

子ども遊ばせ隊・早川たかしの

# 「遊び力・子ども力」 支援講座

～ 子どもの遊び世界に与する大人の育成 ～

「遊ぶ環境」作りはまず身近な大人が遊ぶことから

早川 隆志（たかし）  
（富山・イタズラ村・子ども遊ばせ隊 代表）

## 資 料



【こども環境学会 2016 年大会（富山）分科会 1】にて

まず！ 大人が遊ぶことから始めよう

## 目 次

始まりはここから～子どもイタズラ村の実践から～	1～4
「こどもたちのライフハザード」	5～6
大人の心に「子ども力」と「遊び力」が生まれるとき	7
「遊びのワークショップ付講演」の学術的見解	8～11
「遊び支援」と「三項関係」～「一緒に遊ぶ」から解る「三項関係」、 そして「間主観性」・「甘え」・「安全基地」	12～14
i 子どもを見守る医師の仕事	15～16
ii お父さんレポート「子どもと『遊び』に学んだ7年間」	17～18
iii 遊びのワークショップ付き講演を聴いたお母さんたちのレポート	19～21
iv 悩める女教師が「遊び」から学んだ「かわいがりずむ」	22～23
v 富山大学総合科目「人権と福祉」レポートより 心のケアとしての事例と考察	24～25
vi 福井大学一般教養「子ども環境学入門」のレポートから考える	26～29
vii 講演でなぜ皿回しなの？	30～31



# 始まりはここから ～ 子どもイタズラ村の実践から ～ ①

## はじめに

遊び環境は破滅状態に追い込まれている。子どもたちは遊び時代を享受できず、「子どもらしさ」を失った。様々な症状の心の病に苦しむ子どもたちも増えている。筆者はその原因の一端に、社会や地域家庭においての「遊び」の欠落という問題があると考えている。

筆者は 1983 年に富山県八尾町の山里に廃屋を入手し改造して、子どもが自由に遊ぶことのできる「子どもイタズラ村」の実践を始めた。その実践の成果から導き出されたのが、「遊び力・子ども力」という実践的概念である。この実践的概念は子どもから大人まで、子どもは子どもらしく、大人は人間性豊かに育つためにも必要なものと考えた。また、特に、子どもに関わる仕事をしている大人が身につけたいのが、この「遊び力・子ども力」である。

神経症などの心の病を持つ人が「遊び力・子ども力」を身につけることによって自信を取り戻し新しいナラティブ（物語）を見つけ出していく事例や、「遊び力・子ども力」を身につけた大人が関わると心身に課題を抱える子どもが元気になる事例から、子どもに関わる方々が子どもとの「関係性」を見直す契機にいただければ幸いである。



子どもイタズラ村全景 8

## (1) 子どもイタズラ村の創設

筆者は、子どもの遊び環境を再生し整える主体は、子どもではなく「大人」であると考えている。

高度経済成長期後、大人社会は子どもにとって遊ぶことが日常であった環境を奪い続けてきた。地域は崩壊し、テレビゲームやネット商品が子どもの遊びを席巻し、習い事で時間を奪われ、今や子どもの遊び環境は壊滅状況に近い。遊びを奪われた子どもたちは子どもらしさを失い、心身を病む子どもが増えている。原因は、社会や地域や家庭や学校に遊びがなくなったことであると筆者は考えている。では、そこに、「遊び」を取り戻すには、どうしたらよいか。

今の社会では子どもたちが「遊びを返して!」、「もっと遊びたい!」とどれだけ思っている、その声は社会に届かない。遊びを奪ったという責任に於いて、大人こそ子どもの遊びの味方になり声を挙げなくてはならない。しかし、社会的にも人的にも遊びの重要性に気付いている者はごくわずかである。

筆者は 1983 年に富山県八尾町の山里にあった廃屋を修理して、子どもが自由に遊ぶことのできる「子どもイタズラ村」という遊び場を作った。教員として働きながら、ライフワークとしての実践だった。目指したのは、子どもが大人の目から逃れ、イタズラをしても怒られない「ヒミツ基地」的な遊び場である。

「イタズラ村」には週末や長期休み（夏・冬）に、子どもたちが県外から遊びに来た。



## 始まりはここから ～ 子どもイタズラ村の実践から ～ ②

### (2) 子どもイタズラ村の合宿の遊び環境

子どもの遊び環境は

- i) ゆったりと流れる「時間」
- ii) 気遣いしなくてよい「仲間」
- iii) 何をしても大人が口を出さない「空間」

この3つの「間」が保障された「ヒミツ基地」。

「合宿」だからといって「係」や「当番」などの決まりはなく、24時間遊び続けることができる遊び場である。やりたい遊びが十分にできるようにと「合宿」(土日の1泊)という形で行った。

子どもにとって100%制約のない遊び場を目指した。

子どもの「ヒミツ基地」を見守るためには大人のスタッフが必要だ。従って、スタッフの「資質」や「役割」も子どもが自由に遊べるためには重要な遊び環境である。スタッフの役割を決めた。

