

注意書きの看板が多過ぎる公園

2025・5・14 重枝 一郎

私の時代の「遊び」って？ 「鬼ごっこ」「かくれんぼ」「缶けり」「空き地で野球」「めんこ」「ヒーロー・ヒロインごっこ」・・・など。なぜあれほど熱中したのだろう。基本的に、立派な場所で遊んでいない。場所は関係なく、誰と遊ぶかが重要であった。昔、公園で、上のような遊びをしていたことを思い出す。友だちと必死になって遊んでいた。ところが大人になってその公園に行くと、当時の私たちのような子どもの姿はない。なぜなら、公園には注意書きの看板が多くある。大人の息のかかった公園には進んでいく気にはならない。その公園に魅力を感じない。私は、頭の中で、「公園」を「学校」に置きかえてみたりする。なぜなら、「自律的学習者の育成」に通じるからである。

私は「遊び」の中で、社会的なルールやマナーを身に付けていたと思う。「遊び」そのものにルールがあり、それを守らなければ楽しくないこと、友だちがいるから楽しいこと、一人では楽しくないことを。だから、自分だけ楽しければいいという自己中心的な振る舞いをせずに、友だちと協調しながら楽しむことを理屈ではなく体で直に感じ取っていたと思う。その経験を手に入れて大人になっていったと思う。

また、「遊び」の多くには「勝ち負け」や「相手より上手にできるかどうか」という競技性がある。勝てばうれしく、負ければ悔しい。勝負なので簡単にやり直しもできないし、転んだりすれば怪我をして血が出ることもある。でもそうした失敗やプチ挫折経験があればこそ、チャレンジ精神も育っていったと思う。

こうした「遊び」と「学び」は、とても重なり合っていると思う。「遊び」と「学び」の構造はとても似ている。うまくできない、とても勝てないとなれば、上級生や上手な友だちを見てよく研究し、真似をしていた。そして、粘り強く練習して、気付いてみればできなかったことができるようになるし、上達もしている。

「遊び」と「学び」そして「仕事」も重なり合っている。

アメリカのテンプル大学とデラウェア大学の2人の女性研究者が「遊びの5原則」というものを書いている（裏面参照）。そのうちの3つは、「遊びは楽しくなければならぬ」「遊びは遊ぶ人の自発的な選択によるものでなければならない」「遊びは遊ぶ人が能動的に関わらなければならない」と言っている。これはそのまま「学び」や「仕事の働きのいい」にも当てはまる。

生徒の中には、「遊び」と「学び」「仕事」が同じだということに眉をひそめる者もいると思う。「学び」「仕事」に「つらい」「苦しい」などのネガティブなイメージをもつのは、それが社会生活に必要なことだと義務付けられたり、試験などがあるからだろう。もちろんそれは社会が成り立つためには必要なことでもある。しかし、ただ知識を詰め込んでも、それが社会で役立つことはほとんどない。例えば、車の運転をしたことない人が、運転の知識だけ暗記しても、それだけで運転するのは無謀であるのと同じである。

生徒は、こういう話をしても、「遊び」＝「学び」「仕事」とはなかなか思えないかもしれない。でも私たちはできるだけ「学び」＝「遊び」というマインドにしていかななくてはならないと思う。なぜなら、「遊び」には、最初にした通り、主体性と協働性の要素があるからである。これはこれからの教育に必要な不可欠な要素である。

【遊びの5原則】

アメリカの女性研究者キャシー・ハーシュパセクとロバータ・ゴリンコフは、「遊び」について、以下の五原則を唱えている。

- 1 遊びは楽しくなければならない
- 2 遊びはそれ自体が目的であるべきで、何か他の目的であってはならない
- 3 遊びは遊ぶ人の自発的な選択によるものでなければならない
- 4 遊びは遊ぶ人が能動的に関わらなければならない。遊ばせてもらっていたら遊びではない
- 5 遊びは現実から離れたもので、演技のようなものである。子供が何かの「ふり」をしていたらそれは遊びである。