

ホスピタル・プレイ・スペシャリスト

第8回国際シンポジウム&ワークショップ

医療ケアを必要とする子どもの「生」の発見

生きる意味の躍動と遊び

HPS を取り巻く現状と課題

基調講演「医療ケアを必要とする子どもの「生」の発見、生きる意味の躍動と遊び」

HPS を取り巻く現状と課題：松平 千佳（静岡県立大学短期大学部 准教授）

みなさんおはようございます。本当に寒いところお越しいただきありがとうございます。大きく色々な話をするわけにもいかないので今年のみとめとしてお話をさせていただきます。始まる前に見ていただいていたものは大阪発達総合療育センター、主に関西ブロックが作ってくださったものです。リラックスできるようなプロフェッショナルの流儀のようなものを作っていただいております。今年も色々な方々のおかげで前進できたと思います。特に今年感じているのが、本学やNPO法人、他の団体、企業、個人、資源とのコラボレーションができ、それらと少しずつ繋がって行って一つの円になっているのではないかと思います。たくさんのお出来事があってそれぞれHPSは周りの人たちと繋がっていることを実感しています。全てを網羅することは難しいですが、例えばみなさんの資料の中にあります、EACHの病院のこども憲章の新訳の発表ができております。HPSの八木修了生が中心となって新訳を発表しました。EACHの国際会議がベルギーで開催されますので、そこに持って来て配布する予定です。オオムラミドリ先生の団体に対しても謝辞を感じております。例えば、元を辿ると静岡済生会病院のHPSの望月さんがボランティアで将来、特別支援学校教諭になる人たちと関わる中で、今年このようなプレパレーションのカードを作ることができました。これをデザインする人がいなかったのですが、静岡大学附属特別支援学校の美術の先生である疋田先生が担当してくださいました。疋田先生が関わる生徒は医療を学んでおり、そのような繋がりからHPSに関心を持っていただきまして、デザインを担当していただくことになりました。8枚1セットでお昼から皆様にも提供できるようになっておりますので、よろしかったらどうぞ手に取ってみてください。もう一つがプレパレーションに使えるような「メディカルかるた」を開発しました。心身障害児総合医療療育センターのHPSの後藤さんが自分の病院に居る子供たちのために作ったものをヒントにそれに改良を加えました。百町森というすごく昔からあるおもちゃ屋さんのスタッフと元スタッフと共同して開発させていただきました。ぜひお昼からお分けできますのでみてください。カルタですので勝負事でありまた字があるため、子供によっては難しいと感じるかもしれませんが、HPSも含めてこのカルタを使いこなせば良いと思います。他にもたくさんありますが、学長がおっしゃるように職業実践力育成プログラムに認定されたとい

うことは本短大の総務と学長が申請していただいたということであり、非常に嬉しく思います。文部科学省の助成事業として始まった HPS 教育プログラムは次のプログラムとして認定されているということです。BP に認定されるとどうなるかと言いますと、法制度が整っていない面がありますが、教育訓練給付金プログラムに追加される可能性が出てきます。そうすると受講料をかなり抑えた形で提供できます。そのように次の一歩を踏み出せたことにとっても喜んでいる次第です。この進歩、ワークショップは年度末という意識を私は持っています。そのため当然来年のことを考えていきます。皆さんと協力しながらいろいろなことにチャレンジしていきたいと思います。大事にしていきたいコラボレーションの芽が、今日生まれたら嬉しいです。今日来ていただいておりますのが、日本にはアメリカで誕生した CLS がいらっやって、そして職の団体があるわけですけれども、そのグループの代表である原田香奈さんに来ていただいております。一緒にこれから協力していくような体制が無理のない形で作られるのであれば、日本のすべての子供に対する支援が広がりを見せるのではないかと思います。今日はそんな暖かな一日にしたいと思います。たくさんの方がお見えなっただきましたので、五つ目のワークショップとして私もお昼からワークショップを一つ担当させていただきます。また近くで皆様とお目にかかれたらと思います。よろしく申し上げます。

基調講演：矢野 智司(京都大学大学院教育学研究科 臨床教育学講座 教授/教育学博士)

矢野先生の紹介：松平准教授

僭越ながら矢野先生の紹介をさせていただきます。矢野先生をお呼び出来て大変嬉しく思います。私と矢野先生との関わりは5年前にさかのぼります。そのころ HPS をどのような学問体系として捉えれば良いのかがわかりませんでした。最初は子どもの権利だという押し方をしますが、医療現場から少し抵抗が帰ってきました。そうすると効果で証明するように要求されました。しかし数字を出していき、どのような良いことがあるのかを調べるといふアプローチにじっくりこない気持ちがありました。もちろん両方とも大事ではあり、今でもやりますが。よって立つ学問がないということはすごく不安で当時は台風のような逆風も吹いていました。非常に孤独感を私自身が感じておりました。そのようなときにある教育の先生がこういうアプローチがあると教えてくれたのが、矢野先生の書籍でした。「意味が躍動する生とは、子どもの遊びから考える」。このような専門書はあまりワクワクして読むということがないのですが、これは題名を見たときから読みたいと思って読みました。本を読み進めていきますと私たちがやろうとしていることは間違っていない、あるいは意味のあることだとその本が言ってくれているようで、ほっとしました。その後お手紙を書いて、矢野先生からお返事をいただき、京都で面会をさせていただいた次第です。そして今日、お招きすることができました。矢野先生のお話から子供が生きるということ、それを支える我々、遊びの価値や意味、そのようなものの意味について考える機会（哲学な話ですけども）にし、共通の認識が持てられたら良いと思います。では矢野先生よろしくお願ひします。

基調講演：矢野先生

【舞台の世界に入っていく能力】

こんにちは。「子どもになぜ遊びが必要なのか」という話をしたいと思います。

はじめに何から話そうかと迷いましたが、お正月の出来事から話しをはじめたいと思います。昨年秋に劇団四季の『ライオンキング』が今年5月に公演を終えるということを知り、一生に一度でいいからその劇を見たいと思い、そのことを娘に話しました。すると娘がそれなら家族みんなで観に行こうと提案してくれて、チケットも入手してくれました。なんて親孝行な娘なのだと思います。娘が家族分のチケットが取れたというので、いつの公演かと尋ねると、なんと元日だと答えました。一番の驚きは、元日に演劇をやっている人がいるということです。観に行く人も行く人だと思いましたが、当日は満員でした！

