

遊びと、子育て・学びの楽しさに 充たされる社会の創造のために

松田恵示 (東京学芸大学)



第3回 東京都 こども未来会議

2021年2月12日(金)

はじめに - 2つの「遊び」について --

◆ 具体的な「遊び」と、理念としての「遊び」

具体的な「遊び」(例) (以降「遊び」と表記)

- ・ いないいないばー、積み木、鬼ごっこ、木登り
縄跳び、トランプ、ねんど、太鼓
- ・ 鉄棒、水泳、野球、サッカー、造形、絵画、ピアノ
- ・ テレビゲーム、スマホ、カラオケ、映画、劇
- ・ アウトドアー、旅行、博物館、美術館、スタジアム

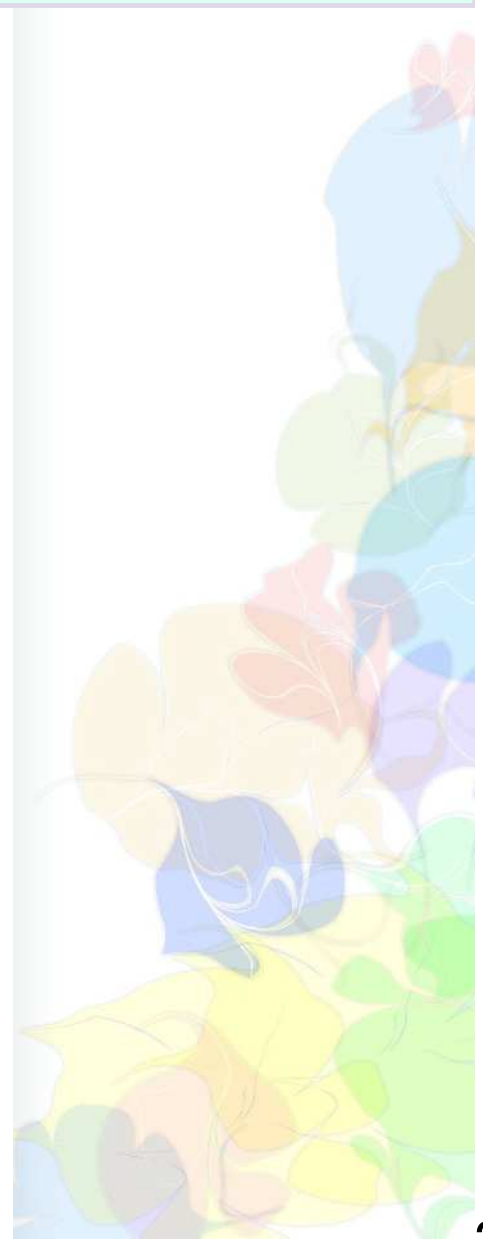
理念としての「遊び」(例) (以降<あそび>と表記)

- ・ 「人生には遊びが必要だよ」
- ・ 「こどもにとって大切なものは遊びです」
- ・ 「文化は遊びとして始まるのでもなく、遊びから始まるのでもない。遊びの中に始まるのだ」 (J. ホイジンガ 1973:165)