- i) 子どもにルールを守らせようとしたり、しつめたり、何かを教えようと指導するようなことはしない。
- ii) 大人であることを忘れて、自分の好きなことや得意なことを一緒に遊べばよい。「ガキ大将」を装い子どもに面白いと思うことを仕掛けて徹底して遊ぶ。
- iii) 淋しいときに悲しいときに寄り添ってあげる。

大人が無心に遊べば、子どもも安心してより自由に創造的に遊ぶようになった。



大のから書き



中学生が企画した「近所祭り」  
※近所の人や物がお客。作った物(お好み焼・焼きそば・餅)を売ります



子読む本を太丸



子作るまかま

### (3) イタズラ村合宿でスタッフ(大人)が成長? 大人こそが遊んで子どもの遊びの味方になる

子どもイタズラ村の実践の成果として挙げられるのは、勿論遊びによる子どもの成長である。この実践記録を書くに当たって注目することは、スタッフ=大人が成長する、ということである。

以下は1992年の冬合宿に参加したM・R君(大学2年、京都市在住)が筆者宛に書いた8枚の便箋に綴られた内容の一部である。

## 始まりはここから ～ 子どもイタズラ村の実践から ～ ③

ぼくのなりたいもの

M・R

ぼくのなりたいもの  
いっしょに感じられる人  
子どもといっしょに散歩する人  
だまって見ている人  
「そやね」って 見ている人  
いっしょに 聞いている人  
笑っている子を好きな人  
怒っている子を好きな人  
黙っている子を好きな人  
泣いている子を好きな人  
いっしょにいる人  
そこで いっしょにいる人

僕自身の中でちっさい時からずっと抑え込んでいるものがあって、それが何かは、ようわからへんねんけど、そいつがどんどんほぐれてきているように感じる。特にイタズラ村にいる時はそうやな。僕はちっちゃい頃、どうも「子ども」になりきれなかったような気がしてるねん。

それはやっぱり自分がいた保育園や小学校やっていうところで、何かしら自分を否定されることに脅えながら生活しなければならなかったことが影響していると思うねん。

大学生になって、この頃やっとそういう「抑圧者」が気にならなくなったと思ったら、もう20歳で…。

イタズラ村の子どもたちが本当にうらやましくてたまらんねんな。それで仲間に入れてもらっているわけで。たいがい学校には子どもの中に1人2人だけ「おもしろい子」がおって、イコール「困った子」だったりするわけやけどもね、イタズラ村ではどいつもこいつも1人1人ほんまにおもしろい。やっぱり、子ども（というより人間は）もともとおもしろいもんなんですよ。（略）

冬合宿で、ある程度余裕をもって（今回が2度目）みんなを見ることができて、思ったのは、イタズラ村のあの空気の中で子どもらがどんどん自分を露わにするのが積極的になる（と言っても、自分で気づいている訳ではない）のと同時に、大人の方にもそれを見つけたり認めたりする余裕が出てくるってこと。それで、またもっと子どもが生きてくるんだ。よく考えてみると、大人って、日常生活でどうでもいいようなことで、子どもをどんなに抑圧をしているとか。つまらんことで急かせたり叱ったり。

それにしても嬉しかったなー。炬燵でトランプしてた時、その輪の外からアラキ（兄）が、そこに何か口を挟みながら、僕の背中にのっかってきたのは。僕は彼が凄く好きなねん。なんかこう近寄り難いねんけど、アイツ独特の「素直さ」のカタチが好きやねー。（大人たちが恐らく「素直でない」って言うようなソレ）（略）想い出すことはいっぱいあります。とにかく僕は皿を洗いながら幸せでした。夏もきっと行くと思います。絶対行くと思います。

M・R君の手紙には、イタズラ村の体験をもとに自分の子ども時代をふり返り、いまの自分の心を子どもとの関りの中で観察している。この手紙から、青年M・R君が何を学んだかを分析する。

- i) 自分はどう生きたいのか、子どものために何ができるか、気になる子どもについて、子どもとの関わり方について、など思索している。
- ii) 若い大人が遊びを知らない時代である。大人にも遊び心や遊びの技を伝えることが重要な課題だと言える。