初めてミュージカルを観たのですが、その仕掛けの意匠に驚きました。オープニングでは通路から動物たちがパレードしながら出てきました。動物の姿を象っている手脚の仕掛けがとてもよくできていて、人間と動物とが一体となっているようでした。本当に不思議なよくデザインされた造形物でした。観ているうちにだんだんと惹き込まれて、生きてい

る動物のように見えてきました。なかなかやるなと思いました。

人が演じていることを忘れて本当の動物に見えた瞬間、このようなことが以前にもあったことを思い出しました。文楽をそれほどよく観ているわけではないので、偉そうなことは言えませんが、はじめて文楽を観た時のことです。演目は『生写朝顔話』というものでしたので、文楽を観に行く前に、テキストを図書館から借りだして読んで予習して行きました。しかし、実際に劇場で観てみると、人形遣いの黒子たちのことが気になってしまい、人形ではなく黒子にばかりを目で追ってしまいました。全然、劇の中身には集中できません。また三味線にのった太夫の語りはとてもゆっくりと進みますので、物語世界にも入れませんでした。

高いお金を払ったことが悔やまれました。その間も劇は進んでいきます。目が見えないヒロインの「朝顔」は、別れた恋人となかなか再会することができません。ところが宿屋にその恋人がやってきて、「朝顔」が気づかない間に通り過ぎてしまいます。後から宿屋の主人からそのことを聞き、ヒロインは恋人に会いたいがために、止める宿屋の主人を杖で殴り倒して駆け出していきます。走り始めると黒子がヒロインの髪の毛を解いていきます。そうすると、情念に取り憑かれた「朝顔」の髪がなびき、人形は人形以上のものへと姿を変え、その瞬間に私はすっかり物語の世界に惹き込まれてしまいました。聖なる世界が突然に目の前に開かれたわけです。それ以降は黒子のことなどまったく気にならなくなりました。文楽は比類のないほど深い世界を開いてみせてくれました。

『ライオンキング』ではそこまで深い体験は起こりませんでした。劇団四季の名誉のために弁解しますと、それは私が大人であり、大人に向けてそのような演出を狙っていないためで仕方ありません。しかし、子どもたちには十分に深い体験を与えていたように思います。人がなぜこのようなフィクションの舞台の世界に没入というほど入っていけるのかを考えると、これは高度な人間の能力だと思います。

【遊びの世界の仕組み】

ここから遊びのことを考えていきます。今話したように世界に没入し一体になる体験を「溶解体験」といいます。自分と世界との境界線が曖昧になり、解けてしまうことです。我を忘れることと言ってもよいです。しかし、一体となりながらも頭の隅ではそれはフィクションであるとはわかるのですが、しかしそれでいながら本物以上の深い体験でもあります。歓喜と自由と驚嘆とが入り交じった体験。そのような体験を持てるということは、実は遊びと非常に密接に関わっています。

例えば、子どもたちは砂場で土の団子を作ってまごど遊びをしますが、それはとても高度なことをしています。子どもはそこで美しい土の団子を作ります。それを作るだけでも楽しいですが、子どもたちはその土の団子を本物の団子に見立てて食べるふりをします。土の団子を差し出されて、「ありがとう」と言って食べるふりをします。4歳や5歳の子どもはこのようなやり取りができますし、3歳の子どもでもできるでしょう。しかし、食べる

ふりができるというのはどういうことでしょうか。

そこでは「土の団子は土の団子であって土の団子ではない」と言えます。論理的に考えるととても変です。「土の団子は土の団子である」という考え方が、整合性のある論理的な思考なのです。「AはAである」は正しいのに対し、「AはAであってAではない」というのは論理矛盾です。パラドックスです。しかし、「土の団子は土の団子である」と理解しつつ、同時にそれを土の単なる球ではなく「団子」と「見立てる」ということは、とても高度な思考です。そのような高度な思考を経ることで、食べるふりをして「あー美味しかった」と言うわけです。お互いに土団子のやりとりをする中で、どのようなルールと論理が働いているかを考えれば、子どもたちが「遊び」という名前のもとで、とても高度なことをしていることに驚きます。

発達心理学者は、子どもたちがそのような能力を発現させる年齢は3歳頃に違いないと考えるわけです。私は発達心理学者ではありませんが、身を張って研究する発達心理学者の友人が行っていた実験があります。彼は土団子を本当に食べたら子どもたちはどのような反応をするのかを実際に試しました。子どもたちは、ごっこ遊びとして「はいどうぞ」と言って研究者に土の団子を差し出します。「それを本当に食べたら5歳児はどのような反応をすると思う？」とその研究者は尋ねます。「5歳児は怒るんだよ」。これは自分の身を挺した驚くべき実験ですが、何度も実験することはできませんでした。それというのも実験を繰り返しているうちに、「あの先生は本当に土団子を食べちゃうんだ」という噂がすぐに園内に広がってしまうからです。だから子どもは誰も近寄ってこなくなる。しかし、よく考えてみると、子どもたちはとんでもないことをしています。見えている物とそうでない想像の物の次元とを理解している。

もう一つ『成長の記録』というビデオで見た実際の例の話をしてしましよう。50年ほど前、大阪の豊中市でNHKが3から6歳児の成長の過程を毎週撮って放送していましたが、その放送テープを再編集したものです。驚くべきは、子どもが喧嘩していようがなにをしようが、その様子を撮影して放送していたことです。当然、喧嘩で泣かされている子どもの親もその放送を見ているわけです。今考えると、よくあのような番組をやっていたなと思います。そのビデオのなかで6歳児が「プロレスごっこ」をやっていました。

登場人物は、仮にA、B、C、D、E、F君としておきましょう。A君はプロレスのことをよく知っています。それに対してB君はプロレスのことをよく知らない。しかし、周りの子どもはやりたいと盛り上がっています。B君はよく分からないながらとりあえず付き合うことになりました。そうこうしていると、なにやら「赤コーナー」や「青コーナー」と叫んだり、レフリーがついたり、プロレスごっこが始まりました。B君はその様子を眺めて、どうやら「喧嘩ごっこ」をするようだとして理解しました。そして取り組みが始まりました。

