

子どもの遊びと社会化過程

A Children's Play and the Process of Socialization

コミュニティ福祉学科 志 田 倫 子

問題の所在

今日、子どもがおこす事件（例えば女子大生が自宅を訪問した高齢者を斧で殺害し、「子どものころから人を殺してみたかった」という発言をする⁽¹⁾）は、常識を逸脱している。その原因として、自分が普段生活している世界に対するリアリティ（現実味）が、ますます失われてきた結果⁽²⁾であるといえるだろう。

その理由として、社会に対する理解が子どもの頃に系統立てて行われてこなかったことが原因の1つではないかと考えられる。すなわち、身近な他人に対して愛着をもつ時期が失われ、マスメディアなどをとおして、顔の見えない「一般化された他者」が最初に子どもを支配するようになっていることは、社会化⁽³⁾の過程として問題があるのではないかと指摘できる。

これまで、子どもはピアグループ（仲間集団）との遊びを通して社会化されていくといわれてきた。すなわち、子どもはこのような社会化の過程の中で、「重要な他者」を「一般化された他者」へと抽象化していき、それはある種の遊びをとおして身に付いていくことも指摘されている。そこで本稿では、子どもは遊びをとおしていかに社会化されていくのか、その過程を文献をもとに整理し考察していきたい。

また、かつての地域共同体においては、地域の大人たちと交流することが「共同体の規範＝一般化された他者の存在」を理解することにつながった⁽⁴⁾。しかし戦後、都市化により地域社会での大人との接触・交流が減り、それにひきかえフィルターをとおして大人社会を理解する商業的遊戯（テレビ、少年少女雑誌）が増えたことで、「一般化された他者」のイメージがつかみづらくなっていること等が指摘されている⁽⁵⁾。さらに現代においては、テレビや少女雑誌等に加えて、インターネットの発達やスマートフォンの利用など、子どものうちから「重要な他者」との交流にかわって、抽象化されかつフィルターをとおした「一般化された他者」が子どもを支配するようになっている。こうした問題は、子どもが社会を理解する上で混乱をもたらす原因と思われる。

身近な他人に愛着を持つためには、身近な大人である親や地域の人たちとの交流が大切である。「重要な他者」から「一般化された他者」への理解は、時間をかけて行われることが必要と思われる。すなわち、「重要な他者」との交流は、時間をかけて行うことで、自然と「一般化された他者」が理解できるのではないかと考えられる。では現代社会において、これがどのように展開し、可能なかを考察していきたい。本稿は、この内容に関する研究ノートである。

1 「一般化された他者」へのプロセス

(1) ごっこ遊び

本節では、子どもがピアグループ（仲間集団）と行う遊びが、どのように教育的機能を持っているか考察していきたい。ピアグループ（仲間集団）が子どもの発達に対してもつ意味の重要な機能は社会化であると言われる⁽⁶⁾。社会化の観点から、つまり自我の発達の側面から遊戯集団を考察していったのは、G. H. ミード⁽⁷⁾である。G. H. ミードは、まず、幼稚園児などが行う「ごっこ遊び」が、子どもの社会化に作用していることを説明しているが、その仕組みについて確認していきたい。

G. H. ミードによれば、自我は他者の役割を取得することによって形成される。人は他人の役割を取得することによって他人の位置に自分自身を置き、他人が行為するように行為する。すなわち「Iとme」の理論である。G.H.ミードは、自己の内に取り入れられた他者の視点を「客我=me」と呼び、このmeの眼差しを浴びながら行動する自己を「主我=I」と呼んだ。meは他者とのやりとりの中で次第に取り込まれていくもので、最初は親やきょうだいといった身近で「重要な他者」を模倣することから始まる。

自我は、本質的に「I」と「me」の二つの側面を伴いながら進行していく社会過程である。この理論をふまえて、子ども達の遊戯を分析してみたい。遊戯集団の初期にみられる子どもたちの遊戯（〇〇ごっこ）は彼らの身近な人の役割、例えば母親、教師、警官等の特定の諸個人の役割取得から成り立っている。その際、子どもは他人が自分に対して行為する位置、つまり自分を対象化する位置に立つ。子どもはその自分自身の反応を利用して自我の形成に活用する。

