

子どもの問題に対する遊びの効果を取り入れた表現運動

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2013-08-21 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 石川, 恭, 成瀬, 麻美 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/10297/7417

【 論文 】

子どもの問題に対する遊びの効果を取り入れた表現運動

石川 恭・成瀬 麻美

愛知教育大学

要約

本論文は、現代社会に生きる子どもが抱える様々な問題を解決するのに、ヨハン・ホイジンガの遊び文化論を援用しながら、学校体育における表現運動がどのような可能性をもつかについて考察することを目的とした。

具体的には、子どものコミュニケーション能力の減退、他者との相互行為の希薄化や共同作業の喪失、仲間意識や連帯感の希薄化など、子どもの社会化や社会性に関わる問題を、遊びの喪失と変化から考える。その上で、ホイジンガの遊び文化論を援用し、問題解決の論理的糸口を探る。さらに、それが学校体育における表現運動でどのように生かされ役立つのか、その可能性について論述した。

研究方法は、文献研究によった。社会で問題視されている子どもの状況を把握することと、その解決策を探究するのに有効となる論理の構築は、まず、文献による情報収集と、理論的背景のもと、試論を展開することが第一段階だからである。

本論文の結論として、以下の考察を得た。

表現運動は、目的や方法・形態、場と時間、行う人によって様々な態様がある。しかし、表現運動を子どもの楽しみや発達との関わりで見ると、表現運動は社会化や社会性の育成が期待できる。社会化や社会性は、遊びを前提とした表現運動によって培われると考えられるからである。

キーワード

表現運動、子ども、遊び

はじめに.

「遊びをせんとや生まれけむ
戯れせんとや生まれけん
遊ぶ子どもの声きけば
我が身さへこそ動がるれ」

これは、12 世紀末、後白河天皇が編纂した歌謡集『梁塵秘抄』にある一句である。時は平安時代末期、王家や貴族の汚職や陰謀の中、民は貧しさゆえ疲弊し、武士が世直しに向かって台頭し始めたころに流行った歌である。

歌の意味は、次の通りである。

この世に生を受け、生まれてきた子どもは、遊びをしようとして生まれてきたのだろうか、あるいは、戯れようとして生まれてきたのであろうか、見てみると、そう感じざるを得ない。楽しそうに遊んでいる子どもの声をきくと、知らず知らず、自分の体までが動いて心が高ぶってしまう。

世の中が混乱した時期にあっても、変わらないのは子

どもである。遊んでいる子どもの純粋さは、子どもがもつ普遍的な本性である。遊びのもつ根源的なエネルギーと、無心に遊ぶ子どものころの懐かしさが伺える。

ところで「人間はなぜ遊ぶのか？」という問いに、これまで様々な学説が唱えられてきた。身体の過剰なエネルギーを発散するための「過剰エネルギー説」、緊張の解消や気晴らしを目的とした「レクリエーション説」、自分の行為を反復して現実にはめ楽しむ「知的発達における同化説」、快楽によって支配される無意識は遊びによって不快から逃れようとする「快楽説」など、挙げれば数多くある。

だが、そのどれもが決定的な唯一の理論とは言えず、今日までできている。それは、遊びというものが、一言では表せない、かつ、人間に普遍的に存在する言いようのない本性だからだと思われる。突き詰めれば、プラトンのいう「人間は、ただ神の遊びの具(玩具)になるように、というので創られたのです。(プラトン訳書 1952)」ということではかないのかもしれない。遊びは、それほどまで人間がもって生まれた本性なのである。

しかし現代の日本社会において、子どもの遊びに異変が起き、そのことが原因で様々な社会問題が起きている。換言すれば、現代の子どもに関する問題事項は、遊びと関連があると考えられる。本来、変わることのない、人間に備わった普遍的な本性であるはずの子どもの遊びが、今、危機的な状況に直面している。

こうした問題意識から、本稿では、現代社会における子どもの問題を、遊びとの関係で捉えてみることにした。具体的には、子どものコミュニケーション能力の減退、他者との相互行為の希薄化や共同作業の喪失、仲間意識や連帯感の希薄化、相手の立場や状況を思いやる心の喪失、現実と非現実の錯綜など、子どもの社会化や社会性に関わる問題を、遊びの喪失と変化から捉える。その上で、ヨハン・ホイジンガ(Johan Huizinga 1872-1945)の遊び文化論を援用し、問題解決の糸口を探ることにした。さらに、それが学校体育のどのような場面で生かされるのか、その可能性について考察することにした。

以上の作業仮説が本稿の研究方法論であり、その際、主として用いるのが文献である。広く社会で問題視されている子どもの状況を把握することと、その解決策を探求するのに有効となる論理の構築は、まず、文献による情報収集と、理論的背景のもと、試論を展開することが第一段階だと考えた。

前述した目的に関わる先行研究や資料は、どの程度あるのか。子どもを取り巻く社会問題については、その研究の多さと領域からいって挙げれば幾つもある。教育学、社会学、心理学、医学など、多岐にわたっている。遊びとの関わりでも、数多くある(例えば、井上 1977, 杉本 2011, 森岡 2003, 渋谷 2005 など)。ホイジンガの遊び論に関する研究も多いが(例えば、西野 1953, 多田 1971, 里見 1973, Norbech 1977, 堀米 1982 など)、その多くは、歴史学のなかか、体育学においてスポーツと遊びの関係を論じたものである(例えば、梅村 1972, 高橋・他 1996, 前川 1971, 松田・他偏 1981, 丹羽 1979 など)。遊びと学校教育の関わりについて論じたものもある(例えば、園田 1996, 山田 1994, 山口・他偏 1999, 柴谷 1972 など)。しかし、いずれにしても、現代社会の子どもの問題を遊びとの関わりで分析し、解決策をホイジンガの遊び文化論に求め、教科学の可能性について論じたものは無い。ここに本稿のオリジナリティーがある。

1. 現代社会における子どもの問題

子どもの問題は、子どもを取り巻く社会環境の変化によるところが大きい。というのは、子ども自身が何の影響も受けずに変化し、問題行動を取るとは考えられないからである。つまり、子どもの問題は、近年の社会環境の変化との関わりで考えるべきである。それは、大きく分けて3つの環境で捉えることができる。第1に家庭環