◆ <あそび>は、子育て・笑顔・学びの面白さ・楽しさ、を生み出す

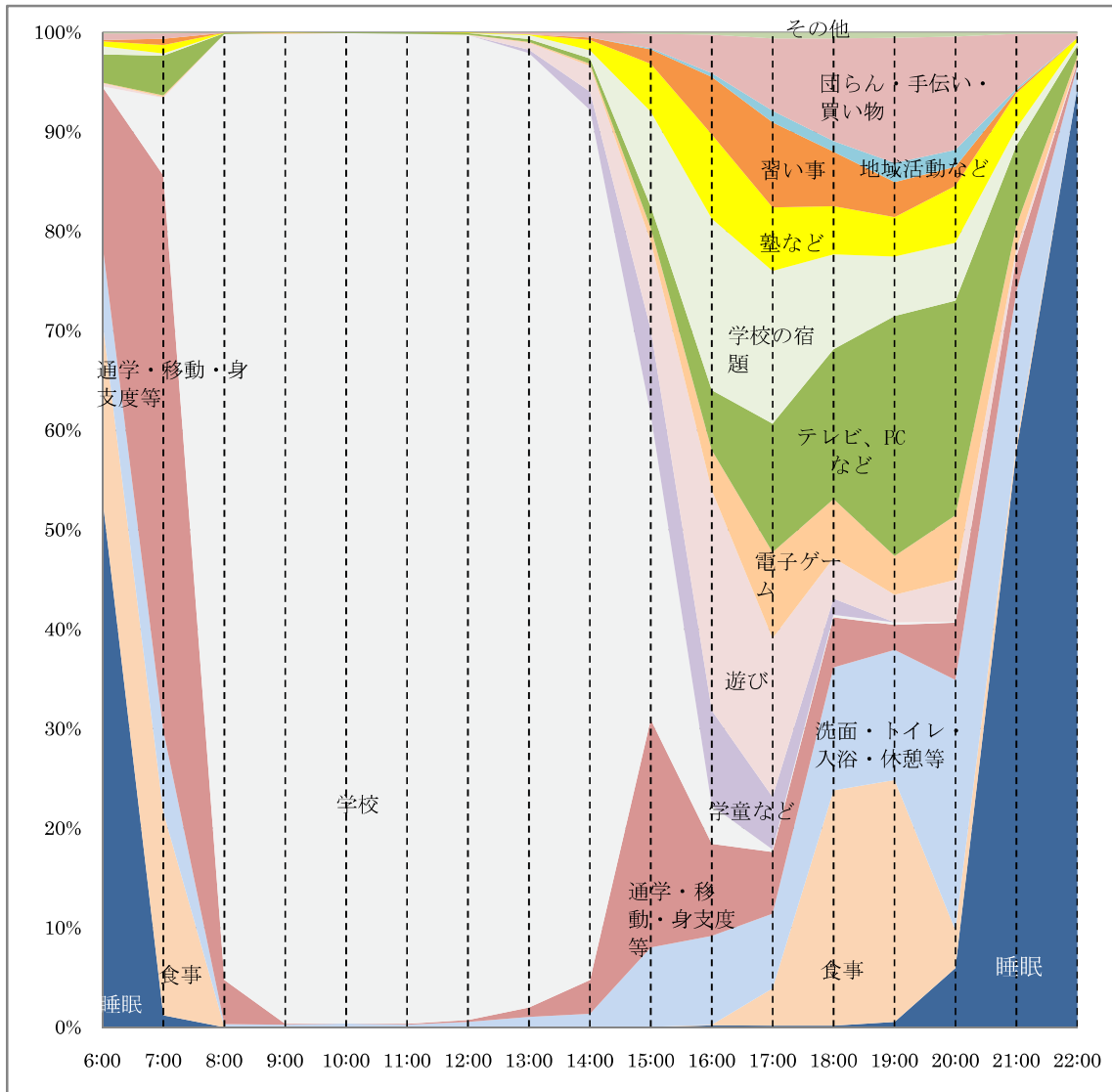
◆ <あそび>を政策ビジョンに

<あそび>の精神=哲学を、<あそび> ⇔ 「遊び」の環境整備を



こどもの「遊び」が持つ課題①

図表4 一日の生活時間 (平日 3校全体)



小学生1～6年生生活時間(2013)から

◆ 「遊び」の時間の問題 :量と質

- ・ 塾、習い事の量の増加
- ・ 「外遊び」の減少
- ・ 電子系メディア時間の増加
- ・ 遊び時間の「日没化」

松村祥子(一般財団法人 こども未来財団)、子どもの生活時間に関する調査研究[報告書概要](平成25年度 児童関連サービス調査研究等事業報告書、(以下の厚生労働省webサイトより2021.1.24取得、https://www.mhlw.go.jp/file/05-Shingikai-12601000-SeisakutoukatsukanSanjikanshitsu_Shakaihoshoutantou/0000184127.pdf)

注) その時間帯に活動している生活時間の割合、総数：水曜日+木曜日 延べ914人

こどもの「遊び」が持つ課題②

【小中学生の遊びの内容】（複数回答 n=900）

全体 TOP5			小学生 TOP5			中学生 TOP5		
1位	スマートフォン・携帯電話・タブレット端末・パソコン	45.3%	1位	遊具遊びや鬼ごっこ・かくれんぼ	51.2%	1位	スマートフォン・携帯電話・タブレット端末・パソコン	63.3%
2位	ゲーム(家庭用)	40.1%	2位	ゲーム(家庭用)	44.8%	2位	お買い物	41.0%
3位	お買い物	39.7%	3位	おもちゃで遊ぶ(ごっこ遊び・ままごと含む)	41.5%	3位	娯楽施設(映画館、カラオケ、ゲームセンター、ボウリング場など)で遊ぶ	36.3%
4位	ゲーム(携帯用)	38.2%	4位	球技(サッカー、バスケットボール、ドッジボールなど)	40.2%	4位	ゲーム(携帯用)	35.0%
5位	球技(サッカー、バスケットボール、ドッジボールなど)	36.0%	5位	ゲーム(携帯用)	39.8%	5位	ゲーム(家庭用)	30.7%

