



東京学芸大学リポジトリ

Tokyo Gakugei University Repository

創造社会に向けた「遊力」の提案：遊力研究①共同研究を通じて見出した「遊力」の概念とその意義

メタデータ	<p>言語: Japanese</p> <p>出版者: 東京学芸大学教育実践研究推進本部</p> <p>公開日: 2024-11-12</p> <p>キーワード (Ja): 創造社会, 遊び, 遊び心, 環境デザイン, ウェルビーイング, 幼児教育, 生涯学習, ETYP: 教育関連論文</p> <p>キーワード (En): Creative society, Play, Playful mind, Environment design, Well-being, Early childhood education, Lifelong learning</p> <p>作成者: 原, 裕佳子, 正木, 賢一</p> <p>メールアドレス:</p> <p>所属: 東京学芸大学, 東京学芸大学</p>
URL	<p>https://doi.org/10.50889/0002000720</p>

創造社会に向けた「遊力」の提案

— 遊力研究① 共同研究を通じて見出した「遊力」の概念とその意義 —

原 裕佳子*・正木 賢一*

美術・書道講座（美術分野）

(2024年6月25日受理)

HARA, Y. and MASAKI, K.: Proposal of "Asobility" for a creative society: The Concept and Significance of "Asobility" Discovered through Collaborative Research - Asobility Study 1. Bull. Tokyo Gakugei Univ. Division of Arts and Sports Sciences., 76: 89-98. (2024) ISSN 2434-9399

Abstract

The great copy "Kuu(eat), neru(sleep), asobu(play)" by Shigesato Itoi reflects an essential aspect of human nature, where "play" stands alongside food and sleep, vital for sustaining life. In today's rapidly advancing technological landscape, we witness paradigm shifts occurring in various domains, creating ripples of influence that intersect. Living in this transitional period of society, having a vision to aspire to becomes a crucial anchor for us. Hence, we embarked on exploring methodologies for fostering human creativity, envisioning the realization of a "Creative Society." Two fundamental inquiries emerge: firstly, how to nurture human creativity and shape society accordingly, approached through the lens of creative education and environmental factors; and secondly, what constitutes individual happiness within a creative society, explored from the perspective of well-being. Both inquiries center around the keyword "play," serving as the cornerstone of our research endeavors. The term "Asobility" (the driving force of play) in the title conceptualizes the idea derived from a collaborative research project conducted between Tokyo Gakugei University, Maruzen-Yushodo, and Tokyo Gakugei Univ. Children Institute for the Future, targeting pre-school children and their parents, aimed at fostering creativity from fiscal year 2022 to 2023. This paper summarizes the hypothetical concept of "Asobility" based on the outcomes of this joint research, and supplements it with reflections grounded in workshop practices, highlighting the efficacy of "Asobility" demonstrated within playful activities. Through this discourse, we propose the notion of "Asobility" towards realizing a creative society, setting the trajectory for further "Asobility" research to disseminate the significance and potential of play to society.

Keywords: Creative society, Play, Playful mind, Environment design, Well-being, Early childhood education, Lifelong learning

Department of Fine Arts and Calligraphy, Tokyo Gakugei University, 4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo 184-8501, Japan

要 旨

「くう ねる あそぶ」という、糸井重里氏による名コピーがある。生命維持に欠かせない食と睡眠に「遊び」が並んでいる点は、人間の本質を言い当てているように思う。テクノロジーの急速な進歩を肌で感じる昨今、各所でパ

* 東京学芸大学 美術・書道講座 美術分野 (184-8501 東京都小金井市貫井北町4-1-1)

ラダイムシフトが起きつつあり、波紋となって影響し合っている。こうした社会の過渡期に生きる私たちにとっては、目指すべきビジョンの存在が拠り所となるだろう。そこで筆者らは「創造社会」の実現という大きな展望を描きつつ、人が創造的に生きるための方法論について模索することを始めた。そこには、「人の創造性をどのように育み社会を形成していくか」、そして「創造社会において個々人がどのような状態であることが幸せなのか」という2つの問いが存在している。前者はクリエイティブ教育やその環境論の観点から、後者はウェルビーイングの観点からアプローチすることを想定しているが、いずれも「遊び」をキーワードとして掲げ、本研究活動の起点かつ基点とした。表題にある「遊力」とは、2022年度から2023年度にかけて実施した東京学芸大学・丸善雄松堂・東京学芸大こども未来研究所の3者による、未就学期親子を対象にした創造力の育成に関する共同研究を通じて導き出した概念である。本稿では、その際にまとめた共同研究の成果レポートをもとに「遊力」の仮説的概念を要約し、実際に遊びの中で発揮される「遊力」の効力についてワークショップの実践を踏まえた考察を加え、創造社会に向けた「遊力」の提案をする。本論を機に、「遊び」の重要性と可能性を社会に向けて発信していく「遊力」研究の指針としたい。

