

1. 問題の所在

「遊び」が教育手段化されることを問題視
遊び = 目的のための手段ではなく、それ自体が目的
本研究は、遊びの教育力よりもむしろ「**遊びそれ自体を目的とする遊び**」が意味する遊びの主要な側面に着目し、遊びの本質が学童期の子どもの遊びにどのように見られるかを分析し、学童期の子どもにとっての遊びの意味を考察する。

2. 研究の視点

矢野聡司が論じる、遊ぶ子どもの人間学的視点
遊びの中で生まれる、**自己を超える生命の秩序**に触れる瞬間や、**溶解体験**における**超越の体験**などが、学童期の子どもの遊びにどのように立ち現れ、またそのことがどのような意味を持つのかについて明らかにする。

矢野は「何かのために役立つという目的-手段の回路から離脱すること(略)この事物の秩序を破壊する瞬間を、『生成』と名付け、遊びは本来この「生成の力と生命の奥行き」をもっており、この生成の力により「自己を超える生命の秩序」に触れることで「私という境界を越えた生命の秩序」に開かれていく時、「自己と世界の境界線」が溶解し、「脱自=エクスタシーの体験が生起する。」そして、喜びや感嘆を伴うこの「溶解体験における超越の体験こそ『自己の尊厳』を生み出すものなのである」と説く。

5. 分析

(1)自然の中ならではの遊び

- ①**自然の中で遊ぶということ** →五感刺激、遊びを誘発
- ②**非日常体験** →自然環境に身を置くこと自体稀有
- ③**創造、開拓、生み出す遊び** →玩具遊びと根本的に異なる
- ④**本物ではなく見立て、本気だけど本気じゃない**
→偶然・なんとなく・それなりに。時間切れ=遊び尽くした
- ⑤**有限と創造** →現地調達 あるもので工夫し楽しむ
- ⑥**非生産的及び無用であること**

「ばかばかしくて感動する。社会にでたら何の価値もない。そんなことを一生懸命やっつてることに面白さがある。なんの技術も役に立たない、そんなことほど価値がある。この時間は将来きつとなんの役にも立たないと、ほんまに思った。」

(2)PLの存在

- ①**自由とPLの関係** →PL捕まえて やりたいようにできた
- ②**自分の限界を乗り越えさせてくれるPLの存在**
→寄り添い、年長者なりに知恵を出し、共に実現過程を楽しむ

(3)終わりの会での報告

→私にとっての良きことを分かち合う、私事を公事に転換

(4)大人になった今への影響

→協力者として活動に関与/時折思い出しては楽しみに耽る

3. 研究題材

自分の好きに自由に遊ぶ
好きなことに没頭

ひと山まるごとプレイパーク

非日常=里山・月1回定期開催、年度会員制

参加者:幼児・小学生、保護者、継続参加の中高生

支え手:若者=プレイリーダー、シニア=マイスター

親でも指導者でもない立場から子どもと関わり、子ども同士をつなげたり、子どもが自分のしたいことをしたり山ならではの遊びをできるように、子どもと一緒に遊ぶ役割を担う。



4. 研究方法

かつての参加者に半構造化インタビュー調査

学童期に参加していた立場の者が、20代半ばの大人となった今、何が思い出に残っており、どのような価値を置き、人生への意味づけをしているのか。

氏名	調査時	参加時期/年度(学年)	参加年数	現在のつながり
Aさん	25歳	2002~2009(年長~小6)	8年間	無
Bさん	26歳	2005~2010(小4~中3)	6年間	有/PL参加や事前準備作業
Cさん	27歳	2001~2008(小2~中3)	8年間	有/事業準備作業
Dさん	25歳	2005~2011(小3~中3)	7年間	有/2019年度~21年度まで職員

6. 考察

6-1. 遊びの本質

(1)「生成」の現れ

- ①**目的-手段の回路からの離脱**
行き当たりばったり、予測不能、その時その時で楽しむ
- ②**有用性の世界からの離脱**
社会では何の価値もないことに価値が見出される遊び
- ③**俯瞰する熱中の行為**
矛盾に気づき→可笑しみ強化、大人真剣→タガを外す契機

(2)意味生成

- ①**差異性の反復** **都度創造・破壊・創造…→浸る・快樂**
- ②**自己の確認** **語る→味わった体験・情感・感覚を倍化**
- ③**自己の拡張** **年長者・経験者の存在により**

6-2. 遊びの意味

- ①**価値の相対化**
順応すべきと与えられてきた日常の価値(段取り・予定・準備・予測)を相対化 →世界を複眼的に捉える
- ②**仕事とは別の世界を持つ**
価値形成への影響=「無用・非生産的」世界に価値を見出す
- ③**自己の尊厳を生み出す**
思い出にふける瞬間=没我の境地 過去と現在の溶解

【学童期の遊びの本質】 行為を俯瞰することによる日常の価値観の相対化、もどきの遊び、年長者との関わり合い

現地調達という制約や予測不能という自然の中での遊び、皆の前での遊びの報告

【学童期の遊びの意味】 世界を複眼的に捉える眼差し、時空を超え自己の尊厳を生み出す超越体験の源