

# 幼少期の原体験に関する一考察

橋田重男

## はじめに

車のテレビCMに「モノより思い出」というキャッチコピーがあるが、このように子ども時代の記憶は「思い出」として心に刻まれ、生涯忘れないものとなる。その思い出は、遊びを中心とした自らの体験が元になっていることが多い。特に幼少期<sup>(1)</sup>における体験は、「原体験」<sup>(2)</sup>と呼ばれることがあり、五感を通して「原風景」や「心象風景」として心の奥に投影され、その後の人生の長い間、記憶に留まり、その人の生き方に何らかの影響をもたらすことも少なくない。こうしたかけがえのない幼少期に、豊かな原体験を積むことは意義深いことであろう。筆者の幼少期は、1960年代の高度成長期中、とにかく時間を惜しんで遊び回っていた。地域の豊かな自然のフィールドで、遊び仲間と一緒に思う存分活動していた。後に振り返ってみると、そこでの体験を通して、様々な学びを知らず知らずのうちに体得していた。一方で、保育者を目指す現在の短大生の1990年代の幼少期は子どもの遊び場所が減少し、遊ぶ時間が習い事などの時間に変わり、加えてコンピューターゲームが普及し、外遊びよりも室内遊びの方が主流になった時代である。子どもが巻き込まれる犯罪が増加し、子どもの生活は安全の下に大人に管理されるようになった。更に、現在の子供達は加速度化する情報社会の中、一層インターネットやコンピューターゲームが日常生活に入り込む環境で生活している。こうした状況では、バーチャルな世界を容易に体験できる一方、本来の豊かな実体験を積むことは難しくなっている。また、日常生活の行動範囲や時間、遊ぶ相手も大人に管理される傾向が強まっている。このような状況の中で、それぞれの世代における原体験にまつわる部分を振り返り、改めて幼少期の「原体験」を見直し、その再生

を考えてみることは意義あることであろう。また、そのような動きも出てきている中で、改めて考えてみたい。

## 1. 幼少期の原体験の意味するもの

### (1) 原体験とその後の人生への影響

幼少期とその後の人生への関わりを表した「三つ子の魂百まで」「雀百まで踊り忘れぬ」といった諺がある。『大辞林』によると、「三つ子の魂百まで」は「幼児の性質は一生変わらないものだということ」と記され、「雀百まで踊り忘れぬ」は「幼い時に身に付いた習慣は、年をとっても身から離れない」と記されている。即ち、幼少期に身に付いたことは一生ものである、とも言えよう。また、マイナス要素が多いものであるが、幼少時の「トラウマ」（心的外傷）は「個人にとって心理的に大きな打撃を与え、その影響が長く残るような体験」と記されている。衝撃的な出来事や体験は、大人になっても度々甦り、人を悩ませることがある。ここでは、トラウマの部分は除いて考えていくこととする。

河崎は「毎日のようにそれで遊ぶ子どもの場合は、その感覚が遊びそのものや日常生活の中でのいろいろな感情的な出来事にまつわる想像と結びついて子ども時代の原風景をなしていく」<sup>(3)</sup>と述べ、遊びが原体験を育むことを指摘している。実体験の印象に加え、子どもならではの想像力が重要な要素になっていることが窺える。想像力に関しては、秘密基地のように、自分達だけの世界を創り出し楽しむようなものから、竹藪に囲まれ怖いけれども気になる「お化け屋敷」のようなものまで、想像力をかきたてる場所がある。こうした場所での体験は、特に印象的で、大人になっても忘れられない存在になっていることがある。

### (2) 原体験と「三間」（空間・時間・仲間）

子どもの主体的な遊びには、まず自由に遊び回れる空間が必要である。それは、決して大人によって用意されたものではなく、自分達の思いのままに気の向くままに浸れる場所である。日常生活を送る身近な地域の環境の中、そこに

は冒険的要素があふれている。日常の中にありながら、その空間では自分達だけの「非日常感覚」を味わえるかけがえのないスペースである。未知のものに触れるようなワクワク感やドキドキ感を伴い、時には擦り傷を負ったり虫に刺されたりしながらも、その特別な場所へのつながりに強い思いを持ち、遊びの体験を積める空間である。

次に自由に夢中になれる時間が必要である。空間を横軸とすれば、縦軸に時間が考えられる。それは前述の空間において、自分達の自由な時間として過ごすひとときである。それは、本質的に、大人に強制されたものでも提供されたものでもない。時刻の経過を気にすることなく、自由に目一杯遊べるかけがえのない時間である。例えば、筆者の体験を振り返ると夏休みの早朝にクワガタ捕りに出かけたり、夕方暗くなるまで田んぼで野球をしたり、神社の境内でかくれんぼ、鬼ごっこ、缶蹴りをしたりする様々な光景が浮かんでくる。大人になってから思い起こす時、子ども時代は「時間がゆったり流れていた」ような気がする。それは感覚的なもので、一定の時間に違いはないはずであるが、子どもながらに遊びの時間を通して充実感・満足感を持っていたことにも関連していることから来るのであろう。一方で、現在の子ども達は、「忙しくて、遊ぶ時間もない」と言われている。小学生以上は、学習塾や習い事、スポーツ団活動などの予定が平日から休日に至るまで計画されている。就学前の園児においても、厚生労働省の調査から「習い事をしている子」が75%と確実に増加している。<sup>4)</sup>遊びの時間が入り込む余地がなくなっているのである。

それに加えて、体験を共有する仲間があって初めて本来の遊びとなる。その仲間は、「徒党」とも呼ばれるような、異年齢の遊び仲間である。園や学校生活では同級生やクラスメイトとの関わりが中心になるが、ここでは上級生が自然に下級生をリードし、面倒を見ていた。筆者も走るのが速い先輩を尊敬し、付いていった記憶がある。この集団はややもすると、いたずらに走ることもある。大人に叱られることになっても、そのスリル感がたまらなかったことを覚えている。また、仲間とのトラブルも起きる。時には取っ組み合いになり、け

がをしたり、させられたりすることもある。そこまで実体験をした上で、上級生に教えられたり大人に怒られたりして、人間関係を学んでいく機会になっていった。鬼ごっこや缶蹴りなどの時、一番小さい学年や小柄の仲間は「みそっかす」と呼ばれ、大目に見てもらったり、上級生に助けてもらったりした。私もそうだったが、みんな「みそっかす」として遊びに加えてもらい、その経験を生かして下級生の面倒を見るという流れを引き継ぐ決まりが自然に存在していた。

清川は、『人間になれない子どもたち』の中で、「人間になるためには、かつて存在した、豊かな時間と空間、そして仲間が必要である」<sup>(5)</sup>と述べている。そのように、本来の思いやりや良心を兼ね備えた大人の人間になるために、子ども時代に「三間」を通した原体験が必要ではないだろうか。

### (3) 「Sense of place」(場所の感覚)

前述(2)でふれた「空間」が遊びの場所になるが、それは地名や地形などの地図的な場所に留まらず、それ以上に子どもなりの思い入れのある特別な場所になる。それは土地勘のような、子どもの空間感覚的なものとも言えよう。その場所での自分達の体験が直接に結び付いている。その点について、A.アダムスは、「子どもは場所にまつわる体験から、人と場所との関係・社会的な感性・自分自身の位置付けなどを育てていく」<sup>(6)</sup>と述べ、「場所に対する感受性」と定義している。その空間がどういう場所で、自分達にどういう関係があるかを、体験を通して確かな存在にしていって。そこでなければならぬ「とっておきの場