小学1～2年生 TOP5			小学3～4年生 TOP5			小学5～6年生 TOP5		
1位	おもちゃで遊ぶ(ごっこ遊び・ままごと含む)	63.5%	1位	遊具遊びや鬼ごっこ・かくれんぼ	53.5%	1位	ゲーム(家庭用)	48.5%
2位	遊具遊びや鬼ごっこ・かくれんぼ	61.0%	2位	ゲーム(家庭用)	49.0%	2位	ゲーム(携帯用)	各46.0%
3位	お買い物	41.5%	3位	ゲーム(携帯用)	45.0%	2位	スマートフォン・携帯電話・タブレット端末・パソコン	
4位	ゲーム(家庭用)	37.0%	4位	おもちゃで遊ぶ(ごっこ遊び・ままごと含む)	各43.0%	4位	球技(サッカー、バスケットボール、ドッジボールなど)	42.0%
5位	球技(サッカー、バスケットボール、ドッジボールなど)	35.5%	4位	球技(サッカー、バスケットボール、ドッジボールなど)		41.0%	5位	お買い物

小・中学生の遊びの実態(2018)から

◆ 「遊び」の空間の問題：内容と場所

- ・ 遊びの人数の減少
- ・ テレビゲームは？
- ・ スマホ等ネット系
- ・ 「空き地」の減少

【子どもの普段遊んでいる場所／(親が)子どもの頃遊んでいた場所】

(複数回答 n=869 ※「遊ぶ」と回答した人のみ)

子どもの遊び場所 TOP5			親が子どもの頃遊んでいた場所 TOP5		
1位	自宅	92.1%	1位	自宅	80.9%
2位	公園	49.3%	2位	友達の家	50.2%
3位	友達の家	48.0%	3位	公園	48.1%
4位	ショッピングモール	21.6%	4位	学校の屋外(運動場など)	27.4%
5位	学校の屋外(運動場など)	21.3%	5位	空き地	26.9%

(株)バンダイ、「小中学生の“遊び”に関する意識調査」(以下の(株)バンダイwebサイトより2021.1.24取得<http://bandai-a.akamaihd.net/corp/press/100000677580942.pdf>)

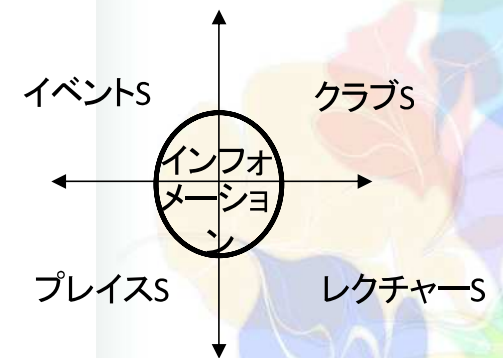
こどもの「遊び」が持つ課題③

◆ 「遊び」の「サンマ(三間)」の社会的整備

- ・ 就学前期
(幼保こども園、子育て支援・家庭教育支援etc)
- ・ 小学生期
(学校・放課後子ども教室/学童保育・地域教育・家庭教育支援・福祉etc)
- ・ 中高生期
(学校・部活動・地域教育・家庭教育支援・福祉)



◆ 「イベント」「場」「集い・クラブ」「講座・教室」「情報」の提供として、大人(地域・組織)からの働きかけ



「遊び」は、

「子供のため?」「何かに役立つから与える?」「子育てに必要な不可欠な道具なの?」「子供自身はどう思っているの?」「良い遊び場とは?」「コロナが投げかけてきたものは?」

<あそび>が示されないことから、働きかけが断片的?

<あそび>再考

◆ 遊びの持つ不思議さ

- 「遊び」をあげていくと、どこまでが「遊び」なのか、定義が難しい。「すべてが遊び/全ては遊びではない」
- 遊びは、やりなさすぎると「遊びなさい」と言われるし、やりすぎると「遊んでばかりいないで」と言われてしまう。 cf. 夢
- 大人が遊びについて考えだすと、多くの場合、「何に役立つのか」という話になってしまう。考える人の興味・関心に応じて取り上げられてしまい、当の遊んでいる人にとってどうなのかや、そもそも遊びとは何か、はあまり問われない。 cf. 体育

◆ 遊びの研究

- 「遊び」の分析を通して、<あそび>を考えることが重要だと主張した人が、『ホモ・ルーデンス(人類の本質の一つが「遊ぶこと」にあるという意味)』を著したJ. ホイジンガ(オランダ、元ライデン大学学長/歴史学者)

(Huizinga, Johan, 1938, Homo Ludens, 高橋英夫訳, [1961] 1973, 『ホモ・ルーデンス』中央公論社.)

