によって与える程度のダメージに対する回復力はある。とはいえ、自然への影響を配慮して15人前後の小グループに分かれて行動している。

ヤブをかき分けながら道なき道を突き進み、草の斜面を滑り降り、源流を探検しに川をさかのぼる。サルのように木に登り、ツルでターザンをしたり、落ち葉のなかに埋められたり、出会ったグループと松ぼっくり戦争が始まったりと、自然は本当に飽きることがない。春には野草を天ぷらにして食べ、初夏にはキイチゴやグミやヤマモモを味わい、秋にはシイの実を食べアケビの種をとばし、ときには、だまされてカキの渋さを思い知らされることもあるが、とにかく食べられるものには執着している。笹舟を流して競争し、気張って草笛を鳴らし、ジャノヒゲ鉄砲をとばし、ツルでリースを編み、小枝やクルミでペンダントを作ったりと、自然のモノを使って遊んだり工作したりするのも楽しみの一つ。そして、草の汁をつけ、葉っぱを頭にくっつけ、ドロンコになって帰る。

昔の悪ガキからみればたいしたことではないが、頭だけで「自然を大切に！」と教えられている子どもたちの第一印象は「自然破壊教室」、こんなことしていいのかという戸惑いがみられる。最初はぎこちなく及び腰だった子どもたちが、まるごと受け入れてくれるリーダーたちと仲間にもまれ、服の汚れを気にしていたことなど忘れて夢中になって遊ぶ。カタかった子どもたちがハジける瞬間を見るのが、一番うれしいときである。しかし、最近子どもたちはますますカタくなってきているようで、子どもたちがほぐれるのには少し時間がかかるようになってきた。

4．大阪自然教室の活動は

会員は4月からの年会員制をとり、対象は小学2年～中学3年、会員数は160～190名である。毎年口コミでほぼこの人数になるので、大々的に公募することはしていない。

「例会」としては毎月1回、大阪近郊のまだ自然の残っている場所に日帰りで出かける。うち年4回は同じ箕面に出かけ、季節の違いを感じるようにしている。また、長期の休みには宿泊をともなう「特別教室」をしている。2001年度に実施した特別教室は、

夏休みに、＊「夏の美方自然教室：貫田班」対象小学2年～小学5年、4泊5日×4期、兵庫県美方町貫田地区の農家に泊めていただいての自然体験・田舎体験。＊「夏の美方自然教室：熱田班」対象小学5年～中学3年、24泊25日（4泊ごとに入れ替え日が設定されているので、子どもたちは自分の都合により4泊単位で申し込み）、美方町で最も山奥の熱田地区の空き家を一軒借りる。電気だけはきているものの、燃料のマキ作りから始まる自炊生活。＊「祝島自然教室」対象小学4年～小学6年、5泊6日（船中1泊）、山口県上関町祝島の民家を借り、魚を漁師さんに差し入れてもらい自炊。＊「四万十自然教室」対象小学6年～中学3年、5泊6日（船中2泊）、四万十川中流部西土佐村口屋内地区の公民館を借りて自炊。

冬休みには、＊「元気村自然教室」対象は小学2年～6年、2泊3日、ＮＰＯ法人「自然と緑」が管理している国有林で間伐作業をしたり、冬の星の観察を行う。小規模の宿泊施設を借りて自炊。＊「不自由教室」対象は中学生、2泊3日。行動計画、食事計画をすべて自分たちで自由に立てて実行する。ただし、氷点下になる山中でのテント生活、トイレもなく、沢の水を利用。リーダーは不親切な同行者。自由であることは不自由であることを知る。

春休みには、＊「春の美方自然教室」対象小学2年～小学6年、夏と同じ美方町貫田地区の農家に分宿。＊「ぶらり旅」対象小学6年～中学3年。若いリーダー2、3人と子ども5～7人が一班を編制し、かつてのカニ族のように炊事道具とテントを担いで、安いフェリーや「青春18切符」を使ったお金をかけない旅。事前に大阪で下調べはするものの下見はせず、行った旅先での人との出会いやハプニングを楽しみながらゆっくり旅を続ける。初心者向けは5泊6日（現地3泊、船中2泊）、経験者向けは6泊7日（現地4泊、船中2泊）が複数企画される。ときには、一週間ずっと歩き通す企画もある。

特別教室では、野外活動センターや少年の家など、設備の整った既存の施設は利用せず、自然の豊かな所＝過疎地に住むおじさんおばさんの懐に飛び込んでいった。農作業や山仕事などの生産活動をしている横におじゃまし、おじさんおばさんたちにかまってもらいながら長年同じ場所で継続してきた。

また、特別教室では、自分たちの命を支える農業や林業や漁業などの、第一次産業にトコトンこだわって企画

を立てた。現在停止中であるが、大阪近郊で有機農業をしている知り合いの農場などにでかけ、すべてお膳立てして子どもたちにいいとこどりをさせるのでなく、年間を通した米作りをして田んぼの泥と格闘したり、家畜のクソまみれになって働いたり、ニワトリの解体もしていた。