合宿後、合宿での子どもの様子やスタッフ自身の思いを書いた手紙が届く。その内容を読んで、子どもとの遊び方や合宿の運営に役立ててきた。



# 始まりはここから ～ 子どもイタズラ村の実践から ～ ④

「子ども力」・「遊び力」が生まれた

ヒミツ基地「子どもイタズラ村合宿」



▲大人も子どものオモちゃ〜



はしき山荘 子どものイタズラ村・遊楽亭 1983年〜



お姉さん、おあやる〜



子どもイタズラ村合宿の遊び環境



24時間遊び続けるだけの場所



大イのトウワも遊び好き



▲おにであれさせて、おもしたる遊び

第100回(?)で盛り上がる

「スタッフ」＝「大人」は実は

大人も遊びながら子どもと共に育っていた



夏が来ると遊ぶ



お姉さんもおもしろ



お姉さん、おあやる〜



遊んであげていたようで自分も遊んでいた



# 「こどもたちのライフハザード」 ①

## 「お母さん、ぼくは今日ね まだ一回も抱っこされてないよ」の意味を感じる

2004年フリー・ジャーナリスト瀧井宏臣は「こどもたちのライフハザード」を著し、子どもたちの生活要因（睡眠の異常・食の貧困・遊びの消失・メディア漬け）と成長要因（母子・家庭関係希薄化・遊び・友だち関係の異変・地域コミュニティの崩壊）と言える人間関係の重層構造の崩壊を指して、「ハザード」と呼び、子育て実情に警鐘を鳴らした。著書は帯で「生活のさまざまな場面で育ち奪われた子どもたちは心身の異変という形でSOSの叫びをあげている。むしろ、これほどひどい生活実態にもかかわらず、こどもたちはこの程度の実情で、けなげに生き抜いているのが奇跡的ではないか」と表現するほど惨憺たるものだ。

私はさまざまな「ハザード」の中で、特に親子や家族との関係性の「希薄化」が問題であると考えています。そして、クローズアップされる「DV」や「虐待」は、大人の「遊び心」と「遊び力」の欠落が背景にあります。経済活動中心の暮らしの中で、親子で一緒に遊ぶことや触れ合うことをないがしろにしてきました。

哺乳類である人類は抱っこされてお乳を無心に飲む、飲ませるという愛着関係をつくる「DNA」が備わっているから、生存できたのです。「DNA」が社会環境によって奪われようとしています。乳幼児期における「抱っこ」や「触れあい遊び」の欠落は人類存亡の危機なのです。

親子のコミュニケーションやふれあいの大切さについては叫ばれてきました。マスメディアも「抱きしめるという会話」（公共広告機構）で大々的に伝えてきました。

桜美林大学教授・山口創氏は、皮膚と脳の関係や肌からの身体感覚が心の基盤をつくる働きについての研究をしている。「脳は抱っこで育つ」（廣済堂出版）や「子どもの脳は肌にある」（光文社新著）などで子育てにおける抱っこの重要性を説いています。

カウンセラー富田富士也氏は詩画集「ねえ、ぎゅっとして」（北水）で、子どもたちの孤独で淋しいという切なる思いを「お母さん、ぼくは今日ね まだ一回も抱っこされてないよ」に込めています。

私は、「遊びのワークショップ付き講演」と称して、1時間の講演の後、「親子触れあい遊び」（30分）を行っている。講演でのワークショップでは、親たちがペアで遊ぶメニューを盛り込んでいる。大人同士が2人で「手のひらマッサージ」を行い、人と肌に触れることで得られる心地よさや安心感を感じてもらうためです。親子遊びでは、じゃれつき遊びや赤ちゃん返りのレッスン（子どもたちにお母さんの膝の上で赤ちゃんに戻ってねんねしてもらうというもの）を行います。

或るお母さんが、このような感想を書いてくれました。「こどもをかまってやらない母親だったことに気がつきました。〈5歳の息子〉お母さん、遊んでー。〈私〉洗濯物たたんでから、また後でね。少しして〈息子〉お母さん、遊んでー。〈私〉ご飯の用意してから、また後でね。夕ご飯後、〈息子〉お母さん、遊んでー。〈私〉寝る準備してから、また後でね。〈息子〉お母さん、『また後で』ばかりだね。（ため息）その時の淋しそうな息子の顔を思い出しました。これからは、すぐに、ちょっとでも遊んであげる母親になります。」

### 【提案①】

1日に10分でいいから、1回は【私（母）のあなた、あなたの私】という2人だけの遊びの時間（抱っこやおしゃべり）を作りましょう。

### 【提案②】

さつき幼稚園（栃木県宇都宮市）に見習って、「じゃれつき遊び」を保育に取り入れよう。

## 「こどもたちのライフハザード」 ②

### 「抱きしめる、という会話」〈公共広告機構〉



子どもの頃に  
抱きしめられた記憶は、  
ひとのこころの、奥の方の、  
大切な場所にずっと残っていく。

そうして、その記憶は、  
優しさや思いやりの大切さを教えてくれたり、  
ひとりぼっちじゃないんだって思わせてくれたり、  
そこから先は行っちゃいけないよって止めてくれたり、  
死んじやないくらい切ない時に支えてくれたりする。