キーワード：創造社会、遊び、遊び心、環境デザイン、ウェルビーイング、幼児教育、生涯学習

1. はじめに

2007年に初代 iPhone¹が登場して以降、テクノロジーの進歩とその速度を日々体感する社会になった。テクノロジーの活用が求められる「AI時代」の社会に対して、経団連は Society 5.0 を提唱し、創造力を発揮して他者と共創しながら生きる「創造社会」²の実現が必要であるとしている。VUCA³と呼ばれる混沌とした時代の中で、創造社会の実現を1つの共通目標として掲げ、人が創造的に生きるための方法論が模索されている。従来型の認知教育からのアップデートが迫られているのだ。そこには2つの観点があり、ひとつは創造的な人をどのように育み社会を形成していくかという人材確保の観点、もうひとつは、創造社会において個々人がどのような状態であることが幸せなのかというウェルビーイング⁴の観点が挙げられる。こうした観点を踏まえ、社会と教育の過渡期における試行錯誤として、「遊び」をキーにしたアプローチを提案したい。なぜなら、「遊び」において人はごく自然に想像力と創造力を発揮するからだ。「創造社会」の実現に向かって、私たちは一人ひとりの創造力を発揮して、従来の考え方や手法では対応が難しい課題を解決していくことになる。そして「創造社会」とはどんなものか、さらにその先にはどんな社会を構築できるのか想像し、創造していくことも見据えておかねばならない。

そこで筆者らは、想像力と創造力が発揮され育まれる環境の必要性を感じ、その実現に向けた観点として質的・量的に豊かな遊び体験のあり方を探ることにした。また、ウェルビーイングの観点からは、よりよく生きる基本的な姿勢や、多様性の中での自己の価値判

断に関わる心の土壌として、「遊び心」の重要性を明らかにしたいと考えている。

以上のような社会的背景と課題意識から、「創造社会」の実現に向けた新時代を切り開く糸口として「遊び」の可能性を探究するに至った。本研究を進めていく上で、その対象を子どもに限定せず、大人に対しても意義を求めたいと考えている⁵。子どもの成長に大きな影響を与え、今の社会をつくりだしているのは、何を隠そう私たち大人だからである。

2022年度から2023年度にかけて、東京学芸大学・丸善雄松堂・東京学芸大こども未来研究所の3者で実施した、〈想像（創造）力を育む「こどものまなび」プログラムの共同研究」⁶では、未就学期の親子を対象にした遊び環境の研究開発を行なった。その過程で筆者らは、「遊力（ゆうりょく）」という新しい概念を生み出し、その意義と有用性を共同研究の成果レポートとしてまとめた。本稿はそのレポートをベースにして再構成したものであり、前半では「遊力」の仮説的概念について述べる。また後半では、実際の遊びにおける「遊力」の発揮と見取りの事例を紹介し、現時点で述べることができる「遊力」の全容を記す。まとめとしては、「遊力」を発揮する遊び環境と見取り方法のさらなる探求と、大人が「遊力」を発揮する意義と可能性について述べ、「遊力」研究の今後の指針とする。

2. 「遊力」とは（仮説的定義）

本研究で提唱する「遊力」は、「人間が元来もっている力であり「遊び心」を中核とし、それを活用し発揮する遊びの原動力」であると定義している。ここではまず、「遊力」概念の前提となる「遊び」と「遊び心」

について述べ、その上で「遊力」の構造と発揮のメカニズムに関する内容へと解説を進める。

2. 1 「遊び」と「遊力」

「遊力」という概念を生み出すにあたり、ホイジンガの「ホモ・ルーデンス」⁷と、シカールの「遊び心」⁸の論に着眼した。

● ホイジンガの「ホモ・ルーデンス」

ホイジンガは「遊び」の本質として「面白さ」に注目し、「遊び」を日常生活とは区別した自由で自発的な行為、又は、活動であると定義した。さらに、「動物は遊ぶことができる。だからこそ動物は、もはや単なるメカニズム以上の存在である。われわれは遊びもするし、それと同時に、自分が遊んでいることを知っている。だからこそわれわれは、単なる理性的存在以上のものである。なぜなら、結局、遊びが非理性的なものだからである」⁹と述べ、人間性を語る上で本質的な性質として「遊び」を掲げ、「ホモ・ルーデンス（遊ぶ人）」の概念を主張した。

● シカールの「遊び心」

シカールは、「遊び」と「遊び心」を分け、「遊びと遊び心の主なちがいは、遊びが活動（activity）であるのに対して、遊び心が態度（attitude）であるという点にある。」¹⁰と述べた。さらに、「遊び心」を「遊びの文脈の外側で遊びを使う能力」¹¹とする主張にも注目したい。

「遊び心」は「心」がつくことから、事象そのものではなく、その事象を面白がったり面白くしようとしたりする心の持ち様であると捉えられ、日常のさまざまな活動の中でも発揮できると考えられる。これらのことから本研究における「遊び心」を「面白がる心、楽しもうとする態度」と定義する。

ホイジンガにより、人間の本质に「遊び」があることが、シカールにより、「遊び心」は「遊びの文脈の外側で遊びを使う能力」であることが示された。ここから、先に述べた「遊び」をキーにしたアプローチを考案するヒントを得た。「創造社会」を構築する上で、人間の好奇心や面白がる心から生まれる「遊び」という行為が重要な原動力となるのではないかということである。この様な背景から、「遊び心を活用し発揮する遊びの原動力」として「遊力」を提唱し、「遊力」が稼働した結果生じる活動を「遊び」と定義した。