毎月発行している機関紙「みどりのしんぶん」には参加した子どもたちの報告を中心に、その季節の自然観察のポイントやリーダーの想いを掲載している。作文にはリーダーのイラストをつけ、すべて手書きしたＢ５版12～24ページの「みどりのしんぶん」は今年の３月で326号になる。

5．群れで育つ子どもたち

こうした企画のなかで「大阪自然教室」の骨格を形成してきたのは、スタンスを切りかえたものの、次の方向を求めてもがき苦しんでいた1977年から取り組んでいる「夏の美方自然教室：熱田班」でのすさまじい協働生活だった。

バスの終点から２時間あまり歩く「熱田」での生活は、屋根があり電気はきているものの、自分だけの空間などない雑魚寝の寝袋生活。燃料のマキ作りから始り、自分たちの排泄物のくみ取りまで、何から何まで自分たちの手でやらなくてはならない。皆で協力してやるべきことをさっさとすませないと、食事を作ることだけで１日が終わりかねない。

しかし、子どもたちは実によく働く。よく働くので、分ける仕事がなくなり失業者が発生してしまう。おそらく、子どもたちにも１日の生活の流れが理解でき、やらねばならない仕事が認識されているからであり、また、自分のやった仕事が「熱田」の生活に役に立っているという充実感からだろう。もう一つ仲間の存在も大きい。

小学生高学年はゴマメ（みそっかす）の存在、経験を積んだ中学生が先頭に立ち、リーダーの自覚を持った高校生が兄貴・姉貴分として世話を焼き、大学生や若い社会人のリーダーが全体を切り盛りし、ときに中年のリーダーがこれにからむ。こうした異年齢の大きな集団のなかに、初めて参加した子どもたちは、年上の集団に仲間入りしたことへの緊張感を持ち、背伸びして張り切ってはみるものの、体力はないし、戦力にはならない。いつの間にか、仕事をほったらかして遊んでいる。しかし、ゴマメであることが大目に見られ、そのうちに火の番ができた、オノでマキが割れたとほめられ、次第に役割を果たしながら仲間たちに認められ、信頼されていく。

また、ごった煮のすさまじい生活が長期間にわたるので、自分の地の部分がさらけ出てしまう。そのことから、こいつはこんな奴や、とありのままの自分を受け入れてもらうと同時に、仲間たちとの折り合いをつける術も学んでいく。こんな生活を通して仲間意識が育まれ、ようやく「大阪自然教室」での子ども同士の横の関係ができてくる。群れで遊ぶことになれていない現代の子どもたちは時間がかかる。

自然体験や遊び体験の欠落がもたらす弊害がいろいろいわれているが、現代では別にそれらの体験がなくても生きていけるし、根本的には自然体験や遊び体験は無駄なことかもしれない。しかし、現代社会が効率だけを追い求め、役に立つか立たないかだけの二分法で無駄を一切切り捨ててきたが故に、子どもたちの問題が噴出していると思う。日々の生活や人生に無駄なものが許される余裕を持ちたい。

とはいうものの、自然体験が本当に子どもたちの血となり肉となるには三つのことが必要だと思う。一つ目は、その経験が「日常」であること。しかし、現在では「日常」であることはむずかしく、せめて体験をフィードバックしながら「継続」して長年にわたって体験すること。二つ目は、独自の文化を持つ、異年齢の子どもの「群れ」の存在。子どもの群れのなかで、仲間と共に体験すること。三つ目は、体験の「伝承」。体験してきたことを年下の子どもたちに伝える。特に、伝えることによって、その子の自然体験がはじめて完結する。

現在、文部科学省は子どもたちが自然体験する場の拡大に力を注いでいる。それを推進されている方が、なぜか自然体験の感動は長続きしないんですよ、と話されていたが、それはただ自然の知識を教えることや、とってつけたような一過性の体験プログラムで終わっているからだと思う。

6．子どもたちの居場所としての若衆宿

子どもたちの居場所としての子どもの群れにこだわり続けてきた「大阪自然教室」では、現代の若衆宿（わかしゅうやど）を意識して運営してきた。かつての子ども

たちが、異年齢の子どもの群れに最初はゴマメとして加わり、仲間たちにもまれながら年齢に応じた通過儀礼を経て成長してきたように、企画は年齢や経験に応じてチャレンジするようにハードルを設定してきた。

特に力を入れてきたのは、受験やクラブで忙しくなって参加者が集まりにくい中学生を対象に、小規模の企画を赤字覚悟で、これでもかこれでもかと意地になってやり続けた。その結果、会員時代を終わった高校生たちが、今度はリーダーとなって小さな子たちの面倒をみることが続いている。ここ十数年、中心になって活動しているリーダーの7、8割を会員から大きくなった者たちが占めてきた（阪神大震災以後、学生や社会人がリーダーとして飛び込んでくる例がまた増えてきている）。

現在、中学生や高校生たちはキレる世代とか、何を考えているかわからないなどと言われる。しかし、子どもは大人社会を映すカガミ、問題が彼らだけにあるわけではない。中学生や高校生たちは、目立とうとする少数の者もいるが、多くは周りの評価を気にして常に緊張を強いられ、自分を極力出さずに身を縮めて、良い子を演じ続けている。しかし、良い子でいることに疲れて自分のなかに閉じこもるか、孤立することを恐れて少数の同学年の友だち関係に固執している。