<あそび>の本質は、ただ「面白い」ということ

◆ 「面白い」が<あそび>の本質

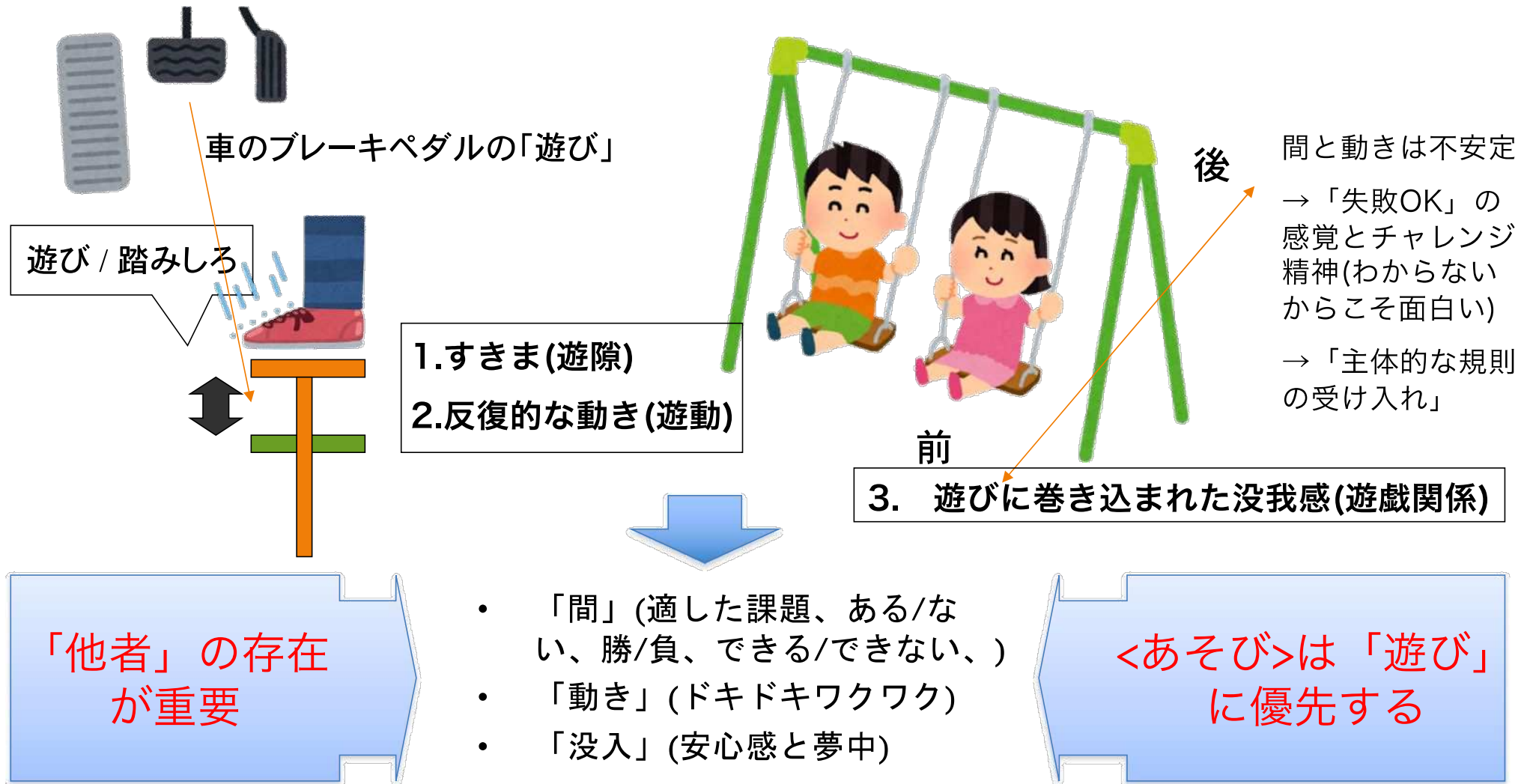
- 遊びは「何かのためになる」と言われ続けてきた。しかし、遊びは、「遊ぶためにする」のであって、それ以外の目的は本来ない。
- つまり遊びの本質とは「面白さ」である。
- 「面白さ」はそれ以上根源的な言葉に還元できない。しかし「面白さ」が文化を創り生活を産み出し、社会を創造している。ex. 法律、戦争、知識、詩、哲学、芸術