2. 2 「遊力」の発揮・成長メカニズム

では、「遊力」はどのようににはたらき、発揮されるのか。[図1]に示した「遊力」の構造から解説する。

まず、「遊力」の中核には「遊び心」がある。「遊び心」がはたらくと、心身を活用したインプット（知覚）とアウトプット（行動）の循環が起きる。この循環は、「遊力」が稼働した結果生じる活動であり、「遊び」と呼ぶ。

五感を使って知覚、即ちインプットした情報は脳に届き、「イメージ」¹²として蓄積され、喚起・結合の循環が生じる。本研究では、この蓄積・喚起・結合の循環をイメージストックと呼ぶ。イメージストックにより生み出された感情や衝動は、身体を通じて行動としてアウトプットされる。

そのアウトプットが再び外的刺激となってインプットされ、環境との相互作用が生じることで、「遊力」を発揮する遊びの循環性が担保されていくと考える。

つまり、遊び環境から受けた外的刺激をインプット（知覚）し、「想像力」と「創造力」をはたらかせてアウトプット（行動）するという一連の流れ、すなわち「遊び」を繰り返すことが「遊力」の発揮・成長には不可欠である。

インプットとアウトプットの循環が起きる際に活用する力が「想像力」と「創造力」である。インプットは「想像力」、アウトプットは「創造力」、とそれぞれ関係し、遊びを通して「遊力」が発揮・成長することで、この2つの力が育まれる。

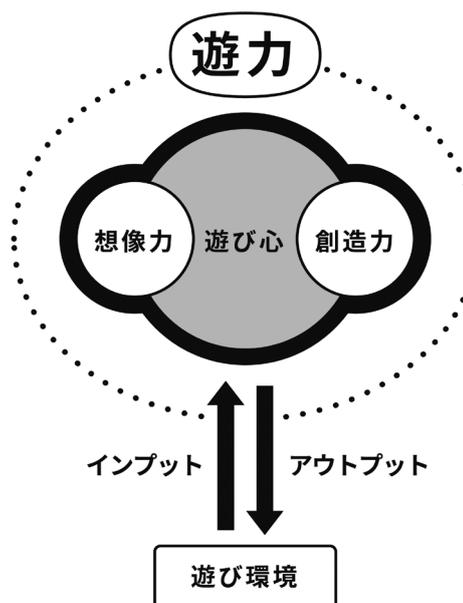


図1 「遊力」の構造

2. 3 「遊力」を構成する想像力・創造力

ここで、本研究において「想像力」と「創造力」をどのように捉え、定義しているかについて触れておこう。

● 想像力

広辞苑 第七版によると「想像」とは、「1. 実際に経験していないことを、こうではないかとおしはかること。2. 現前の知覚物ではない物事を心に浮かべること。」¹³とある。日本創造学会によれば、「想像」は「再生的想像」と「創造的想像」の2つに分類されている¹⁴。

再生的想像：過去の経験をそのまま思い浮かべること
創造的想像：過去の経験を解体し、再構成して新しいイメージをつくること

以上を参考にして、われわれは「想像力」を「蓄積した体験や知識を組み合わせて、未知なることを頭の中で思い浮かべ新たなイメージを生み出す（原動）力」と定義する。

● 創造力

広辞苑 第七版によると「創造」とは、「新たに造ること。新しいものを造りはじめること。」とある¹⁵。「創」の漢字の成り立ちにも、刃物で切り込みを入れるというものづくりの意味が込められている¹⁶。

イタリアの美術家、デザイナーで、子どもの造形教育に注力したムナーリは「創造力」の定義を「ファンタジア」「発明」「創造力」「想像力」の比較から以下のように導き出した¹⁷。

ファンタジア：これまでに存在しないものすべて。実現不可能でもいい。
発明：これまでに存在しないものすべて。ただし、きわめて実用的で美的問題は含まない。
創造力：これまでに存在しないものすべて。ただし、本質的且つ世界共通の方法で実現可能なもの。
想像力：ファンタジア、発明、創造力は考えるもの。想像力は視るもの。

「想像力」の定義を踏まえたとき、「想像力」と「創造力」を明確に分けて定義することは難しい。それは、先の「想像力」の項で「創造的想像」について触れたように、「想像力」と「創造力」にはそれぞれの性質が双方に含まれ、この2つの力は無意識的、かつ同時にはたらかせている場面が多いためであろう。「遊力」における「創造力」の定義を考えるにあたり、「考えたことと知っているものとの関係から生まれる」¹⁸というムナーリの創造力に関する概念がヒントになった。これは、前述した「イメージストックの蓄積・喚

起・結合」に類似している。

つまり、インプットしたイメージを喚起・結合する際に活用される「想像力」には、「ファンタジア」で言うところの実現が不可能な事柄も含まれていると言える。一方、アウトプットの際に活用される「創造力」には、「想像力」によって生み出した新たなイメージを創出し形づくる、という前提が含まれる。