ここ数年、「熱田班」を24泊25日間に拡大するなど、前にも増して中学生の企画に力を入れている。それまでは小学6年生で会員数がグッと減って中学1年生でさらにガタッと落ち込んでいたのが、継続率もよく中学生の会員数は以前の2、3倍。企画への参加はとても多く、これまでの小規模な企画では、さばききれない。時間をかけてつきあえばつきあうほど、グッと強い手応えを感じている。

現在、「大阪自然教室」では中学生、それも、女の子たちが盛り上がっている。また、小学生の低学年からの会員よりも、小学校の高学年や中学生で会員になり参加して「大阪自然教室」にハマった子どものほうが熱心である。息苦しいと感じている思春期の子どものほうが、「大阪自然教室」の心がけてきたことを敏感に受け止め、ここは安心して自分をさらけ出しても良い、ホッとできる自分の居場所と思っていてくれるからだろう。

「大阪自然教室」が子どもの群れとして、もう一つ心がけてきたことは、小さい子どもが自分もなりたいと憧れる年上の存在、成長のモデルを持つことであった。スポーツや音楽などのクラブでは、抜きんでた才能がある者しか憧れの対象になれないから、そこでは上級生だからというだけで、理不尽な行為がまかり通っている。今の若者の組織でまがりなりにも成長のモデルを持っているのは、感心はしないが暴走族だけかもしれない。

「大阪自然教室」において高校生リーダーたちの占める位置は重要で、彼らの存在なしには成立しない。高校生たちも一人前のリーダーとして認められ、「大阪自然教室」の唯一の決定機関である毎週木曜日のリーダー会議にも出席して運営に参画している。会員の子どもたちは大きくなるにしたがい、より年の近いリーダーの存在を強く意識するようになっていくが、中学生たちにとっては高校生リーダーたちが気になるようだ。リーダーとしてはまだ駆け出しでベテランのリーダーたちに怒られながらも、責任ある仕事を任されて懸命に働いている姿に、中学生たちは、去年まで自分と一緒にワイワイやっていた仲間だった高校生たちが、急に大きな存在に感じられ、まばゆく映るようだ。

「大阪自然教室」は発足以来一貫してどこからの援助も受けず、リーダーの自主的・自発的・自立的な活動として、その時々に参加しているリーダーの自己責任において運営されてきた。最低限の費用は保護者に負担してもらうものの、これまであえて専従も置かず、すべてリーダーの手弁当でやってきた。

「大阪自然教室」と同じように自然体験や遊び体験を子どもたちに提供する団体がたくさん設立されるものの、やがて活動が停滞したり、活動をやめてしまう団体が多いなかで、なお現在も持続する大きなエネルギーを持ち続け、なんとか30周年を迎えることができそうである。

キーワード：**若衆宿（または、若者宿：わかものやど）**

かつて、集落には若者たちが生活を共にして寝泊まりする特定の家が設けられ、そこで地域社会に必要な作業とか祭りの準備とか伝統芸能を継承するなどして、地域社会に参画していた。若衆宿に加わえてもらうことは子ども時代の終わりを意味し、そこでの活動を通して一人前として認められ、やがて、地域社会に巣立っていった。現在、思春期の子どもたちの居場所づくりが求められているが、大人が過度に保護や干渉するのでなく、かつての若衆宿が持っていた機能や役割を持てたらと思う。

特集
子どもと遊び・文化

子どもが遊ぶ、おとなが見守る

東京都児童会館事業係主任 倉田健一（くらたけんいち）

はじめに

渋谷駅から徒歩6分、明治通りからちょっと入った公園の隣に東京都児童会館はある。東京都が経営する唯一の大型児童館として、昭和39年、皇太子殿下（現天皇陛下）のご成婚を記念して造られた。

ここ児童会館に活動するキッズボランティアの紹介と児童会館での活動の一端、それを通してみた「遊び」や子どもとおとなとの関係についてお話してみたい。まずは、ボランティアのみなさんに語ってもらおう。

1. ボランティアモデルストーリー

（これは、何人かのボランティア及びその保護者の合成モデルであり、実在するものではない。）

小学生：おかあさんがボランティアに行けって言ったからきたんだ。ボランティアは、勉強とはちがう。みんなやさしいし、けっこう楽しい。遊びみたいなもんかな。でも、つかれることもある。だって2時間もパンケーキ焼いたんだから。学校が休みのときはまた来る。えっ、いま流行ってる遊び？クラスで違うけど、「たかおに」（鬼ごっこのひとつ：鬼より高い場所が安全地帯となる）、「どろけい」（これも鬼ごっこのひとつ：どろぼうと警官）、「こま」、それに「ベーブレード」（ベーゴマの現代版）かな。学校が遠いし、スイミングとピアノに通ってるから、家に帰ってからはあんまり遊ばない。なんとなくヒマしてる。