例えば、母親の役をすることは、「me」を内面化することに役立つであろう。そして、それを受けて自分が感じる反応が「I」といえるであろう。このプロセスによって自我が形成されるといえよう。自我の形成は、このようにして「他者の役割を取得する」ことによって形成される。

すなわち、実際に身近な人との触れ合いを通して、その態度を身につけ、模倣することが可能となるわけである。ごっこ遊びを通して、「他者の役割を取得する」ことになるが、役割として行動様式を取得するには、日常の触れ合いが繰り返されることが求められる。

この「ごっこ」遊戯は単純に継起するだけの一群の反応があるに過ぎず、それは組織化されていないために自我は十分に発達しているとはいえない。したがって、この段階では子どもの行動には未だ一貫性はみられない。

(2) 組織化されたゲーム

住田（1985）によると、ごっこ遊びの段階を過ぎると、子どもは組織化されたゲーム、例えば野球をはじめる⁽⁸⁾。この段階では子どもは単に自分が特定の役割を取得するだけでなく、そのゲーム参加者のすべての役割を取得しなければならなくなる。つまり、集団全体の観点から自己に対処

しなければならない。子どもが想定している他のゲーム参加者の態度は組織化され、この組織化された態度が子どもの反応を支配する。

例えば、野球の場合、子どもは自分の役割を遂行するためには他のポジションの人間がどうプレーするかを知っていなければならない。チームのメンバー一人ひとりの態度を自己に内面化していなければならない。すなわち集団全体の一般的行動原理が自己の行動の準拠となる。

これが「一般化された他者」である。「一般化された他者」とは、個人に自我の統一をあたえる組織化された共同体あるいは社会集団であり、「一般化された他者」の態度は全共同体の態度である。「一般化された他者」という形をとってはじめて社会過程はそこに参加し、それを遂行している個人の行動に影響し、統制を及ぼす。子どもの組織化された自我をつくりあげていくのはその集団に共通している組織化された態度であり、自我は他者の個人的態度を組織化された社会的態度あるいは集団の態度へと組織化することによって発達していく。

しかし、この段階において、野球をとおして「一般化された他者」の態度を身につけることはできるが、その前に顔の見える特定の個人とのやり取りが必要であると思われる。近隣に住む仲間集団との人間関係がまず先にあり、その中でチームが組まれるなどが好ましい。野球チームの「役割」として態度を身につけるまでの過程において、遊び仲間とのキャッチボールなど、顔の見える遊戯集団におけるやり取りが必要である。こうした繰り返しを応用させる形で、チームによる野球があり、その展開の過程を子どもが感じられることが必要と考えられる。

(3) 子どもの遊びの発達

子どもの遊びはさらに細かく発達段階をみることができる。深谷（1996）によると、「ママごと」（ごっこ遊び）、「スポーツ」（上記の例では野球）の間に、「かくれんぼ・鬼ごっこ」、「チャンバラ」などがあげられている⁽⁹⁾（図1）。「子どもたちは成長するにつれて、身体的な活動性が大きく、人間関係の広がる遊びの中に身を投じて、心身ともに健康な子どもに成長していったのであろう。⁽¹⁰⁾」とあるが、外側にいくにつれて、ルールが増え、参加人数も増えていくことがわかる。遊びの発達段階をあらわす図1に従うと、

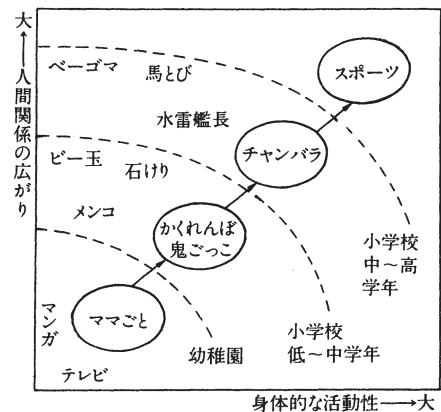


図1 遊びの発達——遊びにも発達段階——

「一般化された他者」役割が無理なく理解できるようになっているように思われる。すなわち、近隣の仲間集団が戯れて遊べるかくれんぼ・鬼ごっこの段階は、近隣の仲間との顔の見える関係であると同時に、「鬼と隠れる人」などの簡単なルールを学ぶことができる。さらにチャンバラなどの敵味方に分かれた戦いを経て、スポーツ（野球など）の組織化された遊びへと展開する。