「労働と生産が時代の理想となり、やがてその偶像となった。ヨーロッパは労働服を着込んだのだ。社会意識、教育熱、科学的判断が文化過程の支配者となった」(ホイジンガ、p.390)

◆ 「遊びは…目的を持たない教育に見える」(カイヨワ、p.272)

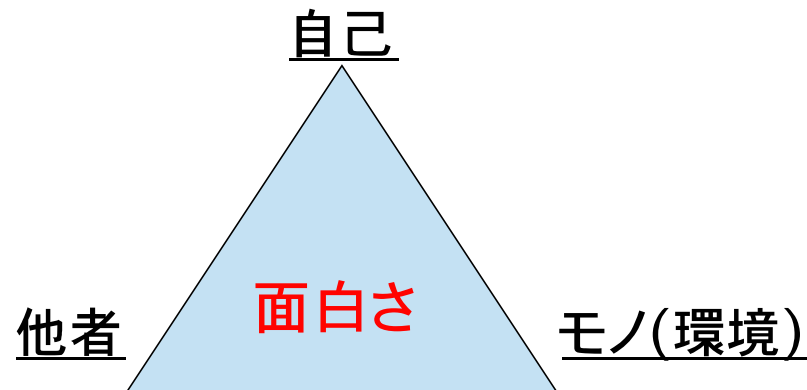
- ホイジンガを継承して『遊びと人間』を現したR.カイヨワの言葉。<あそび>を教育や子育てにつなぐ時の、キー・センテンス。cf. 自由、創造、責任、関係、幸福
- 子供の力は「遊んだ」結果、身につくのであって、身につけるために遊ぶわけではない!「学ぶこと」と「遊ぶこと」は、実はシームレス! 「対象中心」=没我的行為
- だからこそ、「自」の壁を破って、人や自然と繋がり、技術を革新する原動力に!