中学生：児童会館へ来るきっかけは、おかあさんに連れて来られたからです。おかあさんも昔、遊びに来たことがある、といっていました。小さいころは手づくりメニュー[1]を一通りやって、小学校4年生からキッズボランティアに応募しました。たまに来るのに、ここのおとなの人たちは覚えていてくれて、なんかうれしかった。いま、中学生になってみると、顔見知りのスタッフに会いにくる、ということが目的だったような気がします。ここでは、けっこう素直な自分になれます。ボランティアで小さな子の面倒を見ることは楽しいですよ。できれば悩み事の相談もやりたいな。久しぶりに会ったボランティア友達とおしゃべりするのも好きです。ふだんはメールかな。

大学生：ものごころついた頃にはもう児童会館にいました。近くに住んでいたので、しょっちゅう出入りしていたって感じ。昔は科学系のメニューが充実していたので、自然と無線クラブに入って、大学も理工系に進もうってことになりました。ボランティアと専門員[2]が中心になって活動する機会が増えれば、もっと充実したメニューになって、いろんな年齢の子どもたちや今は参加の少ない男の子が楽しめるようになると思う。キッズボランティアには、学年を超えた活動を楽しんでもらいたいですね。大きい子といっしょになって仕事を任されると小さな子には自信になる。また、ちょっと上の世代から伝えられたことって、けっこう

覚えていますよ。その時はわけがわからなくてもね。でも中学生になった子が小学生時代の自分のことはすっかり忘れて、「全く、なんにもわかっていないんだから」なんてぼやくのを聞くと、おいおい、と言いたくなってしまいます。

主婦（キッズボランティアのお母さん）：私がここを知ったのは、知人に教えられたからです。それまで前を通ったことはありましたが、遊び場だったとはねえ。みなさん、そうじゃないかしら。口コミで広まってきたと思いますよ。小さい子を持つおかあさん、おとうさんには最適な場所です。ひろびろしていてメニューも豊富だし、なにより安全で安心して遊ぶことができます。でも、もっとおとなが充実した一日を過ごせたらいいかな。もし手が足りないならお手伝いしますという方はたくさんいますよ。特に外国人は積極的です。メニューも膨らむし、何より子どもたちにとって世界にはいろいろな人がいるんだということが実感できます。実は、私の子は、インターナショナルスクールに通わせているんです。インターナショナルスクールの大半は、教員資格の関係から学校教育法上の小中学校とは認められていないのが実態なんです。いろいろ考えたんですけど、のびのびとした国際的な環境の中で学ばせてやりたいと思って入れました。キッズボランティアにお願いしたのもいろんな体験をさせてやりたい、と考えてのことです。

そうそう、フランスのじゃんけんに「井戸」っていうのがあるんですよ。これがグーにもチョキにも勝ってしまうんです。そんなの不公平って思えるかもしれませんが、所変われば、ですね。

2．児童会館の風景点描

ベーゴマ

夏休みの間、毎日夕方に玄関でベーゴマをやった。ベーゴマは児童会館に代々伝わっていたものだ。「トコ」（ベーゴマを回す「舞台」）は3階の大型展示物「農家の暮し」にあった漬物ダルにキッズボランティアのおとうさんが用意してくれた車のシートをかぶせて作った。最初は回せる子どもはほとんど見かけなかった。おとうさんでも未経験の人が多く、はじめて回せて感激しているおとうさん、おかあさんが何人もいた。覚えたてのおとなが子どもといっしょにベーゴマに興じている。リーダー役は管理職員や警備員・委託職員といった、ふだん子どもたちとは接していない50代の職員が中心だ。かつて路地裏で遊んでいた子どもたちの半世紀後の姿がそこにあった。子どもはおじいちゃんとでもいえるような世代の職員といっしょに夢中になってベーゴマを回そうとしている。「ベーブレード」を持った子どもたちは、隅のほうでやっていたが、ベーゴマを回せる子どもたちは「ふん」という顔をしていた。そのうち、キッズボランティアがベーゴマの出し入れから貸し出しまですべてをやってくれるようになった。夏休みの終盤には、ベーゴマの入手方法を尋ねられることが多かった。

お化け屋敷

今年の「お化け屋敷」は、フランス・ロシア・韓国からきたワークキャンプメンバー4名を含むボランティア、キッズボランティア、集団就職叩き上げの大工さん、劇団の俳優さん、造形作家、美術系・理工系大学生、イベント会社スタッフとさまざまな経

ベーゴマに興じる子どもたち

験・経歴の持ち主が集まり、設営から運営まで手づくりで作り上げた。キッズボランティアのアイデアで「渋谷第四小学校」と名づけられたお化け屋敷の制作と運営には、延べ250名を越える参加者があった。中学生・高校生ボランティアと俳優のグループは、ついにふしぎなストーリーを生み出す。美大生から提供された人型の卒業制作作品を「森田君」と命名し、交通事故で死んだ、プールでおぼれた、テストの成績を苦にして自殺した、ともう言いたい放題。はらはらするこちらを尻目に手の込んだ脅かし方を作り上げていった。圧巻は、期間中に実施した夜のお化け屋敷体験だった。小学校4年生以上の応募者は、スケジュールなど全く無視して、しらじらと夜が明けるころまでひたすら館内を走り回っていた。翌朝、子どもたちは、なぜか私の言うことに耳を傾けるようになった。