身体的な活動性が大きくなると同時に、「身近な仲間」が「一般化された他者」へと展開していく過程を身につけることができる。こうしてみると、子ども期の遊びは人間関係の形成の上で必要であり、さらに遊びの発達をとおして人間関係を広げていくことで、無理なく「一般化された他者」

を理解することができる。

「テレビや漫画、ファミコン、カセットなどは溺れることなく、ほどほどに付き合う態度が望まれよう⁽¹¹⁾」という深谷（1996）の指摘のとおり、こうした外遊びの段階は、途中で中断することなく年齢に応じて身につけていく必要がある。すなわち、ある一定の時期に部屋にこもって外遊びをしなくなると、その段階における外遊びが欠けてしまうため、「一般化された他者」が段階的に理解できるのではなく、飛躍した形で子どもに迫ってくることになる。そうしたことで、子どもの社会への理解に混乱がおきるともいえよう。

2 フィルターをとおした遊び

(1) 都市化と地域社会の変容

本節では、戦後都市化によって遊びの種類がいかに変容したのかを概観したい。住田（1985）によると、「都市化による核家族化によって、伝播者たる祖父母の姿は消え、遊戯法の伝播は断絶した。他方、生産と消費の分離あるいはそれを基礎とした高度の社会的分化は大人の生活世界における役割や行動型あるいは活動形式の種類を複雑化し、しかもそれらの行動様式は高度の技術や道具を伴うものであり、加えて生産と消費の分離によって地域社会における大人の社会生活は消費面に限られ、生産面としての職業生活は消失したために、子どもは大人の社会生活を模倣することができなくなった。⁽¹²⁾」と指摘する。

すなわち、都市化により職住分離とともに核家族化が進行し、祖父母が身近にいらなくなった。そこで、祖父母から伝わる昔ながらの遊びの伝承が行われなくなった。そして父親は職場に働きに出るようになった。職場は、以前のように地域社会において家業を継承する職住一体型とは違い、多くの人が地位と役割にわかれて分業を行う形が主流となる。分業によって、仕事の全体像がわかりにくくなり、さらに分業による各専門分野は高度の技術や道具を用いるため、そちらもわかりにくい。そもそも、これらの職業生活自体が都市部で行われることであり、住居の周辺にある地域社会には身近な大人が働く姿がみられず、子どもは大人の職業生活を模倣することができなくなった。そこで、地域社会においては、消費生活しか残らなくなったのである。

(2) フィルターをとおした遊び

大人の職業生活の模倣のモデルはあまりにも複雑化し、しかも子どもの生活圏外に移ってしまい子どもの視界からは消失してしまったのである。かくして、祖父母から伝わるような「伝承的遊戯」と親の仕事を見よう見まねで模倣するような「生活的遊戯」は衰退・消滅し、代わって登場したのは商業主義の枠にはまった規格的な遊戯（商業的遊戯）である。

住田（1985）によると、今日においては子どもの遊戯に最も深く関わっているのはマスコミ、殊にテレビと少年少女雑誌である⁽¹³⁾。それは複雑化した大人の社会生活を単純化し、いわばフィルターとして子どもの遊戯に関与する。そしてそれが子どもの遊戯の模倣のモデルとなる。遊戯形態を見

た場合、いわゆるスポーツが多いのはそれが現実の大人の社会で流行していることだからである。しかしそうしたスポーツも遊戯場所の関係からモデルどおりにはできない。したがって遊戯場所に適したように修正されなければならない。かくして「団地サイズの野球」が考案される。しかも遊戯場所が確保できず、子どもは次第に室内へ押し込まれているのであり、したがって室内遊戯が盛んになる。そしてそれもマスコミを通してのものであり、かくしてマスコミに接触することは子どもの遊戯（商業的遊戯）成立の条件となる。