A君はプロレスにとっても詳しく、またB君は強そうには見えませんでしたので、A君はB君に簡単に勝てると思っていたようです。ところが実際にやり始めてみると、案外にB君は強かった。そこでA君は何をしたかということ、「反則もありやねん」と言いました。

プロレスのファンの間では、「反則」もプレイの一部です。B君は何のことだか分かりませんでした。A君はC君を巻き込み、2人でB君を攻撃し始めました。そうするとB君は「もしかしたらもう遊びではないのかもしれない」と思い、焦り始めました。最初はにこにこしながら戦っていましたが、B君は真面目な子でして、だんだんと真剣な顔つきになりました。すると外野のE君やF君が、B君に「笑え、遊びや」と言います。でもB君はこのような遊びはないと考え、喧嘩なのか遊びなのか迷いだし、最終的に「これはもはや喧嘩なのだ」と判断しました。そこでB君は本気を出して、C君を叩きのめしました。ところが、ごっこ遊びでは遊びの世界を維持しようとするため、アナウンサー役の子どもが、「場外乱闘が行われております」と実況放送のまねをしています。そしてB君がC君に勝ったとき、そのアナウンサー役が「君こそチャンピオンだ！」と宣言しました。そこでB君が「僕がチャンピオンだ」といえば、ふたたび「プロレスごっこ」の遊びに戻るわけですが、そうはならず、そのまま遊びは崩れてしまいました。

ここでも子どもたちはとても高度なコミュニケーションのやり取りをしています。まず「プロレスごっこ」自体がパラドックスでおかしい。実際に叩きつつ、「これは暴力ではない」ということを示すわけです。だからときには力を入れて叩きすぎると本気で仕返しをされてしまい、遊びではなく本当の喧嘩に発展してしまいます。喧嘩のごっこ遊びにとどまらず、ごっこ遊びはどれも非常に繊細なコミュニケーションのうえで成り立っており、子どもたちはごっこ遊びの世界とリアルな世界との区切りをつけつつも、そこを行き来するという高度なことをやすやすとやっていると言えます。それは叩くときの力の微妙な加減や、芝居がかった声の調子を通して行われます。遊びは現実の世界からごっこの世界へと行ったり来たりすることです。

【絵本にみる2つの世界の往復】

多くの絵本でこの遊びの仕組みが踏まえられています。例えば、代表的な絵本としてモーリス・センダックの『かいじゅうたちのいるところ』がそうです。

マックスが着ぐるみを着て動物になります。怪獣は動物的なものの極限にあると言えます。そしてマックスは着ぐるみを着ていたずらをします。最初に空白の額縁があることがありますが、縁とはうちと外を区別するためのものなので、絵本には額縁がありません。近代以前の絵本には額縁があるものがありますが、マックスはいたずらをしすぎたので、自分の部屋に閉じ込められます。マックスはイメージーションを駆使して閉ざされた部屋から脱出します。次の頁は見開きになっていて、下の文字の世界がだんだんと狭くなっていきます。この頁を見てみましょう。マックスは怪獣と一緒に踊っています。ルナティックな狂喜乱舞といった場面です。そしてこの連続した3つの場面では言葉がまったくなくなります。言葉がなくなるというのは、人間世界ではないということです。この言葉のない世界で、子どもは「溶解体験」「エクスタシー」を体験していると言えます。

しかし、マックスは急に家に帰りたくなる。すると怪獣たちは泣いてしまいます。「帰ら

ないでくれ、俺たちはお前を食べたいほどお前のことが好きなんだ」と怪獣たちは言います。食べられるということはマックスが怪獣の一部になる、あるいは怪獣になると考えます。怪獣のいる世界はあちらの生命世界で、こちらの有用性を基本とする人間の世界ではない。部屋に戻ってきますと、マックスは怪獣のような着ぐるみを脱いで、とても穏やかな表情になっています。部屋には温かい夕御飯が置かれています。お腹が空かなかつたら、マックスはまだ怪獣の世界に行ったきりだったでしょう。

片方が人間の世界で、もう片方は怪獣たちの棲んでいる世界です。人間の世界は言葉によって成り立っています。こちらでやるべきことは有用な「仕事」です。もう片方には言葉がなく、仕事がなく、生が躍動している世界です。子どもはあちらの言葉のない世界で、怪獣たちと一緒に狂喜乱舞します。そのような世界には名前がないので、仮に「生命的な世界」とでもしておきましょう。なぜ生命的な世界かといいますと、人間の世界には言葉があり、言葉によって物事を切り取り分節化されます。それによって私たちは物事をきちんと分けて理解できるわけですが、もう片方の世界は言葉がなく区分がなく物事は接続し繋がっている、あるいは溶けている・溶解している世界といえます。あちらの世界は、すべてのものが深いところで結びあい、沸きたって生きているといえます。

抽象的な話になりましたが、自分に引き寄せて考えてみてください。それほど抽象的なことではないことがわかります。普段、仕事をしているときというのは、私たちが世界を分節化して生きています。世界をはっきり区切りながら生きています。私とあなたとは違います。私は犬とは違います。色々なモノとの境界線があります。しかし、私とあなたとは違う、区切られている、ということそのままだと繋がりが切れてしまいます。(適切な言い方であるかわかりませんが)境界のない世界へ、人は行かなければいけません。人は両方の世界をダイナミックに行き来しながら生きています。「私はそのようなことはしない」と思う人も、なかにはおられると思いますが、それは間違いです。皆さんの中にはお酒を飲むのが好きな人もいます。それも自分と世界との間の境界線を緩め、もしくはゼロに近づけようとしているのだと言えます。昔の人は、お酒を飲むときにいい加減な飲み方をしてはいけませんでした。お酒を飲むときには、深く酩酊するまでトコトン飲むことが求められました。それはカミ(この世の外の世界)と出会うための通路でした。