<あそび>の成り立ち



「遊びの現象学」(西村清和、勁草書房、1991)から引用・参考にして松田が作成

<あそび>=「遊び」は、「こと」の三角形

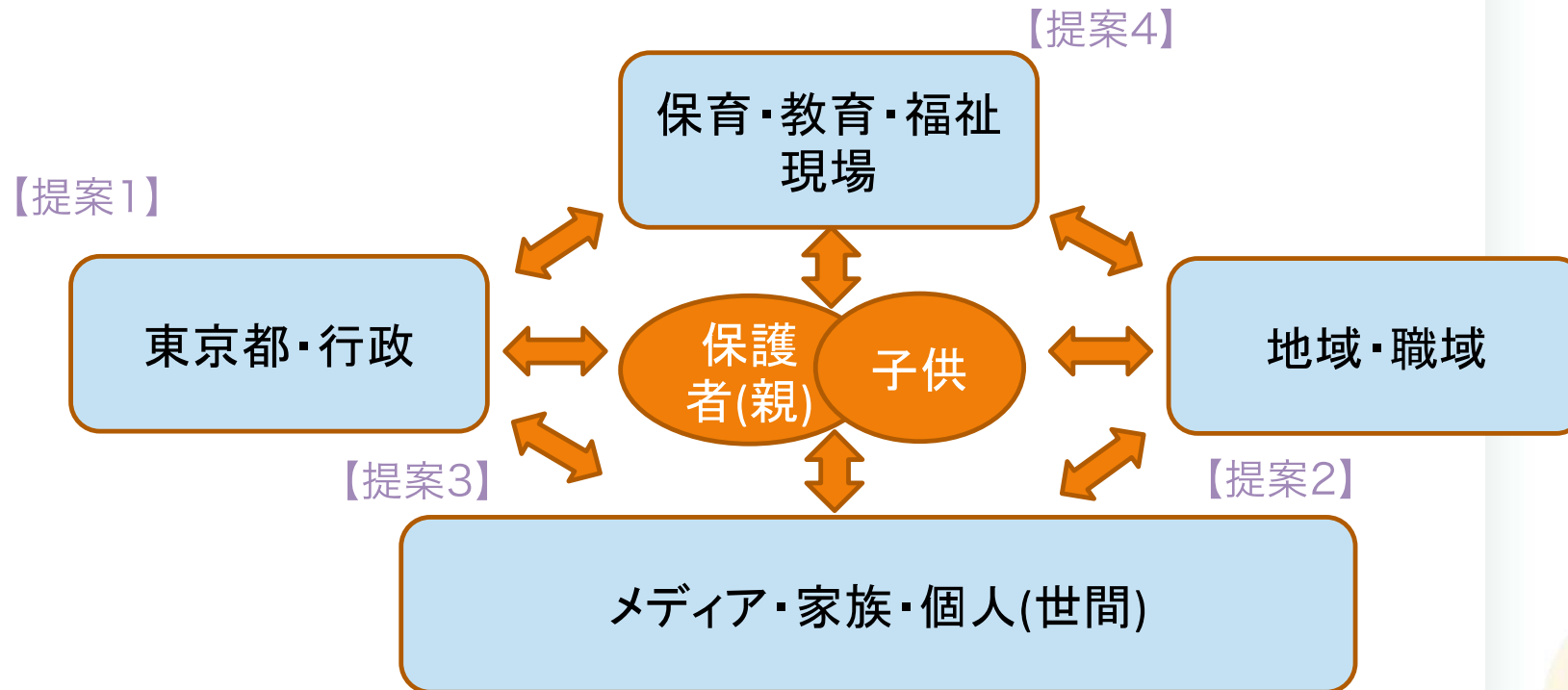


大人は支える人であるとともに<あそび>の世界(こと)の「住人」

- ◆ 保護者や大人は、<あそび>の三角形の「住人」であること(共創/同居性)が必要
- <あそび>を支える他者性(異質性・多様性)の一つとして、「遊び」を一緒に<あそぶ>仲間として、保護者や大人は関わるのが重要。<あそび>を支えることは、「協生農法」の考え方に似ている。異質性、多様性を「遊び場」として密生・混生させることを意図的に行う。「まだら」を創り出すことが、子供にとっての大人の意味。
- 子育てが「あそびの中にある」とすれば、子育ては「仕事」ではなく、両親や関わる大人にとっても<あそび>。子育ての中の「遊び」が<あそび>でなければ、教育や子育ては「面白いこと」「楽しいこと」になりにくい。

<あそび>=「遊び」と笑顔に充たされる子育てに向けて①

マインドセットを変える



◆ 【提案1】 <あそび>=「遊び」を理念とした政策ビジョンの立案

- イギリスでは「遊び」に関する政策がすでに立てられているが、<あそび>つまり、遊びの精神・理念を核とした文化、教育、福祉、経済、政治などを串ざす政策を打ち出した国や都市はまだ見られない？
- 文化的社会的成熟を歴史的にも育んできたTOKYOならではのこそ、<あそび>に始まる新しい教育と未来の創造を、世界に先駆けて謳ってみてはどうだろうか。

<あそび>=「遊び」と笑顔に充たされる子育てに向けて②-1

子育ては<仕事>ではない

◆【提案2】 子育てとは「子供の時間を一緒に生きること」、そのための環境整備。

- 子供は<あそび>の天才で、乳児でさえ、いないいないバアー、のような、周囲を巻き込んで<あそび>を作り出す力がある。自由な発想、に支えられる「遊び」や、スマホ、テレビゲームなど新しい「遊び」は、一般的に子供の方がベテランの「遊び手」。大人が子供に<学ぶ>ような、<あそび>の広がり共有できれば良い。課題は「出会い」(こと)の多元化と機会の保障。家族を単位とした「場」の創出。
- 「ショッピングモール」「コンビニ」など新しい都市の「空き地的空間」や、従来の教育・福祉施設なども活用して、子供が遊び大人も遊び交流できる新しい文化的・社会空間を、地域コミュニティが主体(子供も含む)となり、民間も加わって住民主体で形成する。リモート勤務がニューノーマルの社会で「サードプレイス」を誕生させる。