子どもをもっと抱きしめてあげてください。  
ちっちゃなこころは、いつも手をのばしています。

### 「ねえ、ぎゅっとして」〈富田富士也〉



お母さん、ぼくは今日ね  
まだ一回も  
抱っこされていないよ





## 大人の心に「子ども力」と「遊び力」が生まれるとき



## 大人に必要な「子ども力」・「遊び力」

### 遊び力

- ・ 子どもと本気でじゃれついて遊べる
- ・ バカになって遊ぶことができる
- ・ 自分の好きな遊びをもっている



### 子ども力

- ・ 子どもの遊ぶ仕草や言葉に共感できる
- ・ 自分の子ども時代を懐かしく思い出すことができる
- ・ 子どもを愛おしく、かわいいと思える

子育て  
かわいがりずむ

# 「遊びのワークショップ付講演」の学術的見解 ①

## 「さそりの標本」と「皿回し」

～やせ細りゆく“子どもの遊び”と、その対策としての大人の“遊び力”～

函館渡辺病院 水 関 清

楽しく、意外性のある函館小児科医会学術講演会が開催された。

2018年9月22日、『『子どもの“遊び”が危ない!!』～まず大人が”遊び力”を身につけよう～』と題して2時間にわたっておこなわれた、早川隆志さんの教育講演がそれである。

早川さんは養護教諭としての勤務経験が豊富でな方で、退職後の今は、「富山イタズラ村 子ども遊ばせ隊」の代表をつとめておられる。今回の招聘に至るまでの経過が、冒頭で紹介された。函館小児科医会と早川さんとの接点は、2017年に富山で開催された、第28回日本小児科医会で300名の小児科医を熱狂させたと伝えられる、皿回し遊びワークショップであったという。

講演の始まりは、おどろおどろしい文字で書かれた、四つ折りの封筒からであった。表には、「TAIWAN ISLAND」・「A SPECIMEN」・「DRIED SCORPION」という文字が横書きで三行に書きつづられており、その下には縦書きで、「台湾群島原産」・「さそり標本」・「学名：タイワンコサソリビクリデス」・「危険」の文字列が並ぶ。裏返すと、やや長文で以下の能書きが記されている。

「さそり」は尾に毒針を有しています。特に台湾群島のさそりは毒が強く人間なら二分、馬なら五分で殺してしまうといひます。又生命力も抜群で乾燥した火山灰地に住み水も食料も無で一年以上も平気で生き続けた記録があります。 治兵衛

台湾は大きな島で群島ではなかったなあ、とか、「乾燥」ではなく「乾燥」が正しいんじゃないの、とか思いながら、さらに封筒を開けると、サソリの絵と、その下には「静かに開けること!!」・「open slowly!!」の、震えた手で書かれたような二行の文字が並んでいる。さらに封筒を開くと、突然、中からブルブルという音がして、封筒を持つ手にも振動が伝わる。

「うわあああー!!」「うおおおー!!」

とあちこちで声が上がって、封筒から思わず手を放す人が続出する。

種明かしは、封筒の中に納められた、四角くくりぬかれた四角いボール紙の中央に、輪ゴムでキリキリととめられた五円玉であった。封筒を開けた途端、五円玉を固定する輪ゴムがほどけて、封筒の中でそれが回転する。その振動が、開けかかった封筒をたたく音だったのである。

そこで、早川さんのひと言、「こんな、たわいのないことで驚けるのは、皆さんの中に息づいている「子ども力」のおかげなんですよ。」



一気に講演会聴衆の一体感が高まったところで、一本の棒を手握った早川さんは、もう片手で素早く皿を棒の上に載せて、くるくると回し始める。角度を変えて、回転数を変えて、見事な手さばきを見せてくれるながら、こう続ける。

「遊びの中で、身体を動かして汗をかくことを続けていると、いつの間にか上手になって、今度はそれを誰かに見せたいくなるんです。」

「さあ、皆さんも」と言われてすすめられるままに、三々五々、皿と棒を手にして座席近くの通路に戻る。そのうち、会場のあちこちで、赤・黄・紫・青の皿が回り始める。ひと通り各自の挑戦が終わる頃、再び早川さんの語りが始まる。



## 「遊びのワークショップ付講演」の学術的見解 ②

その要旨を示すと、以下の通りである。

「棒を手を持つ」→「手を揺らす」→「身体全体も揺れる」→「皿が落ちる（悔しい）」→「もう一度挑戦」→「続けて挑戦」→「皿が回るまで挑戦し続ける」→「皿が回る（笑う→嬉しくて胸がはずむ）」→「続けて成功する（皆に見せたいくなる）」→「見て見て、と周囲に知らせる（心身が躍り、交流を通して共感を得たいくなる）」→「周りの人も回す姿を見せたくて知らせてくる」→「自分が褒められ、相手を褒める（自尊・愛着感情の共有）」

これが、皿回しをする時にみられる、身体と心の動きだという。

人間の性格傾向に対する深い洞察の中から、人間の感情は一定の法則のもとに動いていることを見出して、それを「感情の法則」と名づけたのは、**森田正馬**（1874-1938）である。わが国ではじめて、性格としての神経質についての系統的に研究した精神医学者で、1920（大正 9）年には、神経質症に対する森田療法を創始したことで知られる。