以上により、本研究では「創造力」を「頭の中で生み出した新たなイメージを創出し形づくる（原動）力」と定義する。

インプットしたイメージ同士を喚起・結合する際に活用する「想像力」と、そこからつながる「創造力」を活用したアウトプットの循環は、遊びの中で自然と行われる。例えば、遊び場にある道具・材料をきっかけに、物語の登場人物を即興的に演じ始めたり、別の何かとの共通点を見つけ、見立てて、工作を始めたりする。これらは、遊び環境から受けたインプットからイメージを喚起・結合させ、新たなイメージとしてアウトプットしていると捉えることができる。このインプットとアウトプットの循環によって「遊力」が稼働する。その際に活用される力が「想像力」と「創造力」であり、「遊力」の発揮・成長に伴って、この2つの力も育まれていくと考えられる。では、「遊力」はどのように成長していくのだろうか。

2. 4 「遊力」の段階的变化

「遊力」の成長には3つの段階があると考えている。まず【遊力の発芽】段階があり、【遊力の活性】段階を経て、【遊力の確立】段階へと変化する。段階的变化は一方通行ではなく、行ったり来たりを繰り返すと想定している。さらに、極めて短期間の、例えば1回の遊びにおける変化と、中長期に渡って遊びを繰り返すことで生じる変化があると推察される。本論においては、前者を「ミクロの変化」、後者を「マクロの変化」と呼ぶ。質的・量的に豊かな遊び体験¹⁹は、インプットとアウトプットの循環を活性化させ「遊力」の段階的变化を促す。以下に、「遊力」の各段階の特徴を示す。この変化は、「ミクロの変化」「マクロの変化」に共通する包括的なものである。

● 「遊力」の各段階の特徴

【遊力の発芽】段階

好奇心を動機にした自発的な遊び体験によって「遊力」が稼働し始める段階。インプット（知覚）によってイメージストックが形成されるとともに、身の回りの遊びを感知・発見・模倣しながらアウトプット（行

動)を試みるようになる。

【遊力の活性】段階

自発的な遊び体験を繰り返しながら自主性が育まれる段階。自分らしい創造力をはたらかせたアウトプット(行動)が増え、遊びが質的・量的ともに豊かさをおびる。失敗を繰り返しながら試行錯誤を重ねたり、一つの遊びに集中して新たな面白さを発見したり、遊びそのものに情熱を燃やすようになる。

【遊力の確立】段階

遊び体験の蓄積によって培った自主性が、遊びに限らないさまざまな主体的な活動へと移行する段階。個々人の目的意識にもとづいて、多様な場面で「遊力」を活用しながら、自分らしい創造力を日常的に発揮することができる。

これら「遊力」の段階は、いわゆる発達段階における年齢と必ずしも紐づく内容ではない。「遊力」の段階的变化は、外的刺激を与えることですべての年齢で発生すると考えられるが、まずは心身の発達が著しい未就学期に豊かな遊び体験をより多く蓄積できる環境を用意したい。

「遊力」の段階的变化のタイミングは、その人の気質や、生活環境の状況によって異なるため、個々人のペースで変化するのが自然である。

2. 5 「遊力」の低下と再活性化

人間がもって生まれ、遊びを通じて段階的に変化する「遊力」であるが、十分に発揮されずにはたらきが鈍化している状態も考えられる。これを「遊力」の低下と呼ぶ。「遊力」の低下の要因としては以下2点が考えられる。

(1) 遊び体験の不足

遊びが質的・量的の両面で日常的に不足していることによって、イメージストックの蓄積が進まず、インプットとアウトプットの循環が発生しないため、「遊力」の稼働が見込めなくなる状態。特に、心身の発達段階(自我の芽生え—自己の形成)と紐づく未就学期における遊び体験の不足は、その後の「遊力」の発揮・成長に影響が生じると考えられる。

(2) 社会化の中での「遊力」の鈍化

「遊力」の段階的变化は生じたが、集団の一員として社会化していくなかで、与えられた役割や人間関係

に囚われ、主体性や目的意識を見失い「遊力」のはたらきが鈍化した状態。競争社会のプレッシャーから来る正解主義的思考や管理社会の影響による“指示待ち”などの思考停止状態、失敗体験の積み重ねによる自己肯定感の低下といった要因が考えられ、創造社会の一員として自分らしい創造力を発揮することが難しい。

(1)(2)ともに、子どもと大人のどちらにも関わる。(1)遊び体験の不足について、未就学期における遊び体験の不足は、その後の「遊力」の発揮・成長に影響をおよぼす根源的な要因になりうるため、この時期の子どもの遊び環境を見直し、必要に応じて再構築することが求められよう。