(例) 生涯スポーツとしての
グラウンドゴルフの開発普及



家庭・地域・学校の連携で、誰もが参加できるリズムダンスコンクール



民間と協力した親子で楽しめる玩具の開発

<p>01 イマジネーションをそだてる遊び。15mmの厚み。</p> <p>広さあり、軽さあり、あてておもしろい。いろいろな遊びが楽しめる。15mmの厚みは、子どもが握りやすい。また、おもしろい遊びがいろいろある。おもしろい遊びがいろいろある。</p> 	<p>02 「Disneyの仲間たち」と一緒に遊べる。持ち運びやすい。</p> <p>Disneyの仲間たちと一緒に遊べる。持ち運びやすい。また、おもしろい遊びがいろいろある。おもしろい遊びがいろいろある。</p> 	<p>03 みんなで遊べる。持ち運びやすい。</p> <p>みんなと一緒に遊べる。持ち運びやすい。また、おもしろい遊びがいろいろある。おもしろい遊びがいろいろある。</p> 
<p>04 Disneyの世界観からつながる。想像力の育み。</p> <p>Disneyの世界観からつながる。想像力の育み。また、おもしろい遊びがいろいろある。おもしろい遊びがいろいろある。</p> 	<p>05 ミッキーやディズニーキャラクターと一緒に遊べる。</p> <p>ミッキーやディズニーキャラクターと一緒に遊べる。また、おもしろい遊びがいろいろある。おもしろい遊びがいろいろある。</p> 	<p>06 どの大人も、同じ世界に遊び込めます。</p> <p>どの大人も、同じ世界に遊び込めます。また、おもしろい遊びがいろいろある。おもしろい遊びがいろいろある。</p> 

<あそび>=「遊び」と笑顔に充たされる子育てに向けて②-1

<あそび>場整備のニューノーマル

- <あそび>=「遊び」の豊かな場とは、異質性・多様性が交流する場所。イメージされるのは、公園で鬼ごっこもやっていたら、サッカーもやっている、トランプもやっていたら、絵も描いている。さらには、スマホを見ている子もいれば、テレビゲームを行なっている子もいる。さらには、子供だけでなく、大人もいる。電子空間の拠点性、発信性も有している。そして、そこはみんなにとって心地よい、楽しい場。アイデアを出し合って、子供が大人と一緒に創りだすこと自体を支援してみてもどうか (子供の参加/cf.「子供シンポジウム『ティーンズ・アクション TOKYO2020』」)子供は特に「思いっきり身体を動かせる場」が欲しい(もちろん大人も)。プロセスを共有することで、地域のコンセンサスと、ソーシャルキャピタルが醸成されるのでは。
- 現状進む、「地域学校協働本部」や「コミュニティースクール」の新しい社会実装の姿として、子供参画の”TOKYO STYLE”として先導的に具体化してみてもどうか。



<あそび>=「遊び」と笑顔に充たされる子育てに向けて③

子育てという<こと>の伝承とみんなでの共有

◆ 【提案3】 <あそび>=「遊び」を通じた子育ての「楽しさ」の伝承の仕組みづくり

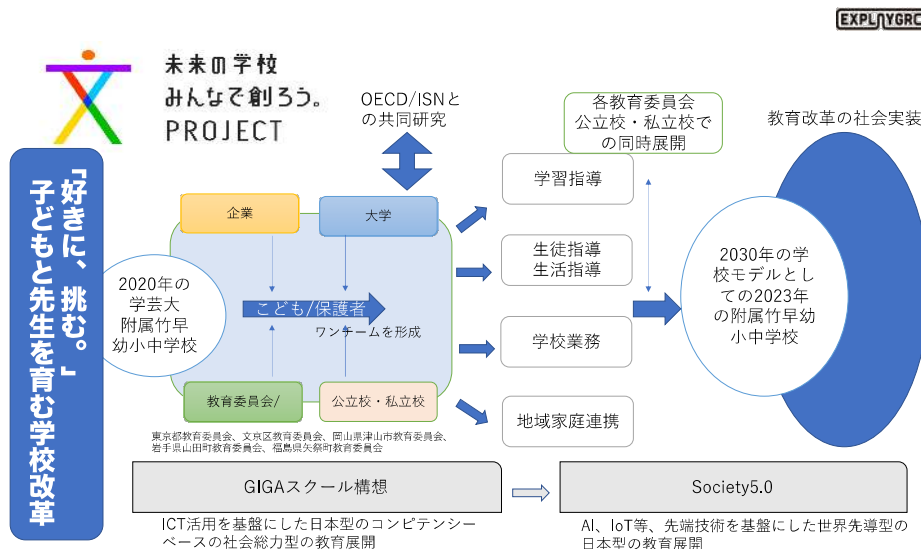
- 例えば荒川区の調査「家庭における親の教育意識と青少年」意識調査の結果では、平成20年度からの3年ごとの調査で、85%程度の親がほぼ変わらず「子育ては、楽しみであり生きがいである」と回答している。子育て中の保護者や親の大多数は、<あそび>=「遊び」を通じた楽しさや苦しさ、面白さや子供の笑顔に、一定程度すでに触れている。
- 子育てを<あそび>の観点から考えると、始まりには、情報が自然と充たされるような、自分の中の「興味・関心の蓄積」と、その時にきっかけがあることが必要。このことからすると、未婚の方を含め、むしろ子供と接点のない大人全般に、子育てという<こと>が、従来、世代間で情報が伝承されたような工夫(例えばSNS等を活用した新たなソーシャルメディアの構築/それ自体が遊びになる取り組みなど)を、促したり支援することが必要。
- まずは、多様な状況にある一人一人の生活環境が子育てに向けて整えられることは重要。それと並行して現代社会では、「自分の人生を生きること」「自己実現すること」「美しくいること」などが子育てにネガティブなマインドセットを生み出すときがある。子育ての面白さは、<あそび>と似ていて、過程に豊かさがあるって結果を評価されるものではない。今の自分にとって、そこに新しい価値の創造があるかもしれないという期待が重要。<こと>としての多様な子育ての情報に触れることで、主体的な判断のもとに、興味・関心に基づいて行動を起こせる環境が重要。親じゃない人が、子供に触れること、情報を得ることがポイント。

