

# 「遊び」のもたらす作用要素と心理的距離

## The effect of “play” that creates functional components and emotional distance

学籍番号: 47-106749  
氏名: 菊川 由美 (Yumi Kikukawa)  
指導教官: 鬼頭秀一 教授

### 1. 研究背景・先行研究レビュー

本研究では、「遊び」という行為がいかに外部環境との心理的距離を縮め、認識を実践に結び付け得るようになるのかを探る。

なぜ、人は認識したものを実践に結び付けることを困難とするのか。環境社会学の中の生活環境主義では、我々と生活環境との距離を「物質的距離」「社会的距離」「心理的距離」の3つに構造化し、特に心理的距離が愛着・やる気・責任感と深く関わり、実践面の重要なテーマになるとしている。

心理的距離に関して、嘉田(1992)は「各種のマスメディアが発達し、私たちの身のまわりには、伝聞情報が溢れている。」「人間の知覚と環境的自然の間に緩衝地帯としてある文化的領域の中での3つの要素『認識』『作用』『社会性』」のなかで、「観念的な認識の世界ばかりが肥大化して、主体的な働きかけと言う作用要素をぬきさってしまった」と指摘している。

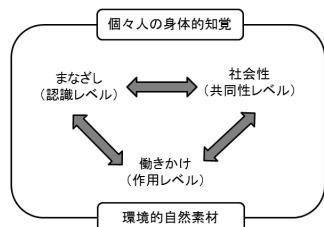


図1. 主体論的環境世界の構造(嘉田, 1993)

そこで嘉田(1993)は、心理的距離を縮めるために、「遊び」を通して作用要素を作り出す試みを行った。滋賀県で子供たちを交え行った「みぞっこ探検」である。琵琶湖周辺地域の住民にとって水環境に対する当事者意識を取り戻すべく、子どもを巻き込み探検を行った。

では「遊び」はなぜ、主体的な働きかけを作り、心理的距離を縮めるものになり得るのか。遊びに関する山田(1994)の言説によれば現在、遊びの概念には、①「ごっこ遊び」「花いちもんめ」「たこあげ」のように、一定の外的形態を伴った「既製品としての遊び」を、主体の心理とは関係なくそのまま遊びと見なす見方、②主体の意識や心理状態によって、遊んでいると見なす見方、の2種類がある。その他、チクセントミハイ(1996)は「フロービークス理論」を構築し、楽しみや幸福、至高の体験をしている時の心理状態を類型化している。

これらの一連の理論に基づけば、「その活動が楽しい」フロー状態に陥っており、他の目的がなく、強制されていない状態で行うことが「遊び」であり、そういった状態に至ることが対象物との心理的距離を縮める手立てになるのだと、論理的には考えられる。

では現状として「遊び」は社会的にどのような扱われ方をしているだろうか。たとえばワークショップや教育上の課外活動(総合的な学習や生活科)などが挙げられるが、野島(2006)はこういった実践を危険だと批判する。なぜならその多くが学校から展開される実践や、マニュアル化された実践や、非日常的なイベントであるため、一見子供は「主体的」かもしれないが、学びの目的は異なり、本質的な矛盾は解決されないままだからである。

そこで本研究では、何かのための手段や既製品としての遊びだけを対象と捉えるのではなく、遊びになりうる可能性を持つ子どものあらゆる遊び行動がどういった効能を持ちうるのかを考察したい。そこで、日本全国の公園や緑地等を活用し純粋に遊びというもののそれ自体を自由な形で追求

している「冒険遊び場」を考察の対象とする。特に対象事例地としては、東日本大震災により被災した宮城県気仙沼市において支援活動として新設された「気仙沼あそびーばー」を選定した。