境、第2に学校環境、第3に地域環境である(門脇 1999)。

家庭環境については、どのような変化が起きているのか。まず、都市化の進行とともに核家族化が進み、それに伴ってサラリーマン化と職場から離れたマイホームといった状況がおきている。働き手は朝早くから出勤し、夜遅くに帰宅する。我が子とコミュニケーションをとる機会は少なくなっている(日本子ども家庭総合研究所 2012, 327-328 頁)。そのため子どもと遊びを通じた家族間の接触も減っていると推察される。また、少子化の影響もあり、ほとんどの子どもが自宅に自分の子ども部屋をもっている。兄弟がいない子どもが多いため、家庭内での兄弟げんかや同世代の子ども同士の遊びはない。親は子どもに負担をかけまいと、家事を手伝わせることは少なく、親子間の関係も希薄になりがちである。子どもは家庭内での相互行為が少なくなり、家族の繋がりが弱くなっている。そのため家庭においてさえ、子どもは孤独感をもつ。孤独感に耐えきれず、そこから逃れるために手に入れたのが携帯電話であった。まるで「かくれんぼ」で自分を見つけてくれるのを待っているかのように、子どもたちは待ち受け画面を見つめている(杉本 2011, 7 頁)。遊びの一部は機械に頼らざるを得なくなった。

学校環境についてはどうか。学校では、子どもたちの仲間意識や連帯感の希薄化が起きている。学校に何でも相談できる友達や自分を理解してくれる教師がいるかどうかについては、6割の子どもだけが「いる」と感じている(日本子ども家庭総合研究所 2012, 323 頁)。長年、問題になっている「いじめ」については、「悪口や脅し文句、いやなことをいわれる」が小学校で一番多く、「仲間はずれ、集団による無視をされる」が続いている(日本子ども家庭総合研究所 2012, 350 頁)。これらは、相手の立場にたって物事を考えたり、自分がその立場になったらどうかという感情移入が欠けている。つまり、相手の立場や状況を思いやる自己の共感能力がないのである。この原因の一つは、自ら体験し、考え、まとめる経験主義的教育が少なくなっていることにあって考えられる。自分がその立場に立って考え、善悪を判断する能力が低くなっているのである。けんかをするにも、相手をたたく時、相手の痛さを考えて手加減をすることができない。遊びの中で、直接、相手と痛みを伴ったけんかをするのが少なくなった。相手は人間だけではない。各地の小学校でウサギなどの小動物の惨殺事件が起きている。もちろん犯人が子どもであるとは限らない(山下 1993, 28 頁)。しかしこれには、電子ペットが流行していることも少なからず要因として考えられる。精密な機械でできた猫や、パソコンの画面の中で飼う熱帯魚。たとえ死んでしまっても痛みや罪悪感は少ない。これらはリセットすれば再びペットとして生きかえり遊べるのである。

経験主義に代わって主流となっているのは、知識の効

率的な習得を行う系統主義的教育である。これでは、物事を経験からでなく、言葉や学習書から学ぶ実感のない知識となってしまう。疑似体験や共同性の遊びの喪失が問題だといえる。

地域環境についてはどうか。まずいえるのは、都市化の進行による人的繋がり希薄化である。それとともに生じた村落機能の消失。例えば、都市の中の住宅街や新興住宅地における新規入居者同士の交流がないことや、人的繋がりがないことを好む人間の増加である。これは大人に関わらず、子どもの間にも起きている。かつてなら同じ地区に住む子どもは同じ小学校に通っていたが、学校選択の自由化により、都市部では私立進学校の選択や越境入学によって、地域の子どもの間の時間的繋がりが少なくなっている。田舎では、盛んに行われたその土地の伝統行事、例えば、盆踊りや寺社の祭り、あるいは、収穫祭や地区運動会などが廃れ、縮小されていることによる子ども同士の共同作業の消失や遊びの喪失がおきている。近隣に住む子ども同士の共有時間が減り、人的繋がりが少なくなれば、当然、学校以外の人間関係の疎遠が起き、地域内のコミュニケーションは減る。これが、地域の繋がりを弱くし、近隣同士の助け合いの心まで無くしてしまうのである。他者への興味や関心がないことや、深い人間関係になるのを避けるあまり、社会性に乏しく、人間よりモノへの興味が強くなっている（門脇・他編 1995, 6 頁）。

さらに地域環境についていえば、子どもの遊び場についても変化が見られる。30 年以上前には、広っぱや原っぱのような広いオープンスペースがいたるところにあった。オープンスペースの魅力は、子どもが思いっきり遊べる場所にある。土管、廃材、小屋などが子どもたちの創造力をかき立て、いろいろな遊びが行われていた。ところが現在は、安全性の理由から、そのような場所は柵で囲まれ、子どもたちが自由に入ることはできなくなった。唯一、遊べるのは、市町村が管理している安全な公園になってしまった。今の子どもたちは自立心がない、独立心がないと言われるが、その心を育てる空間を大人たちが奪ってしまったのである。子どもたちの冒険心や未知の環境で遊んでみたいという気持ちは、今も変わらないはずである。また、今の子どもたちはけんかをしない。一人一人のけんかはもちろん、集団同士のけんかもしない。かつては、廃材置き場や原っぱで、二手に分かれて基地ゲームや疑似戦闘遊びをした。その時にはしばしばけんかも起こる。しかし、そうした中で子どもたちは人を傷つけることを知り、自分に当てはめて共感する心を養った。今はそれがいないために、中学生や高校生になって、いとも簡単に重大な傷害事件を起こしてしまう。リスクはあるが、幼い頃のそうした経験が相手の立場を思いやる心を育成した。今の子どもたちに