あるいは一心不乱に休むことなく踊り続けることなども、境界を消してもう一度世界と連続的に繋がる体験をえようとする行為です。薬物を使うのも強力な手段の一つでした。しかし、薬物は体にも心にも危険だし、それはやめて別の手段で、より深い体験世界を生きようとしてきたのが人間の歴史です。文化的なレベルで言いますと、歌を唄う、ダンスをする、スポーツをする、演劇を観る、芸術に触れるということは、どれも境界のない世界との連続の体験と言えます。子どもにとってそのような手法が遊びなのです。子どもは遊んでいるときに、自由で、未知の驚きがあり、心地よい快があり、深い歓喜がある。それは世界と繋がっている、連続しているという体験の瞬間なのです。

先ほど言ったように、絵本の多くは境界のない生命の世界へ行ったあと、人間の世界へ戻ってきます。『かいじゅうたちのいるところ』は、子ども向けの極限の世界を描いた絵本です。アメリカで出版されたところ大きな反響がありました。ある著名な心理学者はあの本は子どもには危険だから見せてはいけないと言いました。実際に論争が起きました。

『かいじゅうたちのいるところ』ほどに強烈な絵柄の絵本ではありませんが、マリー・ホール・エッツの『もりのなか』という古典的な絵本も同種の体験を描いた絵本です。こちらのほうは静謐でまたおだやかな絵本です。子どもは森の中で動物たちとつぎつぎと出会い、一緒に食事をし、遊び交感を深めていきます。しかし、その動物の世界、生命の世界にそのままいてはいけないという教えが、やはり最後に出てきます。どのように出てくるかと言いますと、子どもが動物たちとかくれんぼしているところに、お父さんが迎えにやってきます。動物たちの姿はそのときには消えています。ここはよくできていて、そのときお父さんは子どもが動物とかくれんぼしていたという言葉を受け止め、また一緒に森に来ようねと子どもに言います。子どもを人間世界へと連れ戻す役割をお父さんが担っている。動物に触れる、生命の世界に触れるとともに、こちらの世界に戻ってくるという教えが示されています。こうして『もりのなか』の続編の絵本『またもりへ』が描かれます。

こちらの世界からあちらの世界に行くには技術が必要です。そこに「遊び」の技術・技法がなくてはこの往復はできません。子どもも遊びという媒介がなければ、あちらの世界には簡単には行けないのです。あるいは遊びのための「道具」がなければあちらには行けない。だから2つの世界の間には、さまざまな「遊び方」や「遊具」が介在します。それらは「媒介物」あるいは「メディア」と呼ばれます。こうしたメディアが、こちらの世界からあちらの世界への通路を開きます。

【媒介物による大人と子どものコミュニケーション】

ではその遊び方をいったい誰が子どもに教えるのか。遊び相手の子どもが教えるのだと私は思ってきました。私の友人の発達心理学者麻生武さん（奈良女子大学）が子どもの発達を注意深く観察し、0歳からの発達の過程の詳細な記録を作っています。麻生さんはその記録をもとに研究をしています。そこで麻生さんは、子どもに最初に遊びの手ほどきをするのが大人であることを、実証的に明らかにしました。

思い起こせば、私自身子育てのとき、子どもに遊びを教える事が楽しかったです。そこでなぜ私はそれが楽しいと感じるのか疑問に思いました。そのとき参考になったのが、松谷みよ子・瀬川康男（絵）の『いない いない ばあ』という絵本です。この絵本はこれまで日本で一番たくさん売れた絵本としても有名です（580万部！）。大学の授業でこの絵本を使ったことがあります。大学生も『いない いない ばあ』を読んだときは笑いました。皆さんも私も笑っています。この本にはすごい力があるのだと思います。その力はなぜこれがこれほど売れるのかという疑問ともつながっています。

赤ちゃんが誕生すると、大人は赤ちゃんとはコミュニケーションを取ろうとしますが、赤

ちゃんは言葉を喋りません。喋らない人間に対して、コミュニケーションをとるためには何らかの媒介物が必要です。もちろん赤ちゃんも、大人とのコミュニケーションの仕方を最初からわかっているわけではないので、そのことを学んでいく必要があります。その互いの間をつなぐ媒介物の一つ、メディアの一つとしてこうした絵本があります。この絵本はとてもよくできていて、赤ちゃんだけでなく見ている親にとっても楽しいものです。そのため繰り返し読みます。

繰り返しの話をします。みなさんも読み聞かせをする機会があるかと思います。もしその絵本が子どものお気に入りの絵本ですと、もう一度読んで欲しいとせがまれることも多いと思います。私は大学院時代に幼稚園に実習に行つて以来、そのような経験はありませんでしたが、子育てのときには子どもが同じ絵本を何度も読んで欲しいと言いました。2、3回読むと私はすっかり飽きてしまい、もういいじゃないかと思うのですが、子どもはそうではありません。

娘のお気に入りの絵本では、子どもが自動車を運転していると、動物たちが次々と現れては自動車に乗り込んできます（東光寺啓『のせてのせて』）。そしてトンネルを抜けてみんなで万歳をするお話です。その絵本は本当に何度も何度も繰り返し読まされました（いまでも暗唱できるぐらいです！）。子どもはストーリーを知っているからもう読まなくてもいいのだと思うのではなくて、その知っているストーリーを繰り返すことに喜びを感じています。人の声を通して、同じことの反復というわけではありません。かつてにストーリーを省略すると子どもは文句を言います。子どもには次に起こることがわかるという喜びがあります。そのように絵本を介して、大人も子どももコミュニケーションの仕方を学んでいきます。

このような媒介物（メディア）を通して子どもとコミュニケーションをとる。言葉によるのではなく、道具を介しながら色々なルールを理解していくということが行われます。よくできた遊具は、子どもとの繋がりを深めてくれるとともに、深い経験をも与えてくれます。ボールはそうしたメディアの典型のようなものです。まず相手はルールを知らないが、こちらが相手に転がす、相手も私の方に転がしてくる、このようなやり取りの中でお互いに転がし合うこと学んでいくわけです。そして転がし合うことができたときに、ルールが生まれ一つの遊びが成立します。こうして子どもは社会の規範を知る前に、ルールの原型的な形を、遊びを通して獲得していきます。そしてなにより2人の間に心の繋がりが生まれます。子どもと大人との対等な関係が生まれます。映画などで仲が悪かった父親と息子とが和解する場面があります。そのような場面では、アメリカ映画ではよく気持ちよさそうに2人でキャッチボールをします。なぜキャッチボールの場面がよいのかというと、お互いが同じ行為を返し合う（平等な交換）からです。それは対等なコミュニケーションの最も基本的なパターンだからです。