## 2. 調査事例対象の概要、調査手法

### 1) 「冒険遊び場」の概要:

現代における行政管轄の公園(責任問題を避け、危険を排除するために禁止事項を増やし続け、遊びの幅を縮小)に対するアンチテーゼとして、「自分の責任で自由に遊ぶ」をモットーに、火の利用や木工作を代表とする思い切り自由な遊びを奨励する遊び場。「住民が運営する遊び場である」、「プレーリーダーと呼ばれる大人が、開園時には常に配置されている」、「民間的な運営方法を、行政が事業としてしっかり位置づけていることが多い」という特徴を持つ。現在、冒険遊び場づくりをしている団体(ネットワーク組織含む)は271団体(2011年3月31日現在)。世界で最初の冒険遊び場は、1943年にデンマークの造園家により造られた「エンドラップ廃材遊び場」。現在ヨーロッパ全体で約1,000ヶ所の冒険遊び場がある。

### 2) 対象事例地概要:

気仙沼あそびーばーとは、2011年4月より東日本大震災の被災地である宮城県気仙沼市本吉町寺谷8-3に、NPO法人日本遊び場づくり協会が設けた遊び場である。「子どもがいきいきと存分に遊べる場所づくりを支援することにより、子どもたちの心身の回復および成長に寄与」を目的としている。

場所は、地域の子どもが集まる大谷幼稚園(約120人)、大谷小学校(254人)、大谷中学校(約120人)密集地から山側に登って徒歩5分。地域の地主2人が土地を無償で提供しており、斜面地と段々畑、竹林、草地、ため池と多様な空間の中で、子ども達が様々な遊びができる場所となっている。なお、小学校は60cm浸水し、小学校から谷側にかけては津波の被害にあっており、子ども達は瓦礫が見える中を歩いて毎日登校している。

## 3. 調査手法

参与観察(2011年5月、6月、7月、8月、11月、

12月のうち合計およそ1ヶ月間)、遊び場に関する人物への半構造的インタビュー・ライフヒストリー・インタビュー調査、アンケート調査、資料調査

## 4. 人間関係という「社会性」の重要性

### —物理的距離が効果的には働かない—

本吉町の子どもたちは、自然に囲まれた空間で育ちながらも、これまで自然と深いかかわりを持っていたわけではなかった。プレーリーダーらが作った天然のターザンロープも当初はうまく使いこなせず、生き物を捕って食べたりする経験もほとんどなかった。一方で、休日はジャスコのゲームセンターで遊んだりシールを買ったりして遊ぶ。園内でもカードゲームやポータブルゲームに囂じる子どもたちが目立つ。

ここには、地方の少子高齢化の問題が関連する。大谷小の総児童数が214人と少数であること、一方で学区の範囲が半径2kmに渡り、徒步通学者が全体の2割にとどまっていることから、学校以外で友人と遊ぶことが、距離の問題によって容易ではなくなっている。しかし共働きの両親が多いこともあり祖父母世代が孫の面倒をみていることが多い。「毎日預かってるから疲れる」「体力的にも、あまりかまってやれないで、こういう場所があると助かる」といった高齢者からの声が、あそびーばーに対しても寄せられ、あそびーばーは地域コミュニティにとって好意的に受け入れられていることがわかる。

ここから「社会性」の重要性が見て取れる。山や海が近いという「物理的距離」に、人間関係という「社会性」が絡まなければ、いくら周囲に自然があろうとも、そこを利用して遊ぼうとは思わないのだと考えられる。そう考える理由としては

- ①家で高齢者が子どもの面倒を見ていることから、遠出をしての外遊びや危険な遊びを子供に奨励できない可能性がある
- ②子どもの自宅同士が遠く、徒步では会いに行くことが難しい可能性がある
- ③安全で、保護者の管理下で遊ぶ手段として、必然的に屋内でのゲームや、カードのコレクション、屋外でも自宅周辺での1人遊びが多くなっている