<あそび>=「遊び」と笑顔に充たされる子育てに向けて④

学校のあり方の変化への期待

◆【提案4】 こどもの生活の主要な割合を占める「学校」を<あそび>の視点から改革する

- <あそび>=<学び>=「学び」のシームレスな「学校」は、子供の「好き」を育て、社会を〇〇のように「したい」を育てるのでは。学校は、コンピテンシーやエージェンシーを育てる「学び」を新たに支援する場、あるいは子供達の笑顔の源になる。そのような<学校>は、<仕事>のように結果にコミットする過程を計画管理する、PDCAのみが重視される場ではないのでは。もっと、試行錯誤が認められ、例えばOODA LOOP等が認められ、その代わり社会全体で責任も持つ失敗OKの場になってほしい。必要なことは全て社会が全体で責任を持ち、学校は<遊び>だけ。
- 「真面目」は大切な価値観だけれども、「ミスをしてはいけない」「ルールから外れない」それだけになってしまうと、ホイジンガが批判したように「教育熱の支配」が子供と保護者(親)の笑顔を失わせる。<あそび>は、他者と織りなす三角形であるからこそ「新しい出会いと自己の変化」をもたらす。子育てはこの意味で人生100年時代の生涯学習の一部。学校は、そのような生涯の学びの拠点として、社会を支え、支えられる<あそび>の場に。



What is Explayground ?

Explaygroundは、未来に向けての新しい学びを推進する活動です。児童・生徒からなる多様な参加者が主体的に自分の「好き」「面白い」「無難」を持ち込み、共通テーマと関わるプロジェクトを形成。「遊び」から生まれる学びに代表されるように、何かに没頭する中から得る学びを大切にしたい、新しい公教育のモデルを形成していきます。

このラボ活動はそれぞれが創造的な研究開発やその後の社会実装につながる学びであると同時に、ラボ活動が集まるExplayground自体が新しい公教育のモデルになっていくことを目指します。

Explaygroundが提供する3つのフィールド

参加者	スタートアップフィールド	アクセラレーションフィールド	オーケストレーションフィールド
公教育 民間(小中高) 大学・研究機関 企業・ベンチャー	教育界の公教育界に多様なテーマで「ラボ」を形成し、研究開発が駆動	「ラボ」が進化し、一定の成果目標を明確にした「プロジェクト」として研究開発、社会実装が駆動	「ラボ」の大きな成果が複数テーマ「プロジェクト」を駆動し、大きな社会的なインパクトを与える「プログラム」として駆動

Explaygroundが目指す新しい公教育

「学び」と「遊び」はシームレス

「学び」は従来の出会い、夢中になっているうちに、自分が変わっていくプロセス。「遊び」の持つ「面白さ」を軸に「学び」を非意識していく。

「教育」は「学びを支援すること」に

教育とは、コンテンツを教えるのではなく、学びを支援していくこと。公教育を「教える」活動から、「学びを支援する」活動に変えていく。

人生100年時代のLife Long Learning

子どもは教えられる存在ではなく、「学ぶ」存在。大人も働く存在ではなく、「学ぶ」存在。公教育を子どもだけでなく、大人も受けた「学び」の場になっていく。

Explayground = [Experiment][Expand][Extreme] x [Playground]

Explaygroundは英語。

[Experiment][Expand][Extreme]と[Playground]をかけ合わせて、「学び」と「遊び」がシームレスにつながっている環境として「Explayground」という言葉を作り直した。