【大人が子どもに開く遊びの世界】

大人が子どもに、ごっこ遊びをどのように教えていくかということ、麻生さんは観察と自分の子どもとのコミュニケーションから明らかにしました。最初に、ごっこ遊びの基本的な遊びを母親や父親、祖父母、つまり大人が教えます。子どもは、ごっこ遊びを「あたかもそうであるかのように」ということを学びます。例えば、子どもが水を飲んでいるとします。その飲み終わったコップに、母親が水を入れるフリをします。すると子どもも母親を真似て、その水を飲むフリをします。

チェコのアニメーションを見ていたときの事です。洗濯バサミで紐につながれていたハンカチが、風で落ちていくシーンがありました。そのハンカチが落下の途中で結び目をもつことで人形のようになり、主人公となって進んでいくというとんでもない物語でした。でも子どもとの遊びの中で、私たちもこのようなことをして遊びます。それは一種の遊びの技術です。コミュニケーションを取りながら、そのようにして世界を遊びの世界へと別様に作りかえ、生きる生き方を子どもは学習しています。そこから、子どもは世界がこちらの世界ばかりではなくあっちの世界もあること、この世界も字義通りではないということ、この世界も字義通りではないとは、これはハンカチだけれど、これがくると結ばれ形を変えると、別の何かに見立ててしまうことができるということです。ハンカチはハンカチ以外のものになることもできる。世界は見えている世界だけではない、違う多様な多次元的なものにも変わっていくことができるのだと知る。

ようするに、子どもが生まれたときに役に立つことを教えるべきだと考えるのであれば、親は子どもに遊びを教えないでしょう。しかし、(ものの名称を教えることはありますが)子どもがほんの少ししゃべれるようになると、親は「パパ」、「ママ」、「じいじ」、「ばあば」といったことだけでなく、「ゾウ」や「キリン」や「ライオン」といった普段近所では見ることができない動物の名前まで教えます(サバンナに住んでいるのでしょうか)。このことにだれも驚きはしませんが。また『いない いない ばあ』の表紙の絵はなぜ人間ではなくクマなのでしょうか。この絵本では動物が最初の頁に出てきて、人間は最後の頁に出てきます。人間よりも動物の方が先です。どうも子どもの前にすると、親は将来役に立つ知識や情報を与える学習とは異なる価値観に立っているようです。世界が多重にいくつもあること、そしてその世界の間を行き来する方法を、親=大人が子どもは最初に教えるのです。

大人が遊びとか物語とかを介して、子どもをあちらの世界へ連れて行き、さらにもっと深く世界の奥へと連れて行く。もちろん大人はこちらの世界の住人であり、子どもも将来はこちらの世界で過ごすわけです。子どもにこちらの世界で役に立つことを教えますが、それよりも以前には、あちらの世界へ行くことにはるかに重きを置いているのです。大人がこちらの世界からあちらの世界へ通路を開き、その開かれた通路の新たな生き方をより深めていくのです。

【集団で深める遊びの世界】

家族では子どもの遊びは、兄弟姉妹がいてもそれほど大きくはなりません、幼稚園や保育園では子どもは集団で生きていますので、そこで子どもたちは集団で遊ぶ遊び方を学びます。

昔は学校や幼稚園・保育園の外に、子どもの比較的自律した集団がありました。私は1954年に生まれましたが、当時は異年齢の子どもの集団がありました。異年齢の子ども集団というのは2、3歳の子から小学校6年生ぐらいまでの子どもが、一緒になって遊ぶ集団のことです。今から50年ほど前は親も生活に忙しくて子どもをかまっている時間がなく、子どもは塾にも通わなかったため、親の目の届かないところで自由に遊んでいました。遊ぶための原っぱや空き地もいっぱいありました。子ども集団は不思議な集団で、当時は兄弟姉妹がたくさんおりましたから、小さい子の面倒を見ながら遊んでいました。そのためみんなが遊べる遊びを考案しなくてはなりません。例えば、野球をする場合には、小さい子も打てるようにボールを転がしたり、ベースまでの走る距離を短くするなど、工夫をしていました。

子ども集団では構成員はつぎつぎと入れ替わりますが、何年も集団自体は持続していくので、遊び文化の厚い蓄積ができていました。男の子の集団だと、昆虫の取り方なども年長の子どもから教わりました。子どもの優れていることは、大人の生物学者と違ってはいるものの、子どもは子どもなりに注意深く虫の観察をしていることです。トンボは一度飛んだところに戻ってくる習性を、子どもたちは観察から知っており、待ち構えていて隙について捕まえたりします。私は見たことはないですが、紐の両端に小石を結んで仕掛けを作り、それでトンボを捕獲するやり方もあったそうです。それを投げ上げると、トンボは餌だと勘違いしてぶつかり、糸に絡みつかれて落ちてきます。このようにトンボの習性を巧みに利用して捕まえていたわけです。昔の子どもたちは、このような高度な捕獲術で駆使して虫取りをしていました。子ども集団には、そのような遊びを中心とした子ども文化の蓄積があって、それが子どもの間で代々伝承されて伝わっていました。

このような異年齢の子ども集団はもうほとんど消滅してしまい、子ども同士による遊び文化の伝承は途切れてしまいました。現在では、幼稚園や保育園が遊び文化の大切な伝承の場です。集団でより深く遊ぶための、遊びの技術の結晶としての遊び文化の伝承の場です。ですから、幼稚園や保育園では、遊びの体験をともに生きることによって、優れた遊び文化を新たな子どもたちに伝授する必要があります。保育者は、遊びの師（マスター）として、子どもたちに優れた遊びの技術を惜しみなく伝授しなければいけません。