森田理論による「感情の法則」とは以下のようなものである。

- ①感情は、そのまま放任すれば山形の曲線をなしひと登りしてついには消失する。
- ②感情は、その衝動を満足すれば、急に静まり消失する。
- ③感情は、同一の感情に慣れれば、鈍くなり不感となる。
- ④感情は、その刺激が継続して起こる時と注意を集中する時に強くなる。
- ⑤感情は新しい経験によってこれを体得し、反復によりますます養成される。

皿回しに即して、この一連の経過を振り返ってみる。まず、「棒を手に取り皿を回す」という身体の動きが、心の動きを促して、成功すれば「快」の感情が生まれる（上記「感情の法則」①、②）。失敗すると「不快」の感情が起こり、挽回しようとして皿回しに挑戦し続けてついに成功した場合はどうだろうか。「不快」の感情は、失敗を続ければ④になるが、ついに成功すれば⑤となり、仲間にそれを見せることで⑤の感情はさらに強化されていく。

このように森田理論は、身体と心との間の相互作用の中で共感が育まれるまでの、一連の経過の前段部分を余すところなく説明している。「棒を手を持つ」→「手を揺らす」→「身体全体も揺れる」→「皿が落ちる（悔しい）」→「もう一度挑戦」→「続けて挑戦」→「皿が回るまで挑戦し続ける」→「皿が回る（笑う→嬉しくて胸がはずむ）」のところまでである。

では、後段の、「続けて成功する（皆に見せたいくなる）」→「見て見て、と周囲に知らせる（心身が躍り、交流を通して共感を得たいくなる）」→「周りの人も回す姿を見せたいくなって知らせて来る」→「自分が褒められ、相手を褒める（自尊・愛着感情の共有）」については、どうだろうか。早川さんは、この問題を以下のように考えたという。

まず、「遊び」は、単独ではなく、「一緒に」という活動の形をとる時、参加者相互の心と心の響き合いを生み出す。この響き合いのことは「間主観性」と呼ばれ、遊びによる交流を重ねていくことで、醸成することが出来る。さらに、大人と子供が一緒になって、共通の「遊び」に興じるということは、遊びによって互いの心の中に生まれてくる、「遊びは楽しい」という感情を、相互に確かめ合うことにもつながる。そのような経験の蓄積は、人間の愛着行動を涵養する上での基礎となることは、アメリカの心理学者である Mary Ainsworth（1913-1999）のいう「安全基地」や、イギリスの精神分析家である John Bowlby（1907-1990）の提唱した「愛着理論」からみても、妥当なことと思われる。





## 「遊びのワークショップ付講演」の学術的見解 ③

早川さんの一連の考察の中での Key Word は、いうまでもなく「間主観性」という言葉である。この言葉は本来、オーストリアの哲学者である Edmund Husserl(1859-1938) が、自我は自身の内面にのみあるのではなく、人間と人間の間にある関係概念として捕らえてこれを間主観性と呼び、自我や他我はその間主観性が枝分かれしたものと位置づけて、デカルト以来の「我思う、ゆえに我あり」とされてきた自我に対するそれまでの認識に対する異説として唱えたものである。

早川さんのいう間主観性は Husserl とは異なるもので、乳幼児保健研究で扱われる、以下の現象のことである大人の表情やしぐさから大人の思いを感じ取って、自分なりの情動を返すことを間主観性と表現しているのである。

以下、この問題についての考察を試みたい。

ここで小児科医の立場から、あらためて子どもの心の動きと行動様式の発達のことを考えてみる。新生児期の泣き声の分化から始まって、乳児期には微笑み、喃語を話し始め、人見知り、好奇心の発露を経て、幼児期の有意語の獲得、自我意識の高まり、語彙数の増加にともなう言語の意味体系の充実と、それぞれの発達段階を形作っていくことが知られているが、この発達段階を通覧してみて非常に特徴的なのは、常に他社との交流が含まれていることである。その上で、相互の社会的交流の基礎となる交流を担保する能力について、進化生態学の観点から捕らえ直してみたい。

**長谷川眞理子** (総合研究大学院大学) は、ヒトの言語発達を捉えていく中で、ヒトの特殊性をそのコミュニケーション能力に置いた。すなわち、「自分と他者が、同時に同じ外界のものを見て、自分の中に想起されてくるイメージが、他者の中にも想起されている、という事実を相互に伝えあい確認する」情報共有行動能力のことを、氏は「三項関係の理解」とよび、ヒトに特徴的なものとしたのである。

今回の早川さんとの皿回しの体験を例にとれば、自他ともに皿回しに成功すれば「快」、失敗すれば「不快」ではあるものの、簡単に再挑戦できる手軽さは明らかなので、むしろ気持ちは、「悔しい！今度こそうまくやってやる！」という前向きな感情に満たされる。そして、この成功を続けられれば、今度は「誰かに見てもらいたい」という気持ちが湧いてきて、より一層手技に励むことになるのである。