また、「遊力」の段階的变化を中長期的な視点(マクロの変化)でみた際、【遊力の確立】段階に至った後はその状態を維持することが望ましいが、前述した要因により低下する可能性がある。一度低下した「遊力」は、豊かな遊び体験により再び【活性】化され、【確立】段階へと引き上げることができる。これは特に、大人に当てはまるだろう。「遊力」が低下した際は、【遊力の発芽】段階に見られるような、身の回りの遊びを感知・発見しながら自発的な遊び体験を積み重ねていくことから再出発してほしい。(効果観面な方法の1つとして、未就学期の子どもと一緒に遊ぶことが挙げられる。この時、子どもに何か教示しようなどと思わず、ありのままの事象を受け入れることがポイントである。)そうすることで「遊力」が再活性化し、「遊力」の3段階の変化が生じる。このような効果を、われわれは「遊力」のリハビリと呼んでいる。

また、「遊びの原体験」を共有することも「遊力」のリハビリに効果をもたらす。「童心に返る」というが、遊び環境をきっかけにして子ども時代の遊びの記憶が引き出され、本来の自分を思い出すような感覚を得る。その遊びを再度やってみたり、他者と対話的に共有したりすることが「遊力」の再活性化につながる。

3. 「遊力」の発揮

ここまで「遊力」の構造から、成長段階ごとの特徴について述べた。これらの仮説的概念を構築する過程で、実際に「遊力」が発揮されるとどのような様子となって外在化し、どのようにその存在を確認することができるのだろうかという問いが生まれた。そこで「遊力の5つの効力」を提示し、それを元に「遊力」発揮の見取の観点を整理するに至った。

3. 1 「遊力」の5つの効力

遊びのなかで、「遊力」が発揮されることによって起こるポジティブな変化を、「遊力の5つの効力」(以下、略して「遊力の5効力」と表記)として示す。「遊力の5効力」は、それが「遊力」を発揮することの意義であるとともに、遊びの様子から「遊力」の発揮を見取る際の手がかりとなる。

1. 遊びを感知する (好奇心)
自己の「遊び心」(興味・関心)をはたらかせて、遊び環境を探索的に知覚する。
2. 遊び続ける (試行錯誤)
興味をもったものに対し、「こうしてみたい」や「こうしたらどうなるか」という好奇心を動機にしてあれこれ試し続ける(フロー体験²⁰)。
3. 遊びを創る (創意工夫)
興味をもったものに対し、探究心をもって新しい遊び方や遊び道具を考え出す。
4. 遊び仲間をつくる (共創)
他の子ども、保護者、他者と面白さを共有し、同じことを取り組んだり、協力したりして何かを成し遂げようと試みる²¹。1～3の「遊力」の効力をさらに拡張する体験。
5. 自己肯定感を得る (自信)
「うまくいかない」ことを失敗だと思わずに、遊びの中でチャレンジし続けることの面白さを実感し、達成感を味わうとともに、自己の絶対的評価によって、有能感や自信を得ることができる。そして遊びの中で他者からもたらされた共感や、他者からの肯定が土壌となり、絶対的自己肯定感を獲得する。このようにして得た絶対的自己肯定感 は、健全な社会的自己肯定感の獲得につながる²²。

1から5の「遊力の5効力」は、並列関係で相互に影響し合う。また、5は1～4の効力を連鎖させ相乗効果を生み出す機能をもつ。「自己肯定感」の土台となる「絶対的自己肯定感」を未就学期の遊びを通じて得ることは、仕事の成果や他者からの相対的な評価、努力による達成感や成功体験によって培われる「社会的自己肯定感」を健全に獲得するためにも重要である。自己肯定感の育成を通じて得た「自信」によって創造力が発揮される可能性があり²³、「遊力」の発揮が創造的な生き方へつながる可能性を示すものである。

さらに、「遊力の5効力」は、2. 4で述べた「遊力」の段階的変化を捉える観点にもなり得る。「遊力」の各段階と「遊力の5効力」のそれぞれを割り当てる

のではなく、発芽期、活性期、確立期ごとに「遊力の5効力」の発現の仕方・程度があると考えられ、ケーススタディを今後も重ねる必要がある。

3. 2 「遊力」の見取りの観点

「遊力の5効力」を「遊力」の発揮・成長を見取る際の観点として活用するためには、遊びの事象のどういった点が見取りにつながるのか整理して提示する必要があった。そこで[表1]の通り、効力ごとの見取りの観点と、その際に見られる遊びの事象をキーワード化してまとめた。

なお、現時点での遊びの見取りは単発の遊びのイベントやプログラムを前提にしている。このようなミクロの見取りを蓄積することで、「遊力」の段階的変化の見取りにつながると考えている。