子どもの遊戯が、フィルターをとおした遊戯に代わり、マスコミからの影響をうけるようになったことは、「重要な他者」である身近にいる大人からではなく、「一般化された他者」として地位と役割に支配された職業人である大人の姿が、最初に子どもの目前にあらわれてくることになる。こうした状況は、子どもの社会化過程において少なからず混乱をもたらすのではないかと考えられる。

また、仲間集団における地位と役割などの社会的ルールは、自然環境に恵まれた遊びの中で、おらかな環境の中で無理なく身に付いていくことが考えられる。近世においては、鬼事、独楽、凧あげ、竹馬、陣取り、ドングリ合戦、相撲、綱引きなどがおこなわれていた。遊戯場所は空地、道路、境内、丘陵、浜辺等いたるところにあり、遊戯形態によってそれに適する場所を選んだ。いずれも、自然環境にめぐまれた中で、体を動かし、生きていることを実感し、顔の見える関係のなかで遊びをとおしてルールを覚えられるものである。

現代においては、「団地サイズの野球」はまだいいものの、さらに遊戯場所が確保できず室内遊びが中心となると、体全体をつかって集団の地位と役割を学ぶというよりかは、ゲームなどを指先だけを使って行うことが中心となる。そうすると、身体的な活動性が劣るのに加えて、さらにフィルターをとおして他者を見るようになってくる訳である。こうしたことは、人間に対してリアリティを失うことにつながってくると思われる。

3 現代社会における「重要な他者」

(1) 狭い遊戯空間

現代社会において、テレビや少年少女雑誌、ゲームなどフィルターを通して社会を理解する遊戯が発達してきたことは確認できた。さらに、現代ではインターネットやスマートフォンなどが普及して日常的なツールとなっていることで、さらに「一般化された他者」がつくりだす、わかりにくい大人社会が子どもの目前にあらわれることになる。こうしたIT関連の充実は、広大な遊戯場所が確保できず、狭い室内遊戯などが中心となっている現代社会において、人との距離感を確保するためにも機能していると考えられる。すなわち、空間的な距離が確保できないための圧迫感から逃れるために、隣に人がいてもある程度の距離をおける、自分の世界を確保できるための道具とも考えられるであろう。

しかし、現実社会における人間関係の形成は避けて通れない問題であり、これをリアリティのあるものと捉えることができるようになるためには、これまでも論じてきたように、「重要な他者」

との顔のみえる実際の触れ合いを大切にした上で、「一般化された他者」を理解することが必要であろう。

しかし、都市化以降、現代社会の仕組みは複雑になっており、子どもにとって「重要な他者」から「一般化された他者」への理解が一貫した社会化過程として作用するのが難しくなっている。そこで本稿では、現代社会において、こうした社会化過程を手助けするためにどのような方法が考えられるか、考察を加えてみたい。

(2) 絵画のもつ影響力

門脇（2014）によると、「いまの子どもたちにみられる変化とは、煎じ詰めれば、他人への関心と愛着と信頼感をなくしていることであり、自分がふだん生活している世界がどんなところであるかを自分の体で実感できなくなっていることではないか」と指摘し、「他者と現実の喪失」と言い表している⁽¹⁴⁾。その中で、現代の子どもの書く絵画の特徴が変わってきているという⁽¹⁵⁾。「これらの絵をみてすぐに気づくのは、最近の絵にリアリティ（現実味）がなくなっていることである。とりわけ、人の描かれ方がお座なりである。自分自身や他者に対して、生き生きとした関心や実感がなくなっている。」と指摘している（図2）⁽¹⁶⁾。