お笑い部

お笑いの得意な子は、たとえ目立っていてもいじめの対象になりにくい、と聞いたことがある。児童会館にできた「お笑い部」は、いま高校生が活動の中心である。年に5回ほどお笑いライブを自主興行している。昨年卒業したメンバーからはプロの芸人としてやっていこうとする高校生も出た。この子どもたちにはいつも感心させられる。シナリオづくりからはじまって、ライブの企画・運営にこぎつけるまで全く自分たちだけで作り上げていく。小学生の手のかかる子にも辛抱づよく付き合っている。企画会議は、おとなにも見せてあげたい。真剣に、でもユーモアをもって進行し、納得したところで結論を出している。

児童会館ホールでは

680席のキャパシティーをもつ児童会館ホールは、専属のスタッフを抱え、自主事業中心の運営ができる「子どもの文化」の発信地である。毎月開催される「日曜こども劇場」にはじまって、春休み音楽フェスティバル、夏休み児童演劇フェスティバル、お笑い部結成のきっかけとなった「お笑い登竜門」、4階音楽スタジオの利用者である中高校生バンドの「ロックライブ」やバンド部門とダンス部門のコンテスト「ヤングサウンドフェスティバル」、600館に及ぶ地域児童館の代表者がダンス、演劇、バンド、一輪車などを発表する「児童館交歓フェア」と目白押しである。注目すべきは、ダンスやバンドなど地域児童館での日頃の遊びが、児童会館ホールを仲立ちに地域を超えた「共通の遊び」となったという点にある。

3.「遊び」ってなんだろう

さて、児童会館のシーンをのぞいてもらったが、これが「遊び」なのかというご批判もあろう。限られた経験からではあるが、感じていることを語ってみたい。小学生にとってボランティアは「遊びみたいなもの」という感想があったが、子どもたちは、思いがけない場面を「遊び」にしてしまう。また、ボーっとしている時間も緊張から解かれたアソビのように見える。「遊び」を個々のプレイに限らず、もっと幅広くとらえてもよいのではないか。来館する子どもたちに聞いてみると、自分の自由になる時間はかつてより確実に増えている。しかし最近、ここが児童会館ということを一瞬忘れてしまうような没頭する体験が実は大事なのではないかと思う。おとなにできることは、子どもの遊びを見守って、その自由を押さえつけないことにつきる。遊びは、それを通しておとなになる素地を造っていくという大切な役割を果たしていくものだ、という考え方は、子どもの「遊び」をスポイルしてしまう危険性がある。もちろん結果として「遊び」にそうした要素があったとしても、強いられたのでは何の効果もない。その点で「手づくり遊び」にも、それが自己目的化してしまうと、「遊び」とは似て非なるものになるおそれがある。遊びはしなければならない課題ではない。そのものが楽しく自分の意思で参加するものである。

4.都会の遊び場と子ども＝おとな関係

過日、沖縄を訪れる機会があった。今問題となっている虐待も、沖縄の子どもたちが抱える問題は「ネグレクト」で、東京とは現れ方が異なる。あたりまえのことだが、その地域にはそこにしかない特色がある。東京という地元にこだわると、そこに暮らす人々と「遊び」のこれからが見えてくるのではないか。「遊び」はかつて、世代から世代へと伝えられる文化のひとつであった。この失われた輪を取り戻そうという試みは、前述のベーゴマ体験に見られるようにけっして無駄ではなかった。おとなが夢中になるその姿に、子どももまたうれしそうにしていた。

キッズボランティアとのかかわりから感ずることは、その場だけの付き合いだから心を開いてくる、いつでも回避できる付き合いのゆるい絆のそれなりの良さを楽しんでいることである。自分の日常を知っている人がいないため、自分をそのまま見せることができる、とは言えまいか。このことは来館するおとなにもあてはまる。

都会の核家族の下に育った子どもたちは、群れていないで個人として生きている。親の世代からすでに個人として生きてきた、筋金入りの「個人主義者」だ。しかし今、「孤立した個人」から「出会いを求める個人」への流れを感じている。「地域」で出会いがないなら、自分に合った人との出会いが期待できる場所を訪れてみよう、というプラス志向を感じている。生物に個性がある理由と意味は、多様性が生き残りに有利であるからだといわれている。人工的な環境による画一化はますます進んでいるなかで、東京の渋谷に集まる、個人として生きていこうという雰囲気があるおとな＝子ども、その一人ひとりに注目したい。

おわりに

先輩から語り継がれてきたことばがある。

「いつの時代にも変わることのないサービスの考え方が児童会館にはあった。子どもを頭ごなしにしからない、何かをしなさい、作りなさいと強制しない、何もしたくない子どもには安心できる空間を提供する、お金を持たなくても遊べるメニューを用意する、つまり、子どもたちが自由という環境の中に浸れるように努力してきた。特定の子どもたちに特定のメニューを用意するのではなく、不特定な子どもたちがそれぞれに楽しめるメニューを用意することが公共サービスの役割である。作ることの楽しさや、創作することの喜びは、どんな時代にも普遍的なものである。」