【動物との通路を開く】

自分の子どもが生まれたときに、絵本の研究をしていたわけではありませんが、絵本を買おうと本屋へ行きました。そうすると赤ちゃんが初めて出会う本としてミッフィーが紹介されていました。良いものだと思いつつしみじみ感じたことが、赤ちゃんが出会う初め

ての本が、なぜうさぎが主人公の本なのだろうということでした。

図書館や書店で絵本を見てみると、絵本の8割か9割が動物が登場する絵本です。なぜこれほど動物の絵本が多いのかということを考えて見ますと、人間と動物のつながりの深さを感じます。人間の歴史を考えますと、人間が言葉を持ち、知識を持ってきたときの最大の驚きは、自分たちの周りにいる動物が人間に似ているけれども人間ではないことでした。ようするに、人間と動物の違いはいったいなんなのか、動物たちはどこから来たのか、私たちはいったい何者なのか、そして私たちと動物たちとの関係について考えるようになりました。これは宇宙論的な思考のはじまりです。

これは人間の進化において大きな意味を持っています。なぜか。それは動物との違いを考えることではじめて、私たちは何者かが分かるのです。動物が鏡になって人間という自覚が深まっていくわけです。だから動物と私たちはどうも違うらしい、だから食べても良いのです。人間は人間を食べないけれども動物を食べることはできます。ではなぜ動物を食べることが許されているのか、ということを考えますと、哲学あるいは宗教が生まれてきます。動物と人間の間を、いかに人間が粘り強く考え続けてきたかは、神話や民話を見ればわかります。神話は動物と人間との関係について語っています。

例えば、多くの民族は神話のなかで動物から生まれた物語を語っています。アメリカ大陸先住民のある部族の人々は、自分たちはクマから生まれた、自分たちはクマと兄弟なのだといいます。そう捉えることによって何が実現するのかということ、人間と動物との間に境界線が生まれるとともに、新たなつながりが生まれます。だから新たな自己と世界が開かれます。そのような意味で言いますと、動物の存在が人間を人間たらしめているものだといえます。人間にとって人間とは何であるか、その条件や人間であることの証を示すものは、人間の鏡となる動物の存在です。人間は動物ではないという切断が重要であるとともに、人間は動物と同胞でもあるとふたたびつながっていくことも重要だということを、多くの絵本や動物の物語は伝えています。

例えば、『もりのなか』で次から次と動物たちが現れるのは、その典型的な例です。この手の絵本のなかで最も優れている場面は、子どもが動物たちと一緒に食事をする場面です。保育者が子どもに読み聞かせるときに、子どもが絶対に喜ぶのがこの食事の場面です。『ぐりとぐら』もそのよい例です。そのような素敵な場面を描いた絵本は、あちらの世界とつながったり切れたり、あるいは切れたりつながったりする、動物（動物性・生命性）との適切なつながり方を教えてくれます。絵本はあちらの世界への通路の開き方と閉じ方を教えてくれる優れた媒介物だといえます。

小学校の2、3年生くらいの子どもが当てはまると思いますが、親に内緒で仔猫を拾ってくる、犬を拾ってくる、それを飼いたいという。娘が3年生くらいのときに、やはり犬を飼いたいと言いはじめました。私自身はこれまで一度も犬を飼った経験がなく、実は犬がとても怖かった。子どもが最初から犬を怖れてはいけないと考え、娘が幼いときに犬と道ばたで出会ったときなどには、勇気をふりしぼって、犬を抱いて子どもに見せたりしま

した。おかげで子どもは犬好きになりました。その頃、私たちは官舎に住んでいて、官舎では飼えないし、近くに土地を借りて犬小屋を建てればよいのかなと思っていました。しかし、小学生も3年生ぐらいになるととても賢くて、「犬の飼い方」のような本をすでに読んでいて、犬には主人が近くにいないといけないと娘に説得されました。

それで犬を飼うためにまず家を建てました。家が建って何ヶ月か後のある日、娘から犬を飼おうねといわれ、私もそのつもりでした。次の日に、犬を見に行くだけと約束してペットショップに母子で行きました。大学から帰宅すると、そこにはもう仔犬がいました。柴犬でした。周りの人は、「子どもが犬の面倒を見るのは、飼い始めて2、3年の間だけだよ」とアドバイスしてくれました。実際にその通りになりました。主に家内が散歩に連れて行くのですが、ときには寒い夜に私も犬の散歩に行きました。

しかし、動物に興味をもつことは、子どもにとってもとても良いことです。無条件で自分を受け入れてくれる動物の存在が、子どもの心の支えになります。そして、遊びと同様、人間の世界ではない外の別の世界を、動物と共に生きることで、実感することができるからです。

【子どもによって生命世界への通路を開く大人】

子どもは遊ぶことを通して、あちらの世界へ行くことができます。大人は基本的にこちらの有用性の世界の住人ですから、事物は役に立つかどうかという視点から、「手段」や「材料」として対象化し断片化して捉えています。人人との関係においても同様です。大人は社会的な「役割」を担って生きています。学校では、私は「教師」ですから、私の前に現れる人は人格ではなく「学生」や「生徒」です。そのときにその人とまるごとで向き合ったりはしません。その人の人生のすべてに関わることはしませんしできません。「教師」として部分的に関わるだけです。あらゆる関わり方は、「役割」というフィルターを通し、機能的にのみみつないでいると言えるかもしれません。厚い壁を作っているとも言えます。

そうすると自己と世界との境界線が厚くなります。自己防衛という形でも自己と世界とを隔てていますが、それが強くなりすぎると、生きていく気力が失われてしまいます。人や物を道具や手段や材料と捉えるものは、自身もまた物のようになっていきます。それにしたがって、子どもは自己防衛といった面ではとても薄くて、また役に立つか立たないかではなくて世界に対して純粋な関心を持ちます。だから子どもは大人から見たら役に立たないことに非常に興味を持ちます。幼児と一緒に散歩するとよくわかりますが、幼児は背が低いぶん地面が近いということもあってか、地面をよく見えています。地面に落ちている物に興味津々です。ですから子どものポケットには、死んだ甲虫や、ガラスの欠片、どんぐりの実などが入っています。その一つ一つは大人にとっては役に立たない単なるガラクタでしょうが、子どもにとっては自分が発見した魔法の宝物です。

