

準備委員会企画シンポジウム 6

新しい世紀における遊びとその役割

司会者：高野清純（東京成徳大学）

企画者：藤生英行（筑波大学）

話題提供者： 内容；

河崎道夫（三重大学）

遊びの現状とその意味
（保育園・幼稚園・保護者の視点から）

城谷ゆかり（北海道大学）

遊びにおける「ふり」、見立て、ごっこの役割

山田富美雄（大阪府立看護大学）

子どもの遊びにおけるビデオゲームの意義

藤生英行

遊びの心理治療的性格

指定討論者：

深谷和子（東京学芸大学）

首藤敏元（埼玉大学）

1. 企画主旨

子どもたちの遊びは、子どもたちの発達上大きな影響を与えると考えられる。遊びは、個人の適応、言語と思考、自己概念の発達などに関係するとされる問題解決のための重要な発達の“ツール”として考えられる（Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983）。

しかしながら、過去10年でビデオゲームの登場があり、それとともに外遊びなどは減少している傾向がうかがえる。NHK放送世論調査所や子ども調査研究所の調査によれば、この傾向は小学校男子に顕著だが女子にも同様の傾向が見られている。また、塾・習い事などで子どもたちの日課が忙しくなったところから、友人と一緒に過ごす時間が少なくなってきたなど子どもたちの遊びを巡る現状は厳しくなっている。

このような中で子どもたちの遊びの変化は、子どもたちにどのような影響を与えるのであろうか。

このシンポジウムにおいては、新しい世紀に向けて子どもたちの遊びの役割を捉え直し、一つの提言としてまとめたい。

遊戯療法関係のさまざまな著作のある高野清純氏に、司会を勤めていただける運びとなった。さらに、企画の面でもお世話になった。

話題提供者として、河崎道夫氏に遊びの現状および新しい試みである探険遊びの実践の報告、城谷ゆかり氏に認知発達の立場からの遊びの意味、山田富美雄氏にビデオゲームの子どもへの影響、藤生が遊びの心理治療的意味について、それぞれ

提案する。

指定討論者には、深谷和子氏と首藤敏元氏にお願いした。

2. 遊びの現状とその意味（保育園・幼稚園・保護者の視点から）

河崎道夫（三重大学）

戦後日本における子どもの遊びの変化は2回あると思われる。

一つは、言うまでもなく高度経済成長期であり、いわゆる「三つの間」と言われる遊びの条件の衰退がもたらされた。その結果子どもの遊びはそれまでと比べ、「屋内で」「少人数で」「受容的な内容で」行われるようになった。もう1回は、1970年代後半から起こった子どもの遊びの「二次現実化」であろう。日本有数のレジャーランドが営業開始となり、同時に家庭用のテレビゲーム機が発売となった1983年はその象徴的な年である。子どもたちは、自然と、自然を相手にした生活から引き離され、人工のファンタジー世界を購入して楽しむようになった。おもしろいことや楽しいことは、「バック詰め」のものを買って得られるという感覚が広がったのである。

現在の子どもの遊びの実態とその意味を考える際、この第一の変化と、第二の変化を複合的にとらえていくことが重要であろう。第一の変化への対応は、社会的な視野をもった運動として行われるべきである。それを前提としつつも、心理学が保育、教育の現場に対して負うべき課題は、遊び

の「おもしろさ」を子どもが自然や生活の中で創造していく過程と経験そのものもつ意味であろう。それは、個別の行為や技能、あるいは機能にとっての遊びの発達の意味の問題を越えた、「自我のトータリティーとリアリティーの成長」の問題だと思われる。筆者が保育現場とともに取り組んでいる「探険遊び」の実践は、そのことを提起するものである。

3. 遊びにおける「ふり」、見立て、ごっこの役割

城谷ゆかり（北海道大学）

他者視点取得能力に関する課題、他者の誤った信念課題、見えと現実の区別課題などを施す実験場面では、大人と同じ反応ができるようになるのは、ほぼ4歳～5歳である。これらの課題が、二つ以上の側面を同時に問うたときの判断を求められていると考えたとき、それら二つ以上の側面は、子どもにとっては積極的に与えられたものではない。

一方、かなり早い時期から積極的に従事していることが観察される「ふり」、見立て、ごっこは、現実世界とそうでない世界を扱う状況としてはそれら実験状況と似ているものの、二つの側面を扱うことにおいては子どもは積極的である点で異なる。

「ふり」、見立て、ごっこは、実験課題で扱う認識能力の発達とどのように関連し、どのような意味があるのか。近年、注目を浴びて議論になっている「心の理論」も絡めて話題提供をしたい。

4. 子どもの遊びにおけるビデオゲームの意義

山田富美雄（大阪府立看護大学）

ニューメディア社会は子どもの遊びを変えた。ビデオゲームは臨場感溢れる3Dへと進化し、パソコン教育も本格的になり、家庭用マルチメディアパソコンの普及も加速した。こうして子ども達はディスプレイに向かって遊ぶ時間が増えた。

1人遊びが増えた影響が心配されるところだが、我々の調査資料によると、仲間遊びの一つとしてビデオゲームが位置づけられつつある姿が浮かぶ。忙しい毎日を闊達に生きる子ども達は、大人の心配をよそに、ニューメディアを生活時間の中でう

まく利用しているようにみえる。

一方で、子どもの行動パターンが、時間に押され、競争的で、攻撃的なタイプA者の特徴を持ち出したことも見いだされた。子どもの生活そのものが時間に追われる多忙な状況であることを考えに入れると、むしろこの行動面の特徴は、親の期待に沿った適応行動とみなすこともでき、あながちビデオゲームだけが原因ではなさそうだ。

シンポジウムでは、子ども達がいかにニューメディア機器と親和性をもって生きているかに焦点を当てたお話がしたい。

5. 遊びの心理治療的性格

藤生英行（筑波大学）

臨床現場において子どもを対象とする治療計画を立てる場合、必然的に遊びを媒介とした援助方法を取らざるを得ない。精神分析、来談者中心的療法、認知療法、行動療法など、どのようなアプローチをとるにせよ、遊びを基本として考えることは同じである。

旧来の遊びについての心理的な影響の見方として大きく分けると、精神分析的視点とピアジェ派の視点がある。精神分析的視点においては、遊びの情緒発達に関連する影響を重視する。例えば、心的外傷となっている出来事のマスターリー・カタルシス効果、欲望の充足のための方法、大人になるためのリハーサルなどである。

一方、ピアジェ派の視点においては、遊びの認知発達への影響を重視し、遊びを認知発達のみやす(milestone)として捉えられる(Piaget, 1962)。

遊びは、シンボルを利用する能力といった表象的思考の発達に組み込まれたものとして考えられる。認知発達面のみ影響ばかりではなく、Rogersら(1988)が指摘しているように、例えば、みたて遊びは、他の遊び仲間とのコミュニケーションを促したり、情動表現を促進する。

子どもと単に遊んでいれば治るという考えには賛成しかねるが、クライアントとの信頼関係の確立という視点、働きかけの視点があれば、遊びの心理治療的な性格が引き出されると考えられる。

私は、遊びの心理的影響の中でも、(仲間との)信頼関係の確立・促進という側面が重要と考える。近年の遊びの性質の変化が、特に人間関係(仲間関係)のあり方に影響を与えていると考えられる。