児童会館という限られた場での体験が、子どもたちの将来にどれほどの影響力を持ちうるのかわからない。しかし、子どもとかかわることは、子ども時代を生き直すことでもある。自分たちの子ども時代の体験を思い出そう。そのころ自分たちは、どのように生きようとしていたのか。子どもたちは、自分たちの「未来」をつかもうと、おとなたちに問いかけてくる、「どんなおとなになりたかったのか」と。

人生は、出会いと選択の連続である。どこでどう変わるか予測がつかない。さまざまな生き方を選択できる「選択の中立性」を実現する方策が求められているのは、おとなばかりではない。

注

(1)手づくりメニュー

1990年ごろから遊びとしての手づくりを活動の中心に据えてきた。年間50万人に達する利用者の20%はビギナーである。一人で来ても、はじめて来ても遊べるメニューとして考えられた。最近の傾向は、リサイクル素材提供型である。

(2)専門員（東京都児童会館専門員）

手づくりメニューを開発し実施することを目的として、1990年からスタートした非常勤専門員は、その後の来館者増加を支える担い手となった。現在、美術系大学出身者を中心に20名を数える。

キーワード：**キッズボランティア**

小学生・中学生を対象に募集し、学校の長期休みの期間を中心に、1年間を通した活動を行っている。現在47名の登録があるが、住所は一都二県にまたがっており、個人として応募してくることに特徴がある。高校生になっても引き続きボランティアとして活動するメンバーが近年現れてきたことから、児童会館の一翼を担う可能性がでてきた。本年4月から、学校週5日制が完全実施されたことから、希望者が増えるとみられる。

特集

子どもと遊び・文化

遊びは、環境から

国分寺市福祉保健部児童育成課児童館長 立石昌子（たていししょうこ）

遊びの仕掛け人

たとえば、一枚の風呂敷をおもちゃ棚に畳んで置いておきます。今日この風呂敷を一番に見つけるのは誰だろう、どんな使い方をするだろう、そんな想像をしながら児童館の仕事をするとき、一つの役得を頂戴したことになります。子どもたちは、特に幼い子たちは、いつもと違う情景にすぐ反応します。その瞬間「してやったり！」とほくそ笑むことができます。それでも子どもたちのほうが発想が豊かなのは言うまでもなく、私たちの想像以上のことをしてくれ、仕掛けたこちらが大発見することになる訳です。一枚の風呂敷は（例えば、紫色の引き出物用だったりするのですが）、マントになるかな、スカートになるかなと思いきや、空飛ぶ魔法の絨毯になったりするのです。そんな一日の中の大発見をしたときは、「メモに残しておかなければ」という気分、最良の一日、記念日となります。この楽しみを味わい、仕事にはまっていきます。

遊びにはＴＰＯがあると私は思います。大人が思い通りに遊びを制御するのも、お膳立てのしすぎも良くないと思います。また、伝統あるいは文化の伝承の名の下に、自分のノスタルジックを押しつけるのもどうかと思います。あくまでも選ぶのは子どもたちです。その際に心がけることは、「ＮＯ以外はＹＥＳと判断しよう。」というハートです。

遊びのきっかけは、何人か集まれば、それぞれが培った経験から、あるいは好みの分野からさまざまに設定することができます。

遊びは環境の中から

児童館職員になる前、私は、学童保育所の職員を経験しています。児童館と同様、建物中心の遊びになりがちになるためできるだけ遊びの選択肢を増やそうと、施設を抜け出して週に一回ほど冒険遊び場に連れ出したりしました。外遊びに得意な子不得意な子、当然両方いますが、特に活動的なことを好む子たちの目の輝きはそれはそれは…。土があり、水・火・緑がある。風も光も、そして虫もいる。こんなことがありました。土の中から掘り出したミミズを持って、男の子たちがワイワイやっています。近づいて見ていると、手のひらの上で、ひもを結ぶようにミミズを結んでいます。ミミズはなんなく紐結びを解き、子どもたちのさらなる攻撃を受け、ゴム紐のようにギュギュっと扱われ、結ばれては必死に解いて、逃げの体制に入ります。こんなミミズの生命力に多少腹がたった子どもたちは、そのミミズを地面の上で木の枝でちぎり、「汚い！」と言って囃し立て、それでも生きているミミズに水をかけることまでするのです。「それって、かなりひどいことをしてるんじゃない？」とは問いかけてみたものの、もう子どもたちの目は次のターゲット・犠牲者に向かっているのです。子どもたちの遊びは残酷で、好奇に

満ちています。そんな遊びに群れている間は、特に大人のルール下にない遊びに夢中になっている間は、いわゆるストレスの解消になっているようです。「遊びの浄化能力」というものだと思います。本来は、「遊び」は大人にもあってしかるべきだと思うのですが、せいぜい飲み遊び程度なのは残念なことだと思います。