大切なのは、「感激」「熱中」「一体感」である（仙田 1992）。

社会の近代化による合理化、効率化、数値化、個性偏重化、情報機器化などが、現代の子どもの遊びや人間関係づくり、コミュニケーション能力を衰退させている。

さらに、近年、問題として感じるのは、他者の位置や地位を認識する能力の欠如である。端的に言えば、相手の社会的位置や地位への配慮を知らない子どもが多い。それは、教師と生徒、男女、親子、先輩・後輩などに対する言動をわきまえていないことに現れている。それ故、自分の立ち位置や存在までが、他者からしかるべき認識を受けず、不快感をもつことになる。

他者の存在を認め、他者の個性を理解し、他者それぞれのイメージが明確にあり、他者に感情移入ができ、他者へ愛着を感じ、他者と自己との関係を把握し、他者の役割内容を予測でき、といったことが「ない」行動や精神のありようが子どもたちに見られる（門脇・他編 1995, 15 頁）。

他人との接触を持たない子どもの遊びがどうなるかは、容易に推測できる。人との接触が煩わしく人間嫌いの子どもは、一人遊び、あるいは複数でいても、それぞれがそれぞれの遊びをばらばらに行うようになる。携帯電話を常にいじってメールをやり取りしている子ども、電子機器ゲームに熱中する子ども、複数でいても会話は無く、ゲームの中でのみ同じ世界を共有している。ゲームの内容は非現実的なものが多く、いとも簡単に他人を傷つけたり、夢のようなストーリーが存在する。精密機器による仮想現実体感ゲームは、とすると子どもの感性を形成している 5 感、感情、認識力、想像力の形成を阻む（山下 1993, 212 頁）。今の子どもは、お互いに深入りしない遊びが主流となっている。

現実と非現実の錯綜で言えば、「将来の夢」についてもいえる。愛知県安城市にある A 幼稚園の年長児(5 歳から 6 歳)98 名に対して、「将来になりたいものは」と訊いたところ、現実的な職業を応えた者は 37 名、非現実的な職業を応えた者が 61 名いたⁱ。非現実的な職業で目立ったのが、男子ではアニメーションのキャラクターや戦隊もののヒーロー、女子ではテレビの人気アイドルやアニメのキャラクターであった。このことからしても、今の子どもはテレビのアニメを現実として認識していることが伺える。本来の生活にはありえないことでも、現実化してみているのであるⁱⁱ。これは、幼少期の子どもといえども、周囲との関わりでいえば危ういことである。その後の成長過程で、非現実的な世界をそのまま理想としていたのなら、良好な人間関係を築く力は望めない。ⁱⁱⁱ

では、実際に、現代社会を生きる子どもはどのような遊びを行っているのか。

文部科学省によれば、子どもの休日の過ごし方において、小学校高学年の第 1 位が「テレビを見る」、第 2 位が

「テレビゲーム、カードゲームなどの室内ゲームをする」であった。「マンガを読む」「買い物をする」が続き、第5位が「スポーツや運動をする」であった^{iv}。このことから、小学生はテレビやテレビゲーム、あるいはカードゲームなどのキャラクターに影響を受けていることが伺える。他人との接触が無く、コミュニケーションが苦手な子どもが増えていることが容易に推測できる。これに対して体を使った運動遊びが少ないことから、他者との身体的接触が希薄なことや、子どもの体力低下が推測できる。

テレビゲームが子どもに与える影響について、文部科学省は報告書の中で、次のように記している(文部科学省ホームページ)。

「暴力シーンを含むテレビゲームが子どもの暴力性を高めるという懸念はしばしば見られてきた。テレビゲームは、子どもに対して、1.暴力が問題解決の手段として有効であるとする見方や暴力の手段を学習させること、また、2.暴力をふるうことに慣れさせ、その回路を開かせることによって、テレビゲームの中だけでなく、現実場面においても暴力をふるわせやすくしてしまうことが心配されている。また、テレビゲームの中だけで展開されている世界は、現実の世界と類似しており、テレビゲームの中で学習された見方や開かれた回路が、それだけ現実場面でも機能しやすいと考えられることも心配を強めている。」

「テレビゲーム、また格闘ゲームを多く経験している者は暴力経験が多いといえることができる。」

「テレビゲームで遊ぶ人ほど、他人と浅いつきあいを好む。」

さらに、テレビゲームの利用と心理傾向については、次の傾向が見られると記している(筆者要約)。

テレビゲームを好んで行う子どもは、他者との共感性やコミュニケーション耐性が低く、直接他人と対面することを避ける傾向が強い。そして他人から批判されることに対する耐性が低く、感覚志向が強い。

これらから、現代の子どもは、他者との接触を避けるあまり、他人の立場にたって物事を考える能力に欠け、それゆえ批判されるとキレてしまう、感覚で生きている者が多いと推察される。

一方、子どもをもつ母親の意識はどうか。小学生の放課後生活の実態と、これに対して母親がどのような意識をもっているのかについて、的場(2008)は全国調査の結果、次のように述べている。

子どもは、友人との外遊びが減り、代わって電子ゲームが増えた。その理由として、学習塾やクラブ活動などで忙しい子どもが増えたこと、地域が安全でなくなったことが挙げられる。

以上から、現代に生きる子どもの問題は、社会環境の変化や遊びの変化と密接に関係していると考えられる。

2.ホイジンガの遊び文化論の現代的解釈^v

さて、このような現代社会に生きる子どもたちの問題を解決する糸口となる理論には、何が有効であろうか。筆者は、ヨハン・ホイジンガの遊び文化論に着目した。そこで、まずホイジンガの遊び文化論について、その概要を記す。

ホイジンガの遊び文化論の特質は、「美しく生きたい夢や崇高な理想が、遊びを通して表現されたとき、豊かな文化が創られる」ことである。(杉浦 2004)

ホイジンガは、豊かな文化の創造に、まず、美しく生きたい夢や崇高な理想が必要だと考えた。それは、何か。人類の歴史を振り返ると、普遍的な価値をもった夢や理想がそうであった。ある時は、私利私欲から離れた清貧の理想であり、ある時は、自己を犠牲にしても徳のうちに生きること、またある時は、人間の完全性が理想となった。これらが、騎士道文化やルネサンス文化、バロック文化^{vi}やロココ文化など、時代を彩る豊かな文化を創ったと捉えた。19世紀まで、美しく生きたい夢や崇高な理想に、経済的・物質的豊かさはなかった。あったのは、精神的な理想であり概念であった。それが近代社会になると、人々の心が物の豊かさに支配され、労働と生産が時代の理想になったとホイジンガは捉えた。