子どもはそのようなもの一つ一つに驚きを感じることができます。そのような宝物に出会うたびに、子どもが発する感嘆の言葉が「おぉー！」です。『ライオンキング』のオープ

ニングで、すぐ隣の通路を大きなゾウがとおるときには、子どもたちは「おおー！」と叫んでいました。言葉ならざる言葉、「おお！」とか「ああ！」とかは感動の声です。その世界のうちに、子どもは我を忘れて、ググッと入り込んだということです。そんな子どもと共に生きることで、大人に生命世界をふたたび開いてくれます。そのとき世界は手段でも材料でもなく、丸ごと不思議な世界へと変貌します。

こうした生命的な感動は大人にもあります。若い人は知らないかもしれませんが、昔、テレビ番組で2人の料理人が、同じ食材を使ってどちらがおいしい料理を作れるかを競う料理番組がありました（『料理の鉄人』）。そのときに料理の味を審査する審査員が何人かいました。審査員は料理を口に入れて様々な感想を語りますが、一番優れた明確な感想は「おお！」といった感嘆の声だったと思います。審査員は「おお！」と声をあげた後でいろいろと味の分析をしますが、それは二次的なことです。先ほど食べることの喜びについて述べましたが、子どもにとってだけでなく大人にとっても喜びは大きなものです。おいしい料理を食べることだけでもあちらの世界へ入っていけるのです。大人も子どもと同じように、おいしい物、子どもは特に甘い物を食べたときには、あちらの世界に入っていきます。

子育ての時期は、親は職場の中心で活躍する時期ですから、こちらの有用性の世界に力点をおいて生きている時期です。それが子どもを通して、子育てを通して、あちらの生命の世界への道が開かれます。遊びを教えるということは、授業でなにかを教えることとは違います。遊びを教えることは、プレゼントを与えること、贈与をすることです。自分が子どもに遊び教えるということは、「贈与のリレー」のようなものです。

自転車になぜ乗れるようになったのか、『自転車運転読本』（こんな本が本当にあるのかわかりませんが）を読んだわけではなく、誰かが自転車の後ろを持っていて励ましてくれたからです。その支えてくれた人が自転車に乗れるようになったのも、それを支えてくれた誰かがいたからです。また部活などで楽器を演奏できるようになったときには、誰かに教えてもらったはずですが、部活ならばそれは先輩の誰かでしょう。その誰かが、楽器の音の出し方を演奏の仕方を、惜しみなく教えてくれたことでしょう。なぜそうなのか。それはその先輩の更に先輩の誰かが同じ事をしてくれたからです。私たちが何かができるようになるというのは、誰かが惜しみなく手ほどきをしてくれたからです。それがリレーのバトンのように、時間を超えて人から人へと継続しているのです。「贈与のリレー」によって、人は何かができるようになっていくのです。そして教わった人は次には教える側にまわるのです。遊びも同じです。

【保育と遊びの2つの考え方】

保育とか教育とかを考えたときに、遊びに対して2つの考え方があります。

保育・教育の主流の見方は、遊びを通して様々な能力を「発達」させるという考え方です。それは社会的なコミュニケーションの能力であったり、物を掴む身体能力であったり、生活についての知識を学習したいということです。遊びは幼児にとってこうした能力を高め

る優れた手段です。この遊び観に立ちますと、溶解体験には本来の意味はなく、遊びが子どもの発達を促すかどうかの問題です。子どもには遊びながら学んでいるという意識はありませんが、保育者の関心は子どもの将来の発達にあります。

しかし、保育・教育で遊びを捉えるにも、もう一つ別の視点を持っていなければなりません。子どもは将来に向けて生きているだけでなく、現在にも生きています。現在に生きている子どもの現在の生の深さを深めていくということが遊びの意味です。子どもは遊びを通して、もう一つの世界との交通を生きる。あるいはより「発達」に即して言い換えるなら、遊びとは、世界が多次的であり、字義通りの世界を超えた別のものとなつながらいることを体験することです。

例えば、先ほどのハンカチの話に戻りますと、「ハンカチはハンカチだけれどもハンカチではない」として、遊びははじまります。これはメタファーといった比喩の能力と同じ論理です。「彼はライオンだ」と言ったとします。これはメタファー（隠喩）、比喩の一つです。「彼はライオンだ」と言われて、それを文字通り「そうか、彼は人間ではなくライオンだったんだ」と真に受ける人はいない。「ライオンなような人」つまり「王様のような人」「勇敢な人」と思うわけです（比較参照「彼はハイエナだ」）。私たちが「芸術」と呼んでいるものは、このメタファーの構造と密接に関係しています。あるいは今日の最初に私が話した劇の話もそうです。字義通りに見れば、人形がなにかをしているわけですが、そうではなくこれを何か別物として見ます。私たちはその物語を字義通りには受けとめず、字義通り以上の何かとして解釈することができます。物語はこうした隠喩をたくさん集めてできていますから。

あるいは理科的な能力、科学の発見や発明の能力は、そのような国語の比喩の能力と無関係ではありません。科学とは何かといえば、別の現象や事象に見えるものの中にある法則や関係を探すことです。だから比喩の能力で言ったら、ある人とライオンとの間に共通した性質を発見することと同じです。「彼はライオンだ」と言ったときに、「彼」と「ライオン」という2つの項の間に、「勇敢」という共通した性質を見出したりするわけです。同じように、科学技術での発見とか発明というの、2つの無関係に見える物や事象を組み合わせる能力、あるいは関係づけていく能力なのです。それは、リンゴが木から落ちることと、月が地球の周囲を回り続けることとを結びつけて捉える能力です。ですから比喩の能力というものがなければ、科学的な発見や技術的な発明もないのです。科学技術は、こういった比喩の発見と同形の能力を身につけなければ、発展させることはできないのです。

現在の人類（現生人類）が誕生し、長い進化のなかで初めてこのようなことができるようになりました。分かれている物や事象を繋げて捉えることができる能力が脳に備わりました。人類には現生人類以外にもさまざまな人類がいました。脳の形こそ同じでしたが、彼等にはその2つの物や事象をつなげていく能力はありませんでした。つまり彼等には、ごっこ遊びができなかったわけです。