子どもたちは自然に遊びを発生させ、受け入れます。春の暖かい一日、児童館の庭に桜の花が咲き始めると、弁当を持って「外で食べてもいい？」と言い始めます。花の下での食事から野点と称してお茶会ごっこへと遊びが広がります。さらに、心地よい風が吹けば、風車作りが始まります。

遊びは環境の中で発生するのだと思うのです。子どもたちは環境にとても鋭敏です。学童保育所のプレハブ、大騒ぎして荒れ放題に荒れる室内を改善しようと、ポトスを入れたガラス瓶を置いたテーブルをセッティングしました。テーブルにぶつかって危ないからと片づけようとする考え方、ガラス瓶が割れること、水がこぼれることを心配する人もいました。次第に、ポトスの白い根が伸び、それと同時に室内では静的な、外では動的と区別された遊びが発生し、選択肢が増えました。しかし、これに関してもっともっと驚き喜んだのは、その後秋口になったときです。保護者の方の依頼らしく、ポトスの瓶の数だけの、いろいろな色の菊の花の鉢植えが花屋さんから届いたのです。「子どもたちが落ち着きましたね。」という声は時折頂いていましたが、テーブルの上のポトスに気づき、子どもたちに季節を知らせてくれたこのお母さんの計らい…。子どもたちのハートは素直にこれを受け止めていました。「あの色がきれい！」「僕らのテーブルのほうがきれいだよ。」と反応し、自慢しあっていました。うれしかったです。とてもとても強い味方を得たという満足感でした。

子どもたちの行動は、上手な環境設定で変化をもたらすことが可能だと思うのです。よく周りを見て、よく肌で感じるのが子どもです。

遊びは、「あれをしよう！」と頭の中で設定されると言うより、目で見、肌で感じたことで自然に発生していくように思うのです。今、なぜこの遊びなのか、「Why ？」があるはずです。そんなことを考えながら、子どもたちが衣食住の知恵を学び育てる遊び。究極は「商売は楽し」でした。金券ではなく、本物の現金を使っての商売ごっこ。フリーマーケット形式の出店、手作りしたものを売る店、ゲームコーナーなど、自分の持っている知識と知恵でお金を得るという究極の遊びです。実に生き生きと楽しむ様子が見受けられます。

人恋しい子どもたち

しかし、最近ちょっと気になることがあります。それは、大人たち同様に、大人になりつつある子どもたちが、(いわゆる青少年でしょうか) 夢中になって遊べていないのではないかという

点です。大人によるセッティング待ちの様子もあります。まず遊びよりも、お話ししたい！状態です。寂しがり屋は大人だけではないようです。狭い狭い事務室に中高生たちが10人以上もたまる。職員の机・パソコンなどでめいっぱいなところに座り込み、「ここが一番居心地良い。」と言い張ります。

国分寺市でも、世の流れに違わず、中高生の受け入れということが重要な課題・関心事になっています。受け入れの実体としては、バンド練習とダンス練習、ステージ、（下校時刻が遅く忙しい毎日の彼らのための）開館延長「中高生タイム」、『児童館は、0～18歳未満対象、利用権があるよ。』を知らせるお便り全校配布など、ソフト面での改善がいくつかなされております。ハード面については、市民代表の児童館建設検討委員会の中でも「中高生を受け入れるための施設建設」ということで、サロンルームという、絵本・漫画・雑誌も読め、たまってダベリングのできる場や、サッカーやバスケのできる遊戯室は天井高５メートルで建設したりしました。確かにその効果は大きいと思います。しかし、死角だったのは、事務室でした。わざわざ狭くしたにもかかわらず、わんさわんさと入り込み、部屋のルールなどを作り始める始末です。職員に近づき、職員のような特別な気分になりたいようです。職員を独占して一日中話していたいようです。

よく周りの方々からは、児童館職員は遊びの専門家なのだから、遊びの浄化能力で、子どもたちのストレスを発散すべきであり、カウンセラー的位置にいるべきではない、などと言われることがあります。中高生たちは、職員をからかって遊んでいます。親でもない、知らない大人でもない、友達でもなく、拒否されず、お茶やおやつを持ち込んでも叱られず、そして相手をしてくれる人のいる児童館は、居心地の良さを追求している点では、コンビニやファーストフードと同業者といえるでしょう。

地域に根ざす

乳幼児に混じって中高生が場所を共有することは、良い点もあり、非常に迷惑なことも発生しがちです。それらは職員のみではとうてい解決できるものではなく、当然多方面との連携が必要となります。児童館は、格好良く言えば、「地域に根ざす。」を目標としています。すなわち、子どもにとっても、子育て中の大人にとっても、自分たちの生活圏に位置することが大切なのだと思うのです。公共施設の建設は、どこの自治体でも同様に、なかなか生活圏の中央という恵まれた位置に建設されるとは限りません。今、自称先駆的に、国分寺市を発信地として「広域行政」を検討し取り組んでいます。子どもたちを含む市民の生活に市境はなく、むしろ“お隣さん”意識を育んでいくことも大切なことと思います。子どもたちの現状を知ったり、応援したり、改善したりするのに、小さな自治体独自の範囲のみでは狭くなりつつあります。「地域が子どもを育てる」、子どもたちに暖かい関心の目を向ける、そんな地域であってくれたらと思うのです。そして、私たち学童保育所・児童館の職員はそんな地域の中の子育て、子育ち応援の一役を担っている一つの例ということになると自負しているのです。

