

「遊び心」と「まじめな心」

信濃教育会教育研究所所長

佐伯 胖

1

1

驚くべき
(かの偉大なる) ジョン・デューイのことば

To be playful and serious at the same time is possible, and it defines the ideal mental condition.

遊び心とまじめ心は同時に並存するし、むしろそれこそが心の持ちようとしては理想の条件なのである。”

Dewey, J. 1909, *How We Think*, p. 100 より

Dewey, J. (Originally, 1909; 2019) *How we think* Anodos Books: Scotland.
邦訳書 (ジョン・デューイ[著]; 榎田清次訳『思考の方法: いかにわれわれは思考するか』) は旧漢字・旧かなづかいで参照不可₂

2

×: 「遊び心」の反対 = 「まじめ心」
×: 「まじめ心」の反対 = 「遊び心」

- 「本当におもしろい」と思うとき、そこにはやり過ぎることのできない「何か」があり、それを「まじめに」探求したい気持ちが沸き起こってくる。
- また、何か大切なことをまじめに追求しているとき、ふとそこに「おもしろいぞ」という思いが沸き起こってくる。
- デューイはそういう、「遊び心」が底流にある「まじめ心」、あるいは「まじめ心」の底流にある「遊び心」こそが、心の持ちようとして理想だという。

「まじめ心」が底流にある「遊び心」

3

3

デューイにおける 「遊び」と「しごと」

- 遊び:
 - 興味・関心は活動自体にある(結果にはそれほど興味はない)。
 - イメージ(空想、想像)、情感喚起、・・・(「たのしさ」の探求)

To be playful (遊び心)
- しごと:
 - 目標(結果)の達成に関心が集中
 - 手段(方法、道具)の獲得(「どうすれば、どうなる」)

To be serious (まじめ心)

両者の違いは関心の向け方と関心の強さの違いであって、分断されるものではない。遊びのなかで自然にしごとがはいってくるし、しごとのなかで、しげんに遊びが入り込んでくる。

「相互の行き来」がなくなったとき: 遊びは「ふざけ (fooling)」になり、しごとは「苦役 (drudgery)」となる。

4

4

デューイのいう 「学び (learning)」とは

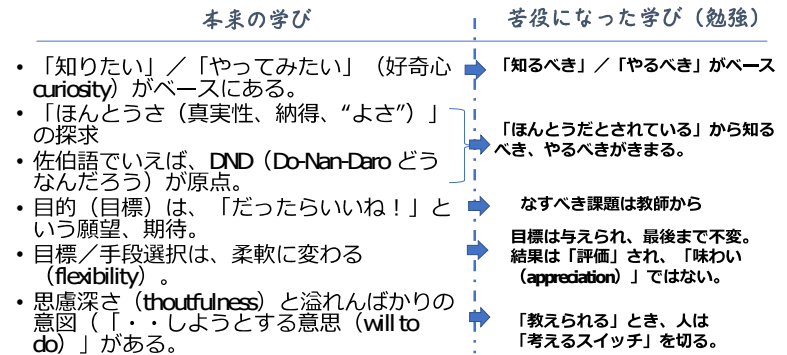
- デューイの「学び (learning)」とは：
 - 「知りたい」／「やってみたい」 (好奇心 *curiosity*) がベースにある。
 - 「ほんとうさ (真実性、納得、“よさ”）」の探求
 - 佐伯語でいえば、DND (Do-Nan-Daro どうなんだろう) が原点。
 - 目的 (目標) は、「だったらいいね！」という願望、期待。
 - 目標／手段選択は、柔軟に変わる (*flexibility*) 。
 - 思慮深さ (*thoughtfulness*) と溢れんばかりの意図 (「・・・しようとする意思 (*will to do*) 」がある。

これをいうなら、まじめな遊び／遊び心からのしごと

5

5

デューイは、「(学校での) 学びが苦役 (*drudgery*) になる」危険性を警告する。



6

6

保育では、
遊びはどう捉えられているか。

7

7

では、
「あそび心」が「まじめ心」
になるのはいかなる時か？

～井桁容子の実践エピソードから～



佐伯胖・井桁容子『子どもって、みごとに人間だ！』(フレーベル館、2021年)より

8

8

Yちゃん(3歳5か月)とTくん(3歳4か月)は、廊下の本棚から絵本を1~2冊ずつ保育室に運び出し、保育室の中央に置いてある椅子の座面に重ねています。2人とも、時折顔を見合わせて楽しそうです。その様子に気付いたKちゃん(3歳1か月)も、楽しそうと感じたのか、2人に加わり、同じように廊下の本棚から絵本を運んでは、椅子の上に絵本を重ね始めました。