遊び文化論の特質において重要なのは、夢や理想を表現する方法として「遊び」が位置づいていることである。人間は、遊びがあったからこそ、夢や理想を表現できたともいえる。というのは、実生活で夢や理想を実現するには、様々な制約や障壁が存在する。そこで、遊びを通して表現したのである。たとえ遊びの世界であっても、美しい夢や崇高な理想を表現しようとする遊びは、豊かな文化を形成するとホイジンガは考えた。経済的・物質的価値と離れた遊びの世界で、遊び心を持ちながら、美しく生きたい夢や崇高な理想を表現したとき、時代を彩る豊かな文化が創造されたのである。

また、ホイジンガは遊びの形式的特徴を挙げて、ある行為が遊びであるためには、どのような条件を満たさなければならないかを述べた。そこでは3つの条件を挙げている。このどれが欠けても遊びではなくなる。

第1に、遊びとは自由な活動である。他から強制されたり命令されて行うのではなく、自由な参加が前提にある。第2に、日常あるいは本来の生ではない。日常生活の利害から離れた活動で、行為そのものの中で満足を得ようとする。また、独自の時間、空間があり、その完結性と限定性の枠の中で行われる。第3に、遊びには絶対的秩序がある。遊びは美しくあろうとする性格をもつがゆえに、美しいものには不可欠の秩序をもつ。つまり遊びは、秩序をもった美的領域にある。

遊びを活気づけているのは美しくあろうとする欲求

で、これは同時に秩序整然とした形式を創造しようとする衝動である。具体的に遊びはその過程のなかで規則をもつ。規則は絶対的な力を持ち、その破壊は遊びの否定になる。

その上でホイジンガは、遊びを面白くする要因のひとつに競争性を挙げた。これが、質の高い文化を創造する。美しい夢や崇高な理想を、いかに上手く表現するかという競い合いが、高いレベルの遊びを展開し、質の高い文化を創造するからである。大切なのは、結果よりも、精神とプロセス(遊び)だとホイジンガは考えた^{vii}。

そしてホイジンガは、遊びと文化の関係を、法律・裁判、詩・哲学、スポーツ、戦争、芸術といった文化領域について、夢や理想との関わりから考察した。その結果、いずれの文化も、夢や理想が基礎にあり、それを遊びによって表現していたことが分かった。例えば、法律や裁判は、社会の規律を維持しようという理想や、善悪または真理を明らかにしようという理想が、遊びによって形式化したものであった。哲学は、言葉と知識を用いて他者を打ち負かしてやろうとする夢が、対話形式を取った謎問答という遊びによって表現されたものであった。スポーツは、身体能力の高さや、他者に対する運動技能の優越性を示したいという夢が、遊びによって形式化したものであった。

ここまでホイジンガの遊び文化論から、文化の創造には夢や理想、そして遊び心が大切であることを述べた。これは、現代、特にわが国の今にとって、時代遅れの無意味なものとして片づけてしまうことができるだろうか。そうではない。むしろ我々が直面している様々な問題との関わりが大きいと感じる。前段で述べたように、子どもたちを取り巻く様々な問題、コミュニケーションや他者への共感能力不足、人間関係の希薄化と孤独感、連帯感の欠如、現実と非現実の錯綜と混乱、想像力や創造性との疎遠、いじめなど、これでいいのかと、日々、心に思っていることと関わりがある。

今の子どもは、夢や理想をもてない者が多い。あったとしてもそれが物質的なものであったり、目先の利益であったりする。それらを手に入れようとすれば遊びやゆとりが無くなる。遊びやゆとりが無くなると、前述したような状況に陥りやすくなる。

ホイジンガによれば「人間は遊ぶ存在」である。遊ぶ存在でなくなれば、極論、人間でなくなる。これは遊びが生活の中から失われると、非人間化した状況になることを意味する。

遊びの本質は、面白さ、人を夢中にさせる力のなかにある。この感覚を味わうことが日常生活のなかで少なくなっているのではないか。わくわくする夢や理想、面白さや楽しさを味わう喜び、それが遊びの醍醐味である。その遊びの一つに創造的な活動がある。これが文化との

接点になる。前述したような問題の解決の糸口に、このような創造的遊びがあると考えられる。

別に巨匠のような絵画を描くことを目指すのでもなければ、スーパースターのようなスポーツ選手になろうとしなくてもよい。それよりも日々の生活のなかで何か自らの夢や理想をかたちに表すような活動をすることが大切である。それが創作活動であったり、身体技能の向上であったり、芸術活動であったりする。そこから文化との関わりが始まり文化の創造につながるのである。肝心なのは、はじめから価値の高いものを作ろうとしないこと、評価や順位を目的としないことである。せっかく文化と関わるのに、遊び心が失われてしまい、面白味が無くなってしまうからである。

3. 学校体育における表現運動のもつ可能性

—考察にかえて—

さて、現代社会に生きる子どもが抱える様々な問題に対して、ホイジンガの遊び文化論は、どのような場面で活用できるだろうか。筆者は、それを学校体育における表現運動に可能性を見いだした。

文部科学省は、平成22年度より、芸術表現を通じたコミュニケーション教育の推進を課題として設定した。これは、国際社会を生き抜く異文化コミュニケーション能力、世代間コミュニケーションの問題を克服する能力、そして、楽しい学校生活をおくるための人間関係を形成していく能力が、これからの時代を生きる子どもたちにとって基礎的な能力だと判断したからである。このような状況をふまえ、文部科学省では平成22年5月に「コミュニケーション教育推進会議」を設置し、子どもたちのコミュニケーション能力の育成を図るための具体的な方策や普及のあり方について議論を進めるとともに、平成22年度から文化庁「次代を担う子どもの文化芸術体験事業」のメニューの一つとして「児童生徒のコミュニケーション能力の育成に資する芸術表現体験」を展開し、芸術家等と教師の連携による芸術表現体験活動を取り入れたワークショップ型の授業を実施している。