キーワード：**広域行政**

自治体が、行政区の境を越えて、広域連携を図りながら、事業展開を実施すること。

最近の住民は、特に行政の事業展開に関心を持って、各自治体の事業比較への目も鋭く感じられます。自治体独自の特徴、つまり売りの部分も必要な時代です。利用者が選ぶ時代です。それぞれの持ち味を活かしつつ、持っていない要素を補い合うことができれば、広域的な事業は利点が大きいと考えられます。特に、市境に公共施設が建設された場合、近くの住民が利用、参加することは当然であり、権利の有る無しを問うことは不合理と思えます。その住民としての権利、利用者としての権利を当然子どもたちも得ることとなる訳です。

編集後記

大阪生まれの大阪育ちである私の場合でも、子どもの頃の遊びといえば、大勢の異年齢の子ども仲間と屋外で群れて遊んだことが思い出される。近くに山は無かったが、駆け回れる道路や空き地があり、魚の釣れる川があった。また、石ころや欠けた瓦、空き缶や草花、絵図の描ける地面など遊びを面白くする素材が屋外にはたくさんあった。日の暮れるまで毎日遊びの世界を満喫していた。遊びは直接、仲間を通して伝承されたし、一人で遊ぶという経験はむしろ少なく、「屋外で」「長時間」「誰かと」遊ぶというのが日常であった。

都市化、少子化の急速な進行は、こうした子どもの遊ぶ世界を地域からどんどん奪い取っていった。本号で中井孝章氏が指摘しているように、子どもの遊びや文化の貧困化はすでに1970年代中期から生じており、その結果現代の子どもたち・青年たちの感性および対人関係能力の変容・衰退は著しいものがある。

物質的な豊かさにおいては世界のトップをいく日本であるが、子どもたちの精神生活は危機に瀕していると言っても過言ではない現代である。子どもの豊かな遊び・文化を取り戻し、子どもが安心して遊べる空間、時間、仲間を現代にどう蘇らせることができるか、本号の特集では改めてそのことを模索したいと考えた。

この間、おとな達は時代を担う子どもたちの精神生活の貧困化にどれだけ思いを寄せ、彼らを取り巻く環境の改善に意を尽くしてきたであろうか。かつて子ども時代に自分自身がよく遊び、充実した遊びの世界の思い出を有しているおとなで無ければ、一見豊かに見える今の子どもの生活の危機的状況は捉えにくい。

そういう意味では、本号に執筆していただいた方々はいずれも子ども時代の遊びの大切さを身をもって体験しておられる方々である。おとなが働きかけなければ子どもたちの「遊び」がますます失われていくことに危惧をもち、地域で「遊びの仕掛け人」となってさまざまな実践活動を展開しておられる様子が本文から生き生きと伝わってくる。

また、日本の子どもたちが乳幼児期、学齢期、思春期それぞれの発達過程において、どのような遊び、文化を形成しているかを見ていくと共に、子どもたちにとっての遊びの意義を整理し、その遊びを成立させ、かつ子どもたちに最良の文化を伝えていくために、おとなの果たすべき役割は何かについても問題提起していただいた。

子ども主体の保育・教育の展開を、と展望しても、実際には子どもたちが生き生きと遊び生活する日常を保障することは個々のおとなの力では困難である。多方面の執筆者のご協力で出来上がった本特集が子どもと向き合う読者の皆さまのヒントになることを祈念して編集後記としたい。

（担当編集委員　岩堂美智子）

〔編集委員長〕

片岡玲子（かたおか れいこ）
城西国際大学経営情報学部
福祉環境情報学科教授

〔編集委員〕

松原康雄（まつばら やすお）
明治学院大学社会学部
社会福祉学科教授

安川実（やすかわ みのる）
聖霊愛児園園長

岩堂美智子（いわどう みちこ）
大阪市立大学大学院
生活科学研究科教授

瀧口桂子（たきぐち けいこ）
東海大学健康科学部
社会福祉学科教授

伊達直利（だて なおとし）
旭児童ホーム施設長

小川知一（おがわ ともかず）
資生堂社会福祉事業財団
常務理事

（敬称略）
編集事務局：井出厚子

MOTHER AND CHILD WELLBEING AROUND THE WORLD

VOL.52 2002-4　世界の児童と母性

年2回発行
2002年4月1日発行
編集・発行者
財団法人 資生堂社会福祉事業財団
東京都中央区銀座7丁目5番5号
電話03-3574-7408 〒104-8010
ファクシミリ 03-3289-0314

印刷所 成旺印刷株式会社
東京都港区芝2－1－28

再生紙使用

MOTHER AND CHILD WELLBEING AROUND THE WORLD

財団法人 資生堂社会福祉事業財団