日常生活を振り返ってみると、自分の思いを他者に分かってもらいたい、と思いつめる場面は、些細なことから深刻な背景がある場合まで、多種多様である。しかしながら、早川さんが提示されたのは、「遊び」の場であり、ひと目見れば直感的に分かる「皿回し」という遊びなのである。しかも、バランスをとりつつ棒の上の皿を回すには、一定の身体運動と感覚、そして集中力も要求されるのである。うまくできたか否かの結果も、一目瞭然だが、そこは遊びなので、成否にあまりこだわることなく、余裕をもって受容可能なのである。



**北山 修** (元：国際基督教大学) は、精神分析家の立場から、二者間「内」交流と二者間「外」交流というふたつの交流を重視した。ひとつの情報に二人のヒト(仮にAとBとする)が接するさまを例にとってみる。まず、ひとつの情報を、それを見たAとBの二者で共有することを二者間「外」交流と呼ぶ。次に、情報に接したA(またはB)が、同じ情報に接したB(またはA)がどう思うかということを想像し、互いの相手の思いを想像した上で、ひとつの情報を共有することを、二者間「内」交流と呼ぶ。そしてカウンセラーにとって特に重要なのは、この二者間「内」交流の感度を高める技術に習熟することであると指摘している。

早川さんの皿回しに戻れば、皿回しという「遊び」を共有することによって、失敗すれば口惜しい、成功すればうれしい、という気持ちをお互いに察するという、二者間「内」交流の経験が出来るだけでなく、「(一緒に)遊ぶことは、楽しいことなんだ」という情緒的かつ非言語的な交流も深められるのである。

## 「遊びのワークショップ付講演」の学術的見解 ④

**山極寿一**（京都大学）は、霊長類学者の立場から、ヒトと他の類人猿との差異を、それぞれが属する社会構造に求めている。ゴリラの群れは、基本的には一頭のオスと複数のメスによる、十頭前後の家族的な群れを作っているが、群れ同士は敵対的な関係にあるため、複数の群れが集まってより大きな集団を形成することはない。同じ類人猿でも、チンパンジーは、小さな群れを作らず、複数のオスとメスが、一定の距離感を保った百頭規模の集団を形成するという。ヒトの場合はさらに特殊で、地域社会という大きなコミュニティに属しつつ、同時に家族という集団の一員でもある。その特殊性の基盤にあるのは、長谷川のいう「三項関係の理解」から生まれてくる、共感能力である。

すなわち、「サルなどの霊長類は、他者のもつイメージを想起することは出来るが、その事実を他者に伝えることはせず、その結果、共同作業は出来ない」のに対して、ヒトは、「他者のもつイメージを想起することが出来るだけでなく、他者にそれ（自分が、他者の持つイメージを想起しているこ）を伝えることが出来る。その結果イメージを共有することが出来、共同作業が可能になる」のである。この能力のおかげで、ヒトは他者の作業をみて学ぶことが出来、その結果適切な協力や役割分担が可能となり、共同作業をする場としての集団の形成も可能となる。共同作業に携わることで、作業目的を共有出来る。やがて、集団における概念の共有へと発展し、ひいては次世代への伝承も可能になる。「文化」を「他者と共有可能な、ものごとに対する理解や概念」で「世代を超えて伝え得るもの」と定義すれば、ヒトが備える「三項関係の理解」能力こそが、文化の基盤といえるのである。

「他者と共有可能なものごと」のひとつとして「遊び」を位置づけること。その「遊び」に求められる必要条件是、目で見てすぐに分かる容易さを備えていること、幅広い年齢層が気軽に参加できること、家の内外を問わずどこでも出来ること、特別な物品や準備がいらぬこと、遊びの場所を変えることで新しい発見があること、などが考えられる。

早川さん御推薦のそうした遊びは、いないいないバー、べろべろバー、こちょこちょ、おなべふも、なべなべそこぬけ、たかいたかい、いっぽんばし、わらべうた、おうまさんぱっかぱっか、などの存分に身体を使う他愛ない遊び、そして、皿回しや駒廻しや凧揚げ、などなど伝統的な遊戯である。

子どもの遊びを支援し、ともに遊ぶという体験をすることで、遊びによってもたらされる感情体験を共有し、互いの心の響き合う感情世界を涵養すること。早川さんの願いは、そこにある。そして、その根底には、森田理論があり、三項関係に代表される文化人類学知見が、豊かに息づいているのである。