表1 「遊力の5効力」による「遊力」の見取りの観点

「遊力の5効力」による「遊力」の見取りの観点		
「遊力の5効力」ごとの観点	効力に紐づく遊びの事象(キーワード)	
	事象の言語化	発言や反応
1. 遊びを感知する (好奇心) 遊び心を発動し、遊びのアフォーダンス(面白さ・楽しさ)を感じているか?	・遊び始める ・遊びを感知する	・「あれなんだ?」 ・わくわく ・おそろおそろ ・見つける ・選ぶ
2. 遊び続ける (試行錯誤) 遊び続けて、フローな状態(没入・集中)になっているか?	・遊び続ける ・遊びへ集中/夢中になる(フロー体験) ・繰り返しと挑戦 ・試行錯誤	・「・・・(集中)」 ・もくもく ・試行錯誤の過程が言葉となる場合もある
3. 遊びを創る (創意工夫) 探究心をもって、遊びを創っているか?(新たな発見)	・遊びを創る ・うみだす ・創意工夫	・「こうしたら?」 ・「見て見て」 ・ひらめく様子
4. 遊び仲間を創る (共創) 遊び仲間と関わることで、遊びの中に目的意識が芽生え、コミュニケーションや共創する体験があったか?	・共感する ・仲間意識が芽生える ・他者への興味がわく(真似をする・見る)	・「一緒に遊ぼう」 ・「手伝って」 ・遊びの様子を見つめる(言語・非言語のやりとり)
5. 自己肯定感を得る (自信) 自己肯定感を育む土壌(愛情、自尊感情、自己受容感、自己有能感)づくりにつながる。きっかけ・エピソード・実感が生じたか?	・遊びの頂点と余韻 ・遊びの達成感/満足感 ・次なる遊びのモチベーション	・「面白い!またやりたい」 ・「やった!できた」 ・保護者に見せる ・つくったものや、遊びでつくった材料を持ち帰る

3. 3 実践における「遊力」の見取り

ここからは、実際に[表1]の観点を活用して「遊力」の発揮を見取った遊びの事例として、都立小金井公園²⁴主催の親子向けイベントにて、2023年～2024年に実施したワークショップでの実践を紹介する。これら一連のワークショップは、単に何かを作って遊びを完結させるプログラムではなく、参加者が自ら遊びを展開していくことを目指している。つまり「遊力」の発揮を促すためのアフォーダンス²⁵として遊びの環境デザインを試みた実践である。以下に各ワークショッ

ブの概要を示す。

① 2023年9月【枝で書！(A)】

出展イベント：小金井公園 こどもの日（コココの日）

対象：主に未就学期の親子

遊びの内容：公園内で発生した“剪定枝”をつかい、枝の先に材料をつけ筆をつくり、黒い絵の具を付けて大きな紙に痕跡をのこす遊び。

② 2024年5月【はらっぱ建設 マイ・タワーコンテスト(B)】、【ののろコースターGP(C)】、【木にお絵描き(D)】

出展イベント：小金井公園 はらっぱワンデイトリップ

対象：主に未就学期の親子

遊びの内容：小平市内の一戸建て建設で発生した“建築廃材の木片”をつかい、3種類の遊びを用意。

【はらっぱ建設 マイ・タワーコンテスト(B)】…木片を積み上げて、はらっぱにタワーを建てる遊び。

【ののろコースターGP(C)】…有孔ボードに、木ダボと木片を使って木球が転がるコースをつくる遊び。できるだけ遅く転がすというミッションを提示した。

【木にお絵描き(D)】…お気に入りの木片を見つけて、ボスカで絵を描く遊び。

これらの遊びの実践における「遊力」の発揮とその見取り内容を、「遊力の5効力」の1～5を観点別にして事例を挙げる。なお、各事例の遊びの内容は(A)～(D)で表記する。

1. 遊びを感知する(好奇心)

• [写真1](B)

はらっぱに大量に置かれた木片に興味を持ち、積み上げ始める子ども。どう遊ぶのか思考する前にまず触れる様子が印象的。普段の積み木と形状や遊ぶ状況が異なる点が好奇心を引き出すきっかけとなった。

• [写真2](A)

紙の裏側に周り、枝で絵を描く保護者。表面では子どもたちが遊んでいるので遠慮したのかもしれない。このように大人も“思わずやってみたくなる”環境を用意したい。

2. 遊び続ける／3. 遊びを創る

• [写真3](C)

コースづくりの過程で、くじのようにゴールに当たりはずれがある遊びを生み出した。

• [写真4](B)

木片でドミノをしたり、葉っぱを並べて顔に見立てたりする遊びが生まれた。

• [写真5](C)

小学生3名(1年生、5年生)が、納得のいくコースを探究し続けていた。

4. 遊び仲間をつくる(共創)

• [写真6](C)

他の親子の活動を見守り、タイムの計測時に一緒になってドキドキする様子や、他の親子が見つけたコースを参考にして自分たちのコースづくりに活かす様子が見られた。

• [写真7](D)

スタッフの大学院生が描いていた富士山の絵に影響を受け、モチーフや塗り方を真似した小学生くらいの年齢の子どもが数人いた。年齢的な観点も興味深い、真似したくなる、真似をしあう関係性は遊び仲間であると言える。

5. 自己肯定感を得る(自信)

• [写真8](C)

父親と協力してコースをつくり、最遅タイムを記録した子どもが、出来上がったコースと記録ボードをもって記念撮影をした。

「遊力の5効力」の5つめ、「自己肯定感を得る」については、3. 1で述べたように、他者からありのままを肯定される経験によって得ることができる「絶対的自己肯定感」を前提としている。本研究で試みた遊び環境は、遊びの展開において自由度が高いこと、人的環境としての関わりが常に肯定的であり、子どもも大人も遊びにおいて対等であることを基本としている点から、「絶対的自己肯定感」を得る可能性が高いと言える。しかしながら、「絶対的自己肯定感」を得たかどうかは1回の関わりのみで判断することは難しい。先の[写真8]の事例は、どちらかといえば「社会的自己肯定感」に関する体験に含まれるだろう。