可能性がある

以上の3点があげられる。

## 5. 「自然遊び」にある本質的な要素とは

### 1)開放性、自発的な創造性、日常性

- ・「津波ごっこ」のような震災遊びの流行(子どもたちにとって外部環境を自分なりに認識し落とし込む媒介の役割を持つ)
- ・実家が被災し転入してきた子どもが、遊びを通して子ども同士のコミュニティに受け入れられた
- ・父親が亡くなり泣いていた女児が、友人関係の中で元気を取り戻した
- ・アンケートの結果、児童にとって、年代や地域の異なる友人と遊べる／クラスの友人と集まれるという2種類に魅力を感じている回答が目立つ
- ・「俺、この辺の自然をかなり改変してる気がする」と、休園日もやってきて黙々と洞窟掘りに勤しむ男児たち

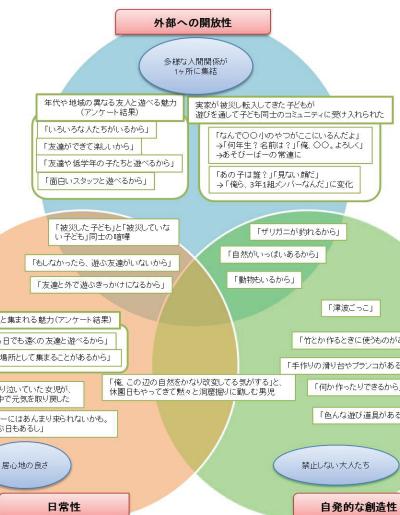


図2. 筆者作成

先行研究で参照した嘉田の理論では、「作用」を回復する手段の1つとして「遊び」の重要性が取り上げられていた。そしてそれは「心理的距離」を縮めることにもつながるとしていた。しかしその説明は曖昧であり、作用とは何なのか・心理的距離を縮めるにはどうしたらいいのか、という説明があまり明確でなかった。

すなわち、嘉田が主張していた「作用の回復」とは、これらを混在していたり一部分だけを捉えていたため、非常に曖昧で、如何様にも捉えること

ができるようなモデルとなっていた。しかしそこに、新たな視点として下記のような視点を加えることで、そこ至るプロセスが、より具体性を増すのではないだろうか。

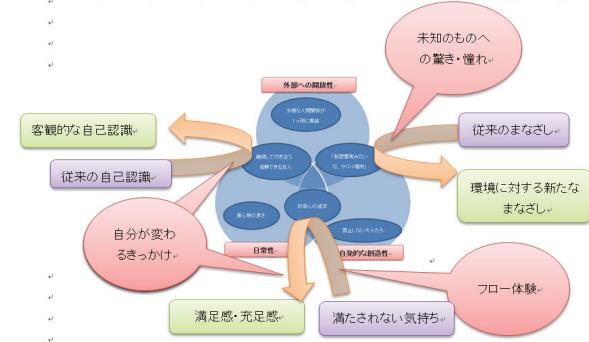


図3.筆者作成

では、こうした空間で過ごし遊ぶことが、人間にとてどのような思いや行動に広がりを見せるものなのだろうか。

### 2)アイデンティティの構築

#### —プレーリーダーKのライフヒストリー—

Kは1985年、世田谷区有名大企業の会長の1人息子として誕生し、金銭には困らない生活だったが、両親の離婚や再婚の繰り返し・借金問題を抱えていた。小学校高学年時に不登校になり、中学入学直後からいじめの標的になる。その頃に初めて世田谷区羽根木プレーパークに足を踏み入れ、人生の変わる体験をする。そこはどんな人間も受け入れる、多様性溢れる空間だった。高校卒業後はフリーターとして働き始めたが、「プレーパークがないと多分、自分無理だった」と振り返り、今まで自分が経験してきた遊びや環境が価値のあるものであり、多くの人に伝えたいと考えようになる。東日本大震災時には率先して現地に赴き、9月からは現地の常駐プレーリーダーとなった。

彼の羽根木プレーパークでの経験をもとに、重要な要素を抽出すると、

- ・多様性のある人間が1ヶ所に集結していたこと
  - ・未だに通い詰めるほどの居心地の良さ
  - ・何をしても認めてくれる大人の存在
- などといったものが確認でき、上記の概念図にも当てはめることができた。