※出典 公益社団法人 函館市医師会 函医時報 NO. 65



▲第28回 日本小児科医会総会フォーラム シンポジウムで行われた「皿回しあそびワークショップ」（富山国際会議場メインホール）約300名の小児科の先生たち

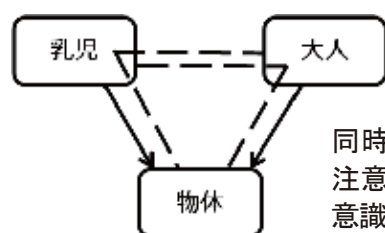


# 「遊び支援」と「三項関係」

## 「一緒に遊ぶ」から解る「三項関係」、そして「間主観性」・「甘え」・「安全基地」 ①

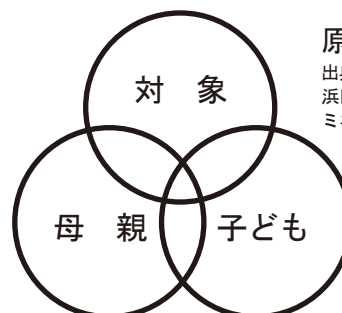
三項関係とは、生後約9ヶ月以後の人の発達には「自己（乳幼児）」と「他者（母親・養育者）」と「対象（モノ・状況）」の三者関係が成立し、それが豊かに多様になることによって形成されて行く。その行為例としては視線追従（大人が見た対象物を乳児も見ると）や、社会的参照（乳児がある対象や現象に対する評価を大人の表情を見ることで参照にする。＝ソーシャルレファレンシング）が見られる。もう一つ重要な行為例に、他者とある対象を共有する「共同注意」がある。このような発達過程は「9ヶ月革命」とも呼ばれ、社会性・コミュニケーションの発達の重要な指標になる。

学術書などには以下のように図式化されています。



脳科学事典より

同時に大人がその物体に注意を向けていることを意識するようになる。



原初的な共有状況の図

出典：ウェルナー / カプラン 鯨岡・浜田（訳）、1974 シンボルの形成  
ミネルヴァ書房

発達心理学事典より

この重要な発達が順調に行われるかそうでないかにかかわるのが「安全基地」や「間主観性」や「甘え」です。

「安全基地」とは、安定した愛着を後ろ盾にして、子どもは様々なことを学び、吸収し自らを育みます。このことをメアリー・エインスワースは「安全基地」と呼びました。いざというときに頼ることができ、守って貰える居場所であり、そこを安心のよりどころとし、心の支えとすることができる存在です。そして、外の世界を探索するためのベースキャンプでもあります。トラブルや危険が生じたときには、逃げ帰ってきて助けを求めることができます。

「甘え」とは土居健郎によると日本語特有で、その心理は日本人の心性を特徴づけ、依存しなければ生きることができない乳幼児が母親を求める気持ちである。子どもが親の顔色を気にすること無く、安心してありのままの自分を出せて、ほっとできる母子関係が「甘え」。「甘え」が満ち足りていれば、心が安定して自立できるのです。精神科医・小林隆司氏は自然な「甘え」が成立しない場合、子どもの心の発達が歪んでいき、この歪んだ「甘え」の形の中に「発達障害」の本質が見えるとの事例を発表しています。

「間主観性」とは主観と主観の「間」、気持ちと気持ちがつながっている性質。赤ちゃんは生まれ落ちたときからこの「間主観性」を備え持つことが、世界の乳幼児精神保健の研究から分かってきました。子どもが親や周囲の大人へ思いや感情（好きや嫌い、安心や不安、快や不快）を感じ取り、大人の行動や表情の動きから相手の主観を感じ取り、自分なりの情動を返すことです。大人がいつも安定した心持ちでおれば「共にいる」という情動が生まれ、いつも不安や緊張した状況にあれば、子どもにもその不協和音（不安・緊張・孤独）が伝わる。

子どもの成長に欠かせない「三項関係」。その基盤となる「安全基地」や「間主観性」や「甘え」。

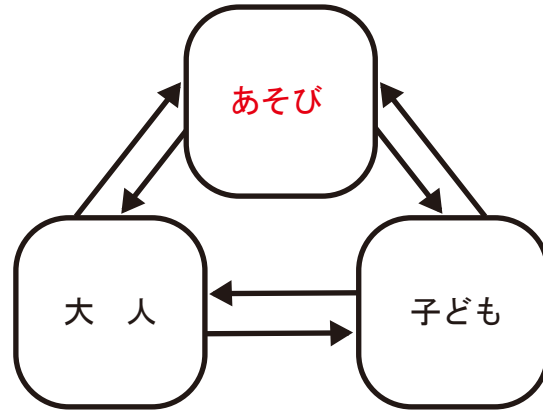


## 「遊び支援」と「三項関係」

### 「一緒に遊ぶ」から解る「三項関係」、そして「間主観性」・「甘え」・「安全基地」 ②

では、「安全基地」や「間主観性」や「甘え」は、どのように形成されるのでしょうか。

「どのように」と問われると、案外すぐに答られないのではないのでしょうか。私は、「三項関係」の「項」の「対象」（「物体」）を「（一緒に）遊び」に変えて考えるとよいのではないかと思います。