今回は「遊力」の発揮がどんなものであるかを捉えるため、「遊力の5効力」を観点にして、効力ごとに遊びの事例を紹介した。しかし、遊びのどの部分を切り取るかによって遊びの見取りは変わり、1～5の複数に該当する遊びの事象もある。例えば[写真5]は「遊び仲間をつくる」にも該当するし、[写真6]で他者から肯定的な反応を受けた参加者は「自己肯定感を得る」に該当する体験であったかもしれない。「遊力

の5効力」を観点にした「遊力」の見取りの方法については、今後も事例を蓄積しつつ検討を続ける。

また、[写真2]と[写真4]は、保護者の遊びの事例である。冒頭で触れた共同研究にて開発した遊び環境は未就学期の親子に向けたものであり、主として子どもの「遊力」の発揮に重点をおいて開発した。子どもと大人の「遊力」は、その本質に差はないが、発揮する環境の要件と、発揮の仕方には違いがあるのではないか。実践を通じて得たこの問いは、今後重点的に取り組み明らかにしたい。

4. まとめ

本稿では、創造社会の実現には「遊び」が重要であるとの観点から「遊力」を提案し、その仮説的概念を示した。さらに、3. 3では遊びの実践における「遊力の5効力」の見取り事例を通じて、「遊力」の存在と発揮の意義を述べた。以上の観点から筆者らは、「遊力」が私たちのなかに存在し、「遊力」の発揮が創造的に生きることへの原動力となり、そして「遊力」を育むことが個々人のウェルビーイングにつながる可能性を見出すことができたと考えている。また、遊びの実践における「遊力」の見取りからは、子どもと大人の遊びの相乗効果や、両者の「遊力」の発揮の仕方の違いを観察でき、研究の新たな観点を得た。以上を踏まえ、「遊力」研究の今後の指針を以下に示す。

(1) 「遊力」を發揮する遊び環境の実践と見取りの蓄積

これまで同様、「遊力」を發揮する遊び環境を開発していく。3. 3の実践で使った公園の“剪定枝”は小金井公園の方の協力が不可欠であったし、“建築廃材の木片”は筆者の子どもが通う保育園を通じて分けてもらった。こういった遊びを通じた繋がりを大事にしながら、遊びになり得る地域資源の発掘を続ける。例えば、大学周辺地域（小金井市・国分寺市・小平市など）で育った野菜と遊びを掛け合わせ、「くうねるあそぶ」を体現するような遊び環境をデザインできないかと思案している。

また、「遊力」の見取りに関して、「遊力の5効力」を観点にした分析を蓄積し、見取りの方法を引き続き検討する。

(2) 大人が「遊力」を發揮する環境に関する検討

これまで実施した遊びの実践内容は、子どもに限らず大人にも向けたものであったが、出展したイベントの主な対象が子どもであったため、参加者に「子ども向けのワークショップ」というバイアスが生じた可能性が高い。大人の「遊力」が發揮される環境の要件と、「遊力」の發揮の仕方について観点を洗い出し整理する必要がある。

これまでの実践で、ミッションの提示によって保護者が遊び出す際のハードルが下がることがわかった。他のアプローチとして、(1)で述べた「食」と「遊び」を掛け合わせる遊び環境は、大人の「遊力」の發揮を促すのではないかと考えている。こういった検討を通じて、大人が「遊力」を發揮する意義について明らかにしたい。

(3) 「遊力」の發揮とウェルビーイングの関係性に関する調査

「遊力」を發揮する意義の1つは、「遊力の5効力」における「自己肯定感を得る」である。なぜなら自己肯定感の育成を通じて得る「自信」は、創造力の發揮に関係すると考えられるからである。自己肯定感とウェルビーイングは深く関係すると推察でき、今後は主観的ウェルビーイング研究における尺度開発研究²⁶などを参考に、「遊力」とウェルビーイングの関係性を調査する方法を検討したい。例えば、「遊力」を發揮する前後でのアンケート調査やインタビューによる聞き取り、遊んでいる際のバイタルデータの分析、遊び体験に関する対話の分析など、さまざまな方法が考えられる。

以上を今後の展望とする。AIを筆頭にしたテクノロジーの発展によって、人間とは何か、人間にしかできないことは何か、私たちは社会をどうしたいのかが問われているように思う。人間に本質的に備わっている「遊び」は、これからの社会で存在感を増していこう。「遊び」がもたらすさまざまな効能や可能性に期待する一方で、ただシンプルに「遊び」は楽しい、だからこそ大人にも「遊び」が必要ではないかという提案を、「遊力」研究を通じて社会へ発信していきたい。



[写真1]



[写真5]



[写真2]



[写真6]



[写真3]



[写真7]



[写真4]



[写真8]