そしてこれらが結果的に「従来の自分を変える

きっかけ」となると、場所的・時間的に引き離して改めて過去の体験として再構築しアイデンティティだと感じることになる。そして再び同じような場に関わったり貢献することを通して自己表現を図ろうとするのではないだろうか。

そして嘉田のモデルが本当の意味で成立するまでに回復したとするならば、このようにこれらの体験がすべて束となり蓄積され、アイデンティティが形成されることを意味するのである。

## 6. 結論

(1) 周囲に自然環境が豊富な地域だとしても、物理的環境が近いだけでは、子どもたちはそういった自然環境の中で遊んでいるわけではない。そこには少子高齢化問題を発端とする構造的な問題が根差している。すなわち、子どもが遊ばなくなったら嘆くのは、本質的にはずれている。子どもは今ある環境に最適化しているだけなのだ。彼らなりの方法でしっかり遊んでいるのだが、ただ彼らの大人世代のように遊べなくなつただけなのである。つまり現代社会において環境との関わりを再創出しようにも、物理的な問題が絡む。ゆえに、今の日本で昔遊びや自然遊びを復権させようとするのは、自発的には非常に困難なのである。だからといってその復権を強制したり、場を提供することが必ずしも定着につながるわけではない。そこには動機付けが必要であり、その最大の要素は、仲の良い友人等といった「社会的なつながり」なのだと理解できた。(3点目でも後述)

(2) 一般論としてしばしば「自然遊びが大事」とは語られるが、「自然遊びをすること」が大事なのではなく、自然遊びの持つ「外部への開放性」、「自発的な創造性」、「日常性」が、それらの中の重要な要素である。そして、それは学校における教育上の課外活動によって容易に補完されるものではない。

それが達成されたとき、当事者たちは自身への影響を感じ、場合によっては「人生が変わった」と感じる人もいる。自己が認められる満足感と、人間の多様性の中で揉まれることによる客観的な自己認識が、得られるからである。換言すれば、自然

環境空間は、オープンで、創造性を掻き立てるプラットフォームたりうるということだ。このように自然遊びという言葉を要素に分解することで、近似した環境の再現は可能かもしれない。

(3) そうして作られたプラットフォームが一過性でなく継続性のあるものになるには「斜め上の立場の存在」、すなわち憧れや尊敬の対象となる存在(≠教育者、管理者)が鍵になる。(1点目の「社会的なつながり」にも通じる。)そして継続的に関わっていくことで、当時者たちは、自らの体験を唯一無二のものと感じるようになり、アイデンティティを形成する。

以上のことから、生活環境主義者がもし子どもに対し自然に対する精神・文化を取り戻すべきだと主張するのであれば、そもそも「場所の提供」「受け入れてくれるコミュニティの醸成」が要素としては必要なのである。それを達成するためにプレーリーダーを配置した冒険遊び場は、都市部だけでなく山間部にも必要なかも知れないし、仮に冒険遊び場ではなくとも、これらの要素を含んだ環境がハード面・ソフト面で提供されることが、理念をより実践化するために必要となるのではないか。

むしろ、これらが達成できる手段があるのであれば、必ずしも自然遊びに拘る必要もないのかもしれない。構造的に、自然遊びや生き物掴みなどが、今の子どもにとってできる環境が整っていないのならば、関わり方を変えていく必要がある。そして、時代に即した遊び方や、自然との関わり方を模索していく方が、実現性は高いかもしれない。

## 7. 参考・引用資料

- 嘉田由紀子,1992,『環境イメージ論』
- 嘉田由紀子,1993,『環境社会学(7章)』
- 山田敏,1994,『遊びと教育』明治図書
- チクセントミハイ,1996,『フロービークス 喜びの現象学』世界思想社
- 野島智司,2006,「冒険遊び場づくりのオルタナティブな学びの場としての可能性」『社会教育研究』24