本事業は、児童生徒に対し、芸術家等による表現手法を用いた計画的・継続的なワークショップ等の実技指導を実施することにより、芸術を愛する心を育て、豊かな情操を養うとともに、コミュニケーション能力の育成を図ることを目的とする。具体的には、演劇・ダンス等の芸術表現を用いた学習プログラムの開発を行うとともに、国語をはじめとする各教科の学力向上や問題行動への効果的対応などの分析や検証も行うこととしている。(文部科学省ホームページ)^{viii}

このように文部科学省は芸術表現体験の重要性を認識し、その可能性を模索している。現在、これらの事業の成果を待っているところだが、本稿では、これまで述べ

た子どもの問題と、その解決策を探るホイジンガの理論を踏まえ、学校体育における表現運動のもつ可能性について考えてみる。^{ix}

そこで平成 20 年改訂の小学校学習指導要領解説・体育編(以下、学習指導要領と表記)をもとに、検討・考察を行うこととした。

今回の改訂では、基本的なねらいとして、「生きる力」の育成、知識・技能の習得と思考力・判断力・表現力などの育成、道徳教育や体育などの充実により、豊かな心と健やかな体の育成が挙げられている。このことから、体育の役割について、文部科学省の期待は大きい。

学習指導要領の総説では、他者、社会、自然・環境と関わる中で生きる自分への自信をもたせる必要があると明記され、改善の基本方針として、集団的活動や身体表現などを通じてコミュニケーション能力を育成することが記されている。^x

これらの課題を達成するのに、7領域(体づくり運動、器械運動系、陸上運動系、水泳系、ボール運動系、表現運動系、保健)が示されているが、中でも表現運動系がもつ可能性は大きいと考える。

表現運動系の領域は、低学年を「表現リズム遊び」、中・高学年を「表現運動」で構成している。低学年に「遊び」という文言があることは、まさに体育が遊びによって始まり、遊びの重要性が認められていることを意味する。身近な動物や乗り物などの題材の特徴をとらえて、そのものになりきって全身の動きで表現することは、創造力や想像力を育成し、カイヨワのいう遊びの分類の「模倣」や「めまい」の面白さを体現するものである^{xi}。中学年の「表現運動」は、「表現」と「リズムダンス」で、高学年は、「表現」と「フォークダンス」で構成されている。「表現」は、自己の心身を解き放し、イメージの世界に没入してなりきって踊る楽しい遊びであり、カイヨワの「模倣」と「めまい」はもちろん、ホイジンガのいう限られた時間と空間の中で自由に表現する仮構の世界、まさに遊びそのものである。そこには、演技者個人が、皆、その世界を共有しなければ、遊びが成り立たないというルールが存在する。そして演技者による相互行為がうまくいけば、演技の完成度は高くなる。こうして互いの良さを生かし合い、仲間と交流する能力が培われ、連帯感の育成や人間関係の築きが期待できる。

中学年の「表現」の技能項目では、「具体的な生活からの題材」や、それと対比する「空想の世界からの題材」を内容として挙げている。これは現実と仮構の世界の違いを明確にすることと、題材の取り上げ方によっては、他者への共感能力の育成につながる。遊びの世界で社会問題を取り上げることで、あらためて誰とでも仲良くすることの大切さや正義感・公正さを養うことができる。態度項目に、きまりを守り、友達と励まし合って練習や発表、交

流をすることがあるのは、他者の立場の理解や連帯感の育成が期待できる。それを道徳の授業で教え込むのではなく、体育の授業で、ごく自然に遊びとして行うことに意義がある。

高学年の「表現」の技能項目では、激しい感じの題材や集団が生きる題材など、題材を一つに固定しない多様なテーマを認めている。これは、体育という授業の中で、自由な発想・活動を保障している。遊びの大前提である。そして、表したい感じやイメージを強調するように、変化をつけたひと流れの動きで表現することは、高学年ともなれば、新たな文化の創造につながる可能性を秘めている。態度項目に、互いのよさを認め合い、助け合って練習や発表をすることが挙げられているのは、他者への共感能力や寛容さを身につけることになる。

さて、ホイジンガの遊び文化論を受けて、表現運動の意義と可能性について、子どもの問題との関わりで考えるとしたら何が言えようか。

表現運動は、目的や方法・形態、場と時間、行う人によって様々な態様があるが、表現運動を子ども達の楽しみや発達との関わりで見るとすれば、社会化や社会性との接点が考えられる。社会化や社会性は遊びを前提とした表現運動によって培われると考えられるからである。

具体的には、互いが上手く演じようとする遊びの醍醐味である競争性により、子どもたちがコミュニケーションを取りながら、より高いレベルの作品を創ろうとすることが期待できる。そして課題を理解し、責任をもって踊りを遂行することで、他人から認められる満足感が得られる。わくわくするテーマを演じる喜びや面白さ、表現運動への没入が模倣やめまいの遊びを子どもに体験させ、踊る仲間との一体感を共有できる。こうした経験が、子どもの社会化を促し、社会性を身につけることになる。これが先に挙げた問題を解決することに繋がると考えられる。

また、表現運動の実践は、子どもにとって身体的にも精神的にも個人の教養向上を図り、延いてはそれが、健全で文化的な社会の育成に役かうことになる。表現運動を皆で楽しむことから始まり、思考力、判断力、創造力、コミュニケーション能力、連帯感などが養われると、それはやがて新たな文化の創造意欲を掻き立てる。何か独創性をもった事柄へ挑みたくなる。質の高い文化は、一朝一夕には生まれない。長い期間の努力と修練の上に形成される。ホイジンガが文化の基礎条件のひとつに「努力」(Huizinga 1935)をあげているのもそのためである。美しい夢と崇高な理想の体現にとって努力は不可欠である。こうして創られた文化は社会全体に対して美的、知的、あるいは倫理的な感動を与え、次なる文化創造者を刺激する。これがうまく循環してゆけば、豊かな社会の形成につながる。

おわりに.