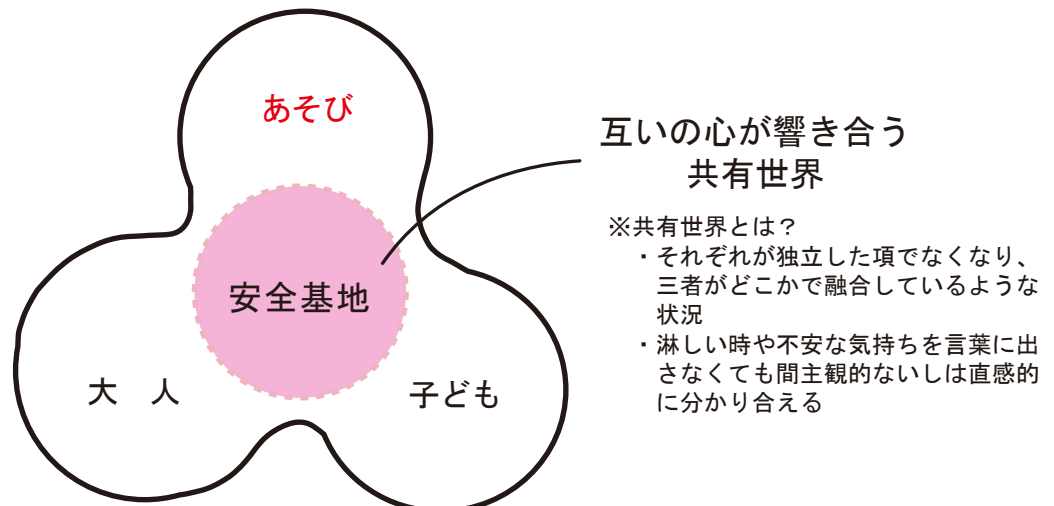


「対象」を「遊び」に変えてみた「三項関係」の図

遊び視線で暮らしを見つめ直してみましょう。「遊び」はどこからでも生まれます。

- i 朝起きたら布団の中でプロレスごっこやじゃれつき遊び。
- ii 「台所は遊び場です」と発想を変えると、「お仕事」が「遊び」に変わります。  
「小麦粉をこねこね」や「野菜のおなかを切って調べよう」  
※実は、子どもはお母さんと一緒のお手伝いが大好きなのです。
- iii 簡単に作れる「科学おもちゃ」で遊びましょう。  
段ボールの空気砲、ヘロンのシャワー、ぎこぎこプロペラ、・・・・・・。
- iv 手をつないで朝の散歩。近所を知ることは、社会を知るための第一歩。

「一緒に遊ぶ」関係から描ける「安全基地」のイメージ図です。



互いの心が響き合う  
共有世界

※共有世界とは？

- ・それぞれが独立した項でなくなり、三者がどこかで融合しているような状況
- ・淋しい時や不安な気持ちを言葉に出さなくても間主観的ないしは直感的に分かり合える

安全基地のイメージ図

（一緒に遊んでいるときに「安全基地」の役目が機能している。）

## 「遊び支援」と「三項関係」

### 「一緒に遊ぶ」から解る「三項関係」、そして「間主観性」・「甘え」・「安全基地」 ③

「一緒に遊ぶ」が生活に根付くと、「遊び」は「三項」の単なる「一項」ではない、また、時々提供される具体的な「遊び」ではない、何かあれば互いに響き合う心の「共有世界」が形成されていきます。それが「安全基地」です。

**一緒に遊べば**、子どもは一緒に遊ぶ大人へ信頼や尊敬の気持ちをもちます。遊ぶ大人が好きになり、自然に愛着感情を抱いていきます。困ったときに「ねえ、私の話聞いて・・・」と自然に悩みを打ち明けたり、「このひとがいるから・・・」、しっかり生きよう！ というように「安全基地」が形成されます。

**一緒に遊べば**、淋しくなれば、「ママ あそんでー」と、自然に甘えることができます。甘えることが苦手だった子どもも、「あそんでー」だったら素直に言えます。遊び上手になれば、甘え上手にもなれます。

**一緒に遊ぶ大人は** 子どもの表情や顔色を察することができるようになります。喜んだり、集中したり、不思議がったりする子どもの顔をよく見ているからです。「今日は保育園で嫌なことがあったのかな」とか、「今はしっかり向き合わないといけないな」など、「間主観性」がよく働くようになります。

「三項関係」の一項を「遊び」に変えると、専門家でなくても、身近な遊べる大人が子どもたちの健全な発達支援ができることがお分かりいただけたでしょうか。

私の行う「遊びのワークショップ付き講演」は、誰もが子育てに関われるようになるための「遊び支援」なのです。「子育て支援」が叫ばれる中、どこを探しても「遊び支援」という中身は見あたりません。(悔しい限りです。)

この資料には、「遊び支援」から生まれた実践やナラティブがつまっています。どうかゆっくりお読みいただけたら幸いです。

#### 【提案1】

他愛ない遊びやおもちゃ（皿回し）で遊んで、感動できるようになりましょう。

#### 【提案2】

日本の伝統的な育児遊びで子どもと遊ぼう。

いないいないばー、べろべろばー、こちょこちょ、おなべふ、なべなべそこぬけ、  
たかいたかい、いっぽんばし、わらべうた、おうまさんぱっかぱっか、etc