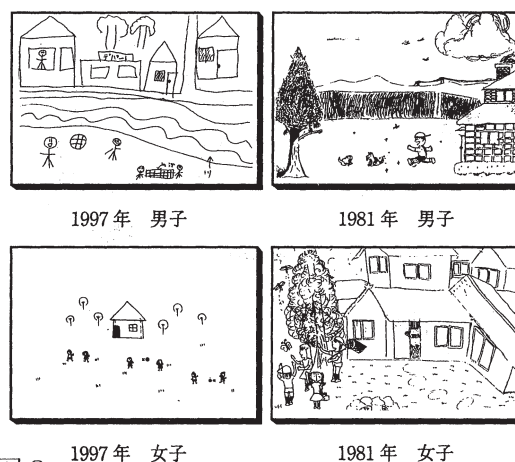


図2

描画テストによって描かれた小学生の絵の変化
（三沢直子『殺意をえがく子どもたち』から転載）

筆者は、ここで絵画のもつ影響力に注目したい。住田（1985）は、「子どもの遊戯の基本的性質は“模倣”である⁽¹⁷⁾」と述べているように、子どもがこのような絵を書くようになったのは、大人社会の影響だと考えられる。すなわち、大人の地位と役割に縛られた社会は、他人に対する愛着を失っているといえるのではないか。

そこで、意識して子どもに「重要な他者」の存在を、理解させる必要があると思われる。例えば、幼稚園、保育園や家庭において、子どもにとって「重要な他者」との触れ合いが大切な時期において、意識して大人（幼稚園教諭、保育士、両親など）の描いたリアリティのある絵を飾ることなどが考えられる。その中で、「この人は誰ですか」「この場所はどこですか」といった場合に、答えられるようなことが必要である（例えば登山が趣味で、家族で山に登っているところ、この山はどこにあり、家族は誰だ等）。すなわち、絵を通して話が展開できるような、そうしたリアリティのある絵を書いて飾る機会を設けるのが一案であると思われる。

絵についてすぐに質問できないような子どもも、絵を飾っておくことで時間をおいて、先生や親に絵の質問をすることもできるし、そのうち自分も書いてみようと考えられるのではないか。さらに、自分の身近な家族や友達、地域の人たちに目を向けるきっかけになるのではないだろうか。

自然環境の中で人間関係を育むことが少なくなっている現代社会において、そうした環境を意識

して作り出すような工夫が必要となる。そのためにも、大人の側で意識してリアリティのある「絵画を描き、飾る」というかたちで、展開できるのではないだろうか。現代社会における子どもの社会化に関する1つの方法として、ここでは提案し、同時にこの視点からの実証研究を今後の課題としていきたい。

おわりに

本稿では、子どもの社会化において「重要な他者」の触れ合いを経て、そこから「一般化された他者」を理解するという過程を経ることが難しくなっていることが、現代社会において子どもの問題行動を引き起こす原因であるとの仮説をたて、研究ノートとしてまとめた。

第1節では、こうした子どもの社会化に関する理論を、ミードの見解をもとにまとめた。そのもとで、「重要な他者」が「一般化された他者」へと展開するためには、外遊びをとおして自然に行われることなどを文献をとおして、整理した。

第2節では、戦後都市化の中で、子どもの遊びが変化して室内遊びが中心となり、フィルターを通して大人社会を知るようなことで、社会化の過程に混乱をもたらしていることを確認した。

第3節では、こうした中で、「重要な他者」との触れ合いや、自然環境の中で体を動かすことの大切さを子どもに教えるためにはどうしたらいいかを、「絵画」に注目して提案した。

今後は、現在の子どもの遊びがどのようなものであるかを、外遊び、室内遊び、遊びの種類などに注目して社会調査によって正確に把握するとともに、本稿で提案した絵画の影響について、精緻化した見解を示していけたらいいと考える。

(注)