本稿では、現代社会に生きる子どもたちが抱える様々な問題を解決するのに、ホイジンガの遊び文化論を援用しつつ、学校体育における表現運動がどのような可能性をもつかについて考察した。

これまで体育の世界では、ホイジンガの遊び文化論の一部を援用し学校体育に利用してきた。遊び文化論の全体をとらえ、ホイジンガから援用したものはなかった。その点で、本論で示した遊び文化論が、現代社会に生きる子どもの問題を解決する糸口となり、その具体的な場が学校体育における表現運動であることを述べた。表現運動は遊びを前提としているが、学校体育においては、表現運動のみならず、他の領域についても遊び文化論の応用が可能であり、子どもの問題に対処するヒントとなり得よう。しかし、本稿であえて表現運動を挙げたのは、学校体育の中でも表現運動が、ひときわ子どもの問題を解決するのに有効だと考えたからである。それは表現運動のもつ特質が、子どもの優劣を明らかにする競争性の要素が少ないこと、自分の考えや表現したい事柄を現実とは別の模倣の世界で演じるため、現実にもどった後で直接的な影響が小さいこと、さらには、夢や理想を友達と共同して創り出すという一体感やコミュニケーション能力が得られるからである。この点で、学校体育の他の領域とは違いがある。表現運動は、うまく演じるという競争の要素をもちながらも、体育嫌いの子どもにとっては、芸術的要素、音楽的要素、ストーリーを創るという文学的要素などがあるため、身体能力だけの優劣から解放され、自由に気楽な感じをもって取り組める。そこに表現運動の魅力があり、他者との人間関係構築や現代社会が抱える子どもの問題を解決の糸口が見いだせるのではないかと考えた。

さて、ホイジンガが考えた遊びの精神は、今日にも見られるだろうか。無いとは言えないが、やや悲観的な見方をすれば、今の時代、遊びと子どもの関わりは、人間側が主体的に関わっているか疑問である。遊びを主体的に行うことができるのに、かたちの上で遊びに遊ばされている。というのは、出来上がった遊び、機械・電気仕掛けの遊び、計画された遊びに頼って、自ら遊びをアレンジしたり、創り出そうとする意欲がなくなっているのではないだろうか。遊びに対しての主体性が希薄となり、受け身的に関わることが多い。受け身の態度は、創造力、判断力、公正さ、連帯感やコミュニケーション力に対してネガティブに作用しかねない。その点で、今日の遊びに見られる傾向はいささか不安な要素がある。これらが現代社会に生きる子どもたちの様々な問題を起こしている要因の一つだと考えられる。ハイテク技術を駆使した遊びが悪いとは言わないが、子どもを中心に拓がるこれ

らの遊びが、いよいよ受け身的で安易な遊びに走らないよう、主体的に遊びに関わり、創造する喜びを味わえる環境や教育が必要ではなかろうか。詰まるところ、遊びからの学びが今の子どもたちにとって大切なのである。それが学校体育における表現運動の責務だと考える。

今日、教育を取り巻く社会状況や学校教育が抱える問題に対処するため、理論と実践を融合した高度な研究が求められているが、その第1歩が本稿である。学校、家庭、地域、文化を含んだ幅広い視点から教育環境の問題を浮き彫りにし、それを教科との関わりの中で解決の方策を探る新たな試みである。教科開発学は、現在の教育環境に適合した教科内容構成を研究する学問だが、本稿は、一つの可能性について提案したものである。

注

ⁱ 愛知県安城市高棚町にある地方放送のケーブルテレビ(KACHT)が、2012年4月23日に近隣の私立幼稚園で聞き取りを行った際の録画を集計した。

ⁱⁱ ピアジェによれば、2歳から6歳までの「前操作期」の幼児は無生物に命や心があるとみなしている。これは発達過程の自然な状況であり、7歳以後の「操作期」で具体と抽象の区別がつく。それゆえ、アニメのヒーローやキャラクターを人格化するのが自然とも考えられるが、将来の職業をたずねる質問では違和感を覚える。

ⁱⁱⁱ 子どもの現実と非現実の錯綜については、『異界を生きる少年少女』(門脇・他編 1995)を参照されたい。

^{iv} 文部科学省発表の「第2回青少年の生活と意識に関する基本調査報告書」(内閣府 2001)。

^v ホイジンガの人となりについて、紹介しておきたい。

ヨハン・ホイジンガは、1872年、オランダ北部の都市フローニンゲンで生まれ、幼少期と青年期をこの町で過ごした。フローニンゲン大学入学後は言語学を学んだが、歴史、芸術、文学にも興味と才能を発揮した。卒業後は、ハーレムの実科高等学校の歴史教師に就いたが、高校教師を辞めた後、アムステルダム大学私講師を経て、1905年、母校フローニンゲン大学の歴史学教授に就任した。1915年にはライデン大学に移り、1940年にナチスによって大学が閉鎖されるまで歴史家、文化史家として研究を続けた。ライデン大学長にまでなったホイジンガであったが、大学がナチスによって閉鎖された後は、シントミヒエルスヘステルの強制収容所に送られた。病弱な身から収容所を釈放された後も、デ・ステーヒというオランダの田舎町に軟禁され、1945年2月1日、第二次世界大戦の終了を待たずにこの世を去った。

^{vi} バロック文化を例に、説明しておこう。

バロックの概念には、意識的な誇張、わざとらしい壮大さ、非現実的なものというイメージがつきまとう。これを最もよく表しているのが服装の世界である。男性の衣服と装飾、特に宮廷での衣装はこれをよく表している。かつらは装飾のなかでも特に遊び心がうかがえる。紳士として認められたいと思う人、例えば貴族、顧問官、軍人、聖職者は公の場において好んでかつらを着用した。かつらは絵画でいえば額縁である。額縁が立派であれば、その中に描かれた絵もそれ相応に見える。同じようにかつらが素晴らしければ、中の人間も立派に見えるわけである。かつらは顔貌に高貴さを与え、気品を高める役割をもった。優美、威厳、知性、あらゆる魅力をその時々

で表現してみせようと競い合った。形式にとらわれながらも、どこか他人と違った趣向を凝らそうと創造力を働かせた。自分を本来の自分と違った人間に見せようとする遊び心が一世紀半もの間続いたのである。これは単なる遊びではない。そこには人間として、高貴な存在、知的な存在、美しい存在として生きたいという理想があった。