次第に重ねた本が斜めに傾き始めると、今度は、椅子を囲むように床の上に絵本を運んできては置いていきます。担任のM先生(保育歴2年)は、どうしていいかわからず困りながらも、3人に時々目をやりつつ、ほかの子どもとのやりとりをしていました。一緒に担任をしているT先生(保育歴10年)は、食事の片付けや他児のトイレの世話などで動いていますが、「困ったなあ、本をそんなふうにするのはなしだね」と3人に声をかけました。

9

9

でも止める気配はありません。最初にこの遊びを思いついたYちゃんは、TくんやKちゃんが同調してくれたのでうれしそうでした。しかし、おどけるのが大好きなTくんがどんどんエスカレートして絵本を運び始めた時に、Yちゃんの表情が一瞬こわばることがありました。「ちょっとやり過ぎかも……!」と罪悪感があつたのかもしれませんが、でも、そうするとTくんがひょうきんな顔をしたり踊ったりして楽しい雰囲気をつくるので、笑い合っていました。

そのうちYちゃんは、1~2冊ずつ運ぶのでは効率が悪いと思ったのか、段ボール箱を持ってきて、その中に絵本を何冊も入れ、3人で箱を持ち上げて「おもい!おもい!」と運び始めました。しかし、運んでいる途中で床に落として、箱から本が飛び出しました。すると、Yちゃんが「わあ!びっくり~!!」と言い、3人で顔を見合わせて笑い合い、散乱した本を床から拾って手で持って部屋の中央までせっせと運んでいました。とうとう保育室の真ん中には、絵本でいっぱいになりました。

10

10

そこへやっとT先生がやってきました。そして「うわ~っ!びっくり」と、まるで今気付いたかのように驚いてみせました。さらに、T先生は困った顔をしながら「これじゃあ、ここでみんなが遊べないし、本も読めなくなっちゃうし、楽しく遊べないねえ」と穏やかに3人に話し、周囲にいた子どもたちも大きくなずきました。

次にT先生は3人に「さあ!ダンパーさんたち!本棚までこの本をお願いしま〜す!」と言いました。すると、3人はT先生が待つ本棚まで、いろいろな工夫をしてせっせと本を運び始めました。その作業中も、Tくんは時々おどけた表情をしたり、「こりゃこりゃ」と踊るように体を動かしたりするので、ほかの2人も笑いながら1冊残らず本棚に戻しました。

11

11

井桁エピソードの佐伯解説

12

12

「目的のないことをする」遊び

- Yちゃんは「廊下の本棚の絵本を保育室の椅子の座面まで運んでみる」という、あえて「何かのためにするのではないこと」をやってみたくなった。
 - 「やってみる」ことの「おもしろさ」
 - 「どうなるんだろう (DND)」へのワクワク感
- 「普通は考えつかないこと」を考える
 - 「いいこと、思いついた！」の瞬間
 - トリックスター（文化の変革者）
- 無心になる。ただ「やっているプロセス」に熱中
 - フロー感覚（チクセントミハイ）に浸る。

13

13

「ふと、我に返る」とき

- 突然、「まじめモード」がわきおこる。
 - 「これって、何のため？」「どういう意味？」・・・
 - 三人称的まなざし、「おてんとうさま」の目

.....
「わきおこる」（中動態）かぎり、
「遊びモード (Playfulness)」の範疇内の
「まじめ心 (seriousness)」にある。

14

14

みごとにベテラン保育者T先生

- 事例では、保育室の真ん中が絵本でいっぱいになった時にT先生がやってきて、「これじゃあ、ここでみんなが遊べないし、本も読めなくなっちゃうし、楽しく遊べないね」と穏やかに話しました。T先生は、3人の子もたちが「まわりのことがおのずから見える」ようになっているタイミングを見計らって登場したのです。そこで子どもたちはそれぞれふと我に返って、自分たちがやったことの「責任をとる」という（「取らされる」という受動態でなく）中動態行為が自然にできたわけです。
- そこで、T先生は、「さあ！ ダンプカーさんたち！ 本棚までこの本をお願いします〜す！」と言いました。T先生は3人の先ほどまでの「いたずらっぽい遊び心」を否定せず、その調子に「のる」形で、「ダンプカーさんたち」の遊びの「つづき」で、本をもとに戻す活動が「自然に沸き起こる」のを促したわけです。
- すばらしい見識ですね。←「遊びモード内のまじめモード」

15

15