註および引用・参考文献

- Apple. 2007. Newsroom 『アップル, iPhone で携帯電話を再定義』. <https://www.apple.com/jp/newsroom/2007/01/09Apple-Reinvents-the-Phone-with-iPhone/>, (参照 2024-6-12)
- 経団連. 2018. 『Society 5.0 ーともに創造する未来ー』. <https://www.keidanren.or.jp/policy/society5.0.html>, (参照 2024-6-12)
- Volatility (変動性・不安定さ), Uncertainty (不確実性・不確定さ), Complexity (複雑性), Ambiguity (曖昧性・不明確さ) の略語。
経済産業省. 『製造基盤白書 (ものづくり白書)』. https://www.meti.go.jp/report/whitepaper/mono/2020/honbun_html/honbun/101021_2.html, (参照 2024-6-12)
- 前野隆司・前野マドカ. 2022. 『ウェルビーイング』 日経文庫, p.16-17.
- デュウイは遊戯と技術 (アート) について, 「それは, 仕事だけでは, 無限には維持することのできない, 均衡を保ってくれる。それは, 性向に, 多様性と柔軟性と感受性とを加えるのに必要である。」さらに, 「遊戯と技術 (アート) とは, 人生のふだんの活動力に, 新鮮で, より深い, 意味を加えてくれる。」と述べている。ジョン・デュウイ。東宮隆訳. 1960. 『人間性と行為』 春秋社, p.128-130.
- 丸善雄松堂. 2022. ニュースリリース. <https://yushodo.maruzen.co.jp/release/20220518/>, (参照 2024-6-14)
- ホイジンガ. 高橋英夫訳. 1973. 『ホモ・ルーデンス』 中公文庫
- ミゲル・シカール. 松永伸司訳. 2019. 『プレイ・マターズ 遊び心の哲学』 フィルムアート社
- ホイジンガ. 高橋英夫訳. 1973. 『ホモ・ルーデンス』 中公文庫, p.22.
- ミゲル・シカール. 松永伸司訳. 2019. 『プレイ・マターズ 遊び心の哲学』 フィルムアート社, p. 45.
- [同上] p.44
- 心の中にある像 (映像, 情景等) を心像 (イメージ) という。日本創造学会. 創造性関連ワード集. 『イメージ (image)』. <https://keyword.japancreativity.jp/basics/image/>, (参照 2024-6-12)
- 新村出. 2018. 『広辞苑 第七版』 岩波書店, p.1693.
- 日本創造学会. 創造性関連ワード集. 『創造的想像力』. <https://keyword.japancreativity.jp/basics/creative-imagination/>, (参照 2024-6-12)
- 新村出. 2018. 『広辞苑 第七版』 岩波書店, p.1693.
- 加納喜光. 1998. 『漢字の成立辞典』 東京堂出版, p.295.
- ブルーノ・ムナーリ. 萱野有美訳. 2006. 『ファンタジア』 みすず書房, p.7-15.
- [同上] p.22, 29
- 質的…遊び体験の多様性を担保する内容的側面。
量的…遊び体験の機会を担保する継続的側面。
- 能動的な活動に集中している創造的な心理状態を「フロー」と言う。ミハイ・チクセントミハイ. 1996. 『フロー体験 喜びの現象学』 世界思想社
- 柴田 (2006) は, ヴィゴツキー (1896-1934) による〈発達最近接領〉の理論について次のように述べている。「子どもは, 協同学習のなかでは, つねに自分一人でするときよりも多くのことをすることができます。周囲の子どもたちの考え方ややり方を見て学び, 模倣することで, できないこともできるようになります。子どもは, 「自分一人でもできる」ことから「自分一人ではできない」ことへ, 模倣をとおして移行するのです。」柴田義松. 2006. 『ヴィゴツキー入門』 寺子屋新書, p.26.
- 中島 (2023) によれば, 自己肯定感には2種類あり, 絶対的自己肯定感の上に社会的自己肯定感が積み上げられることが重要であるという。
絶対的自己肯定感 … 弱点を含めて自分の存在自体を肯定する自己肯定感。
社会的自己肯定感 … 仕事の成果や他者からの相対的な評価, 努力による達成感や成功体験によって培われる自己肯定感。
中島輝. Schoo. 『自己肯定感とは? 意味や高め方について解説』. <https://schoo.jp/matome/article/192>, (参照 2024-6-13)
- トム・ケリー. デイヴィッド・ケリー. 2014. 『クリエイティブ・マインドセット 想像力・好奇心・勇気が目覚める驚異の思考法』 日経BPマーケティング
- 東京都公園協会 公式サイト. <https://tokyo-park.or.jp/park/koganci/index.html>, (参照 2024-6-13)
- 「アフオード (アフオードダンス)」は, 心理学者のギブソンが「環境が動物に提供する行動の情報」という意味合いで名づけた特性であるが, ここでは環境デザインの側面から, ノーマンによる「モノの属性と, それをどのように使うことができるかを決定する主体の能力との間の関係」を指す。D.A.ノーマン.岡本明・安村通晃・伊賀聡一郎・野島久雄訳. 2015. 『増補・改訂版 誰のためのデザイン? 認知科学者のデザイン言論』 新曜社, p.14-17.
- 前野隆司・前野マドカ. 2022. 『ウェルビーイング』 日経文庫, p.184-201.