建築においても木材に装飾を施して大理石にみせようとする見せかけの技術が発達した。これを単に嘘のもの、欺きとして片づけるわけにはいかない。当時不足していた大理石を補うために何とか考え出した代用物でありながら、大理石建築の荘厳さ、魅力をどうしても建築物に表現したいという理想があった。現実の問題として大理石が無理ならば、創造力を発揮して代用した。いかに人々がそれを本物と見間違えるか、そこに職人としての競争意識や遊び心があった。結局、よくできた作品は称賛され、文化的にも高い評価を得た。

バロック、それは誇張や見せかけの文化でありながら、そこには創造力を発揮した遊び心が強く介在していた。^{vii}「大切なのはおはじき玉ではない、おはじき玉を取るまでのプロセス、つまり遊びそのものである。」というように、遊びそのものの中にのめり込む、言い換えれば文化を創り出しているときの世界に没入することが大切であり、完成した作品は結果である。結果は他者が評価すればよいのであって、はじめから評価や報酬に心を奪われてはならない。勝者が得る報酬は二次的なものであり、決してそれを第一の目的においてはならない。報酬のみを目的とすると、神聖さ、純粋性が失われるからである。そうホイジンガは考えていたのではなかろうか。^{viii} 高橋らは、このプロジェクトに関して、舞踊教育の専門家がメンバーに入っていないことの問題を指摘している。学習プログラムの開発や今後のダンス及び舞踊教育に及ぼす悪影響が危惧されるからである（高橋ら 2011）。教師でないアーティスト、つまりダンサーがコミュニケーション教育を推進できるのだろうかという疑問は納得できる。

^{ix}この課題に似た試みが、ものづくりの分野で行われた。小学生を対象として、ものづくりワークショップを開催し、子どもの遊びの現状とワークショップ実践の検討を行ったものである。

渋谷 (2005) によれば、日本の伝承遊びは今の 30 才代で崩壊した。小学生では、ほぼ伝承遊びは継承されておらず、テレビゲーム、スポーツ、室内遊びが目立つ。現在の子どもたちは塾へ通うことで遊び時間を、また、野原などの消失により遊ぶ場を、さらに遊びたくても遊ぶ仲間がいない状況になっており、この三つの消失が伝承遊びを崩壊させてしまった。代わりに台頭してきたのが電子ゲームである。その結果、時間、空間、仲間という三つを設定しても、子どもたちはどう遊んでよいか分からず結局一人遊びになってしまう。そこで渋谷は、子どもの自由な遊びを誘発させるための試みとして、小学生を対象に、音のする遊び道具をつくり出すワークショップを実践しその結果を分析した。すると子どもたちは、十分ものづくりを楽しんでいたが、そこに必要なのはカウンセラーであり、子どもたちに共同の作業を進める役割や、ものづくりの援助を行わないと、うまくものづくりが進まないという事実であった。つまり、機会と実践のサポート要員が必要だということである。子どもたちだけに任せておくと、グループ内では自己表現をすることを遠慮し避けてしまう子どもが多く、カウンセラーの指導と積極的な関与が必要なことが明らかにされた。そして、カウンセラーの関わり方によって教育的効果が大

きく異なる。この研究は、小学校外で行われ、美術教育の実践について試みられたものであるため、学校体育とは異なるが、その示唆するところは大きい。現代の子どもたちが抱える問題と、その対策に大人が関与し、教育的配慮を行わないと、子ども同士の遊びがなかなか成立しないという事実である。子どもひとりひとりの主体性や独創性の創出が課題であることが浮き彫りとなった。

ところで、本稿の課題に近い研究として、三浦ら (三浦・他 1998) の、ダンスの教育的価値に関する記述がある。そこでは、ダンスの教育的価値について、4つ挙げられている。第1に、心身の開放としての価値(娯楽性・癒し)。第2に、感性的身体の獲得としての価値(身体性)。第3に、自己実現としての創造的芸術的経験としての価値(情緒性・審美性)。第4に、コミュニケーションとしての価値(コミュニケーション性)である。

このうち、第4については社会問題との関わりが見られるが、その他については、ダンスそのものの価値について考察している。また、この論考は、遊び文化論に関する論理的背景はない。そこが本稿との違いである。

^x 村田は、小学校の表現運動領域における「表現」の学習内容について、「児童と題材との関係」から取り組んだ。しかし、その中に子どもの社会問題との関わりはない。子どもの問題を題材選定に取り上げれば、より興味深いものとなったであろう。一方で、中学校のダンスについては、踊るという行為を通して、「コミュニケーション能力」が得られると考えている教員が多くいることを明らかにし、ダンスの必修化への期待を寄せている。

柴は、大学生を対象に創作ダンスの学習と自己実現の関係を明らかにした。その結果、大学における創作ダンスの授業において、学生が、「仲間と共に、表現対象に対するイメージをふくらませ、感じや考えを述べあい、動きを工夫する中で、お互いの個性を知ると共に認めあうことができ、また、心で感じたことを体で表現することによって自分の内面を意識化したり、自分の創造性を刺激することで本当の自分や自分の新しい面を発見できること(柴 1992)」が分かった。

これらから、小学校の授業における表現運動の可能性についても期待できる。

^{xi} カイヨワは、『遊びと人間』のなかで、遊びを「競争」「模倣」「めまい」「運」の4つに分類し、遊びによってはこれらの要素が複合することもあると述べている。(Caill ois 訳書 1970)

このことに関連して、成瀬は、「紙」を使った題材からどのような動きが導き出されるかを事例的に研究した。

その結果、子どもの動きからイメージが引き出されたことを突きとめた。児童が表現したいことが自然と動きに表れ、心と体の解放が行われていることが分かった(成瀬 2010)。