- (1) 平成27年(2015) 1月28日(水) 静岡新聞29面の記事の内容を概観すると、2015年1月27日午前、名古屋市内のアパートの1室で77歳女性の遺体が見つかった。この部屋に住む大学1年の少女が「子どものころから人を殺してみたかった」と殺害を認めた。女性が宗教勧誘の一環で部屋を訪れた際に、斧で殺害したとみられる。また、平成27年(2015) 5月9日(土) 静岡新聞29面の記事によると、この女子学生が在籍した東北地方の私立高校関係者は、「女子学生の同級生に体調が悪くなり、視力が弱った生徒がいた」という。その原因がタリウム中毒とわかり、その女子学生が飲ませていた疑いがもたれていた。
- (2) 門脇厚司 2014 『子どもの社会力』岩波新書、冒頭部分によると、「最近の子どもたちは変わった」と認識されるようになったのは、1980年頃ではないかと指摘している。1980年代は、川崎市に住む大学受験生が自宅で自分の父親と母親を金属バットで殴り殺すという「金属バット両親惨殺事件」があった年である。この原因として、他人への関心と愛着と信頼感をなくしていることが考えられ、自分が普段生活している世界がどんなところであるかを自分の体で実感できなくなっているためである、という見解を示している。現在では、その傾向が加速しているのではないと思われる。
- (3) 社会化(socialization)とは、人が社会の行動様式、生活習慣を学習し、その社会の正規の成員に仕立て上げられていく過程のこと。社会化は一生を通じて行われるが、子ども期における社会化は特に重要とされる。
- (4) 住田正樹 1985 『子どもの仲間集団と地域社会』九州大学出版会、p17
- (5) 住田 前掲書、p22
- (6) 住田 前掲書、p10
- (7) G.H.ミード(著)・川村望(訳)1995『精神・自我・社会』人間の科学社、を要約し、「重要な他者」と「一般化された他者」の意味とその関連性を概観したい。G.H.ミードによると、「me」とは、社会的規範の総体と捉えられる。そして、主に二つの要素から構成される。「重要な他者」と「一般化された他者」である。どちら

も自我に内在化され、「me」を形作る材料となるものであることには変わらないが、「重要な他者」の方が個人の自我に与える影響が大きい。「一般化された他者」が個人の自我の社会的規範として自我の中で作用するのに対して、「重要な他者」が与える影響は、より具体化、特殊化された文脈の下で個人と文化を媒介するのである。G. H. ミードは、これら2つの「他者」の内在化があって、その総体としての社会的規範も内在化され、初めて自我の側面である「me」が形成されるのであり、それなくして個人の自我は確立し得ない、という。

また、それぞれの意味を確認しておきたい。「重要な他者」(significant other)とは、「他者の中でも社会化の過程で、大きな影響を持つ人物。例えば両親や遊び仲間、教師などがそれに該当する。諸個人は重要な他者の体現する役割・態度と同一化し、それを内在化させることで、制度的規範を学習する。」「一般化された他者」と異なり、より具体化・特殊化された文脈の下で、個人と文化を媒介する。」一方、「一般化された他者」(generalized other)とは、「認知または内面化される社会的期待ないし規範の総体。」「一般的他者」とも訳される。幼時からの相互作用の積み重ねを通じて、人は様々な他者の自分に対する役割期待を取り入れて、自我を形作っていく。このことは、親や友達など個々の他者の役割期待の内面化にとどまらず、総合・一般化の過程を経て、社会一般の自分に対する期待、もしくは社会的規範の内面化へと進む。このように一般化された他者の役割期待の内面化が行われて"me"が形成され、初めて社会的自我を持った人間が形成される。」

(8) 住田 前掲書、p11

(9) 深谷昌志・深谷和子編著 1996 『子ども世界の遊びと流行』第日本図書、p26

(10) 深谷 前掲書、p26

(11) 深谷 前掲書、p27

(12) 住田 前掲書、p22

(13) 住田 前掲書、p 22

(14) 門脇 前掲書、はじめに

(15) 門脇 前掲書、p 19

(16) 門脇 前掲書、p 19-20によると、図2は、子どもたちに「家と木と人を入れて、何でも好きな絵を描いて下さい」と指示し、絵を描かせる検査法(統合型HTP法)による。1981年と97年に、東京西部の小学校4校の1年生から6年生まで1クラスずつ描いてもらった絵の中から、6年生の男女1枚ずつを掲げてある。

1997年型の絵は、1981年型の絵と比べてリアリティに欠けることが指摘されている。

(17) 住田 前掲書、p21