遊びができるようになって、人間の思考の能力は急速に高まっています。それで文化

が生まれた。科学技術が生まれ、宗教が生まれ、芸術が生まれ、そして哲学が生まれました。遊びというのは大変に高度な能力を必要とします。動物にも快樂はあるが、人間は単なる快樂を超えて、もっと深いところで生きているといえる。人類は長い時間をかけてそのことを追い求め、深めて、そして伝えてきました。遊び、あるいは遊びの延長としての様々な芸術的なものや、そういった活動を通して生きている次元を深めることができる。そうした力が、こちらの有用性の世界にも作用し、日常の世界に深みを与え活性化させています。だから大人もまたときどきあちらの世界との行き来をしないと快活には生きていけないのです。どっちかという、幼児や子どもの生活はあちら側の世界に重きを置いています。そしてあちらの世界をもっと深めよう、そのための通路を教えてもらおうとします。このように考えると、遊びというのは、発達的な次元と生命的な次元、両方の次元で考える必要があるのではないかと思います。

【おわりに】

医療的ケアを必要としている子どもについて、私に十分な知識と経験がないためよくわかりませんが、そのような現場でも保育の本質的な考え方は変わらないと思います。子どもが置かれている状況が、より多様なのだと思います。保育者に子どもの病気についての知識や、家族のみならず医師や看護師といった医療関係者との連携の能力が重要になるのは、いうまでもありません。そのうえで、ベッドを離れることができない子どもに対して、どのような教材（メディア）や遊び方が可能なのかまた必要なのか、そのための知識とメディア選択の思考の幅に専門性が深く関わっていると思います。それは障害を持った子どもと関わる課題と共通しているものだと思います。

原則的に考えれば、保育者は子どもに適したメディアを探したり、ないときには作ってあげたりする必要があるでしょう。今日の話と結びつけるなら、こちらの世界とあちらの世界とをつなぐメディアを探したり作ったりするその知識や技能が、医療ケアを必要とする子どもと向かいあう保育者の専門性の大きな位置を占めているのではないかと考えます。

私の研究している人間学というのは、すこし不思議な学問です。皆が普通にやっていることを、わざわざ反省するわけです。ですから、絵本を見た途端になぜ動物の絵本なのかと疑問に思うわけです。また子どもと一緒に遊びながら、なぜ子どもは遊べるのだろうかと考えます。ふたたび娘が登場しますが、娘が小学生のとき、隣家の子と一緒に部屋で遊んでいました。テーブルをはさんで私は論文を書いていました。娘は「お父さん、なにしているの」と聞きます。「お父さんね、なぜ子どもは遊ぶのかということについて考えているんだよ」と応えました。娘は友達と顔を見合わせて、「楽しいからに決まっているじゃない」と言いました。私もその通りだと思いました。そこで私はまた「ではなぜ遊びは楽しいのだろう」と考えはじめました。

誰もができてわかっていることを、もう一度問い直してみる（実際には遊べない子ども

があります。遊びの条件を考えることは、遊べない子どもとの関わり方考えることでもあります。皆が遊べるが、遊べるということを改めて考えてみると、とても不思議なことです。考えてみるとわからないことだらけです。それでも生命世界への通路がどうして、またどのようにして開かれるのか、人生において改めて問い直して見ると、人間が成長するということがどのようなことかが少し見えてきます。私は、そのことを考えるために、昨年、『大人が子どもにおくりとどける 40 の物語』（ミネルヴァ書房）を出版していますので、関心のある方は、考えるときの参考にさせていただければと思います。

質問：江原教授

質問をお一つお受けしようと思いますがありますか。

松平准教授

Q、こちらの世界とあちらの世界を行ったり来たりすることがとても大切で、そこに大人の役割があり、入口として遊びがあるとおっしゃいました。病院あるいは医療の中に子どもがいるときというのはなかなかあちらの世界へ行くことを制限されているといただきますか、そのように感じます。あちらの世界にいけない子どもたちはどのようなことが起きますか。つまりこちらの世界にしかいられない、あちらの世界に行くことが許されない子どもたちについて心配していますが、先生からどのようなことが考えられますか。

矢野先生

A、「許されないという子どもたち」をうまく理解できませんが、考えを述べさせていただきます。子どもの関心というのは、有用性に囚われない純粋な関心として開かれているという話をしました。乳児のときには一種の防衛機能が働いています。そして大人になるとまた防衛機能が働きます。社会生活を考えるとこうした防衛はそれで大事なことです。それにたいして、子どものときには、全面的に純粋な関心の下で、あちらの世界への通路が開かれるということです。

子どもの時期には防衛が弱くて世界に対して開かれていますから、世界からいろいろなものを受け入れることができます。子どもはオープンに受け入れる驚くべき力で、他に例のないレベルで学習することができます。言葉を学び、身体の動かし方を学び、さまざまな物を真似ることができます。そして大人の導きによって遊びの世界へも通路が開かれます。それが虐待などのなにかしら原因で、開かれていた興味関心が閉ざされることもあります。

現生人類である私たちは、こちらの世界とあちらの世界の2つの世界をダイナミックに行き来するように、進化してきました。2つの世界が切り離され、こちらの世界だけの単一の世界に生きるように強られるなら、人間は最後にはロボットのようなものではないでしょうか。土の団子は、いつまでも土の団子のままにとどまる。もはや遊ぶことはできない。

どのような状態の子どもであっても、子どもが生きている世界と繋がるあちらの世界との通路を探しあて、その通路を拡張し深めていけるような手段（メディア）を、提示していく使命が、保育者にはあるのではないかと思います。遊びを促すメディアの話をしてきましたが、「メディカルかるた」も子どもが病院の世界と繋がる通路の、字義通りでないつながり方を促すために考えられたのかなと思います。ここが面白いところだと思いますが、このような遊びのメディアは、保育者だけで考える必要はなくて、むしろ子どもと一緒に作っていくということが、子どもにとってもよいのだと思います。遊びのメディアを遊びながら作るというわけです。