この事例は、子どもの表現が「模倣」と「めまい」の遊びであり、心と体の心地よさを体験できたことを意味している。

また成瀬は、小学校低学年の「表現リズム遊び」について、教師が提示した題材から児童がどのような動きを表したかを見ることで、題材の可能性について考察した。結果、題材の違いにより児童がなりきって表現するか否かの違いが現れ、題材になりきった時に多様な動きが見られることを明らかにした。児童は、本気で「なりきった」ときに表現する楽しさを体感しており、リズム遊びでは子どものおしゃべりが多く、落ちつきがなかったと述べている。授業者は、身近で興味を引く題材を発案することが大切である(成瀬 2011)。

引用・参考文献

- Caillouis,Roger, 1958, 清水幾太郎・他訳, 遊びと人間, 岩波書店, 1970。
- Huizinga,Johan, Verzamelde Werken I—IX, Tjeenk Willink,Haarlem, 1948-1953。
- 堀米庸三, ホモ・ルーデンスの哲学, 中央公論 1982(10)。
- 井上俊, 遊びの社会学, 世界思想社, 1977。
- 門脇厚司・他編, 「異界」を生きる少年・少女, 東洋館出版, 1995。
- 門脇厚司, 子どもの社会力, 岩波新書, 1999。
- 門脇厚司, 社会力を育てる, 岩波新書, 2010。
- 前川峯雄, 体育「教育」にとって遊びとは何か, 体育の科学 21, 1971。
- 松田岩男・他編, 身体と心の教育, 講談社, 1981。
- 的場康子, 小学生の放課後の過ごし方の実態と母親の意識, LifeDesign REPORT, 2008。
- 三浦弓杖・他, 舞踊教育再構築(VI), 千葉大学教育学部研究紀要, 第46巻, 1998, 131-139頁。
- 村田芳子, 表現運動・ダンスにおける学習内容の選定と妥当性の検証, 科学研究費補助金研究成果報告書, 課題番号 19500502, 2010。
- 森岡正博, 無痛文明論, トランスビュー, 2003。
- 文部科学省, 小学校学習指導要領解説・体育編, 東洋館, 2008。
- 文部科学省ホームページ,
http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/ikusei/04033001/003.htm
- 成瀬麻美, 表現・創作ダンスにおける「紙」を使った実践事例, 愛知教育大学体育学会研究報告, 第60号, 2010, 37-44頁。
- 成瀬麻美, 表現リズム遊びにおける児童から表れた動きに関する事例研究, 愛知教育大学教育創造開発機構紀要, 第1巻, 2011, 63-72頁。
- 内閣府, 第2回青少年の生活と意識に関する基本調査報告書, 2001。
- 西野昭太郎, ホイジंगाとホモ・ルーデンス, 学燈, 1953。
- 日本子ども家庭総合研究所, 日本子ども資料年鑑 2008, KTC 中央出版, 2008。
- 日本子ども家庭総合研究所, 日本子ども資料年鑑 2012, KTC 中央出版, 2012。
- 丹羽劭昭, 遊戯と運動文化, 道和書院, 1979。
- Norbech,E, The Study of Play-Johan Huizinga and Modern Anthropology, The Study of Play, USA, 1977。
- プラトン, 法律, 第7巻 803C D, 岡田正三訳, プラトン全集, 全国書房, 1952, 第12巻 36頁。
- 里見元一郎, 三つのホイジंगा論をめぐって, 歴史学研究 398号, 1973。
- 柴眞理子, 創作ダンスの学習と自己実現, 人体科学, 1-(1), 1992, 79-88頁。
- 柴谷久雄偏, 遊びの教育的役割, 黎明書房, 1972。
- 渋谷寿, ものづくりワークショップの実践的研究(1), 名古屋女子大学紀要, 51号, 2005。
- 杉本厚夫, 「かくれんぼ」ができない子どもたち, ミネルヴァ書房, 2011。
- 杉浦恭, ヨハン・ホイジंगाの遊戯文化論の特質と社会的・思想的背景, 博士論文, 筑波大学, 2004。
- 仙田満, 子どもとあそび, 岩波新書, 1992。
- 園田碩哉, 遊びの構造論, 不昧堂, 1983。
- 園田碩哉, 遊びの文化論, 遊戯社, 1996。
- 多田道太郎, ホイジंगाからカイヨワへ, 京大人文学報, 32号, 1971。
- 高橋るみ子・他, 演劇,ダンス等の芸術表現を通じたコミュニケーション教育の推進: ダンス及び舞踊教育からの検討, 宮崎大学教育文化学部紀要, 24巻, 2011, 11-33頁。
- 高橋たまき・他, 遊びの発達学, 培風館, 1996。
- 梅村清弘, 現代スポーツ社会学, 講談社, 1972。
- 山下恒夫, 子どもという不安, 現代書館, 1993。
- 山口満・他偏, 趣味を生かした総合的学習, 共同出版, 1999。
- 山田敏, 遊び論研究, 風間書房, 1994。

【連絡先 石川 恭

E-mail: tsugiura@aecc.aichi-edu.ac.jp】

The expressive activity taking in effectiveness of play for solving problems faced by children

Takashi ISHIKAWA, Mami NARUSE

Aichi University of Education

Summary

The present study, following Johan Huizinga's theory on play in culture, discusses the potential of teaching expressive activity in elementary school physical education classes to help solve various problems that children face in modern society.

More specifically, we viewed problems relating to socialization or sociability of children, such as their deteriorated communication skills, diminished interaction or collaborative work with others, and a weakened sense of comradeship or solidarity, from the perspective of loss of and changes in play. Based on this, following Huizinga's theory on play in culture, we aimed to construct a theoretical framework for solving these problems. In addition, we discussed whether and how this framework could be used in teaching expressive activity in elementary school physical education classes.

We selected literature review as our research method because the first step in understanding the situation of children and constructing a theoretical framework to effectively find solutions to the problems faced by children is to present a tentative assumption based on information collected from the literature as well as a solid theoretical background.

The results of the present study are as follows: Expressive activities can take various forms depending on the purpose, method, style, place, time or participant. However, when activities are viewed in connection with children's enjoyment or development, teaching expressive activity can be expected to help the socialization of, or develop sociability in, children, as socialization and sociability are thought to be nurtured by expressive activities that presuppose play.

Keywords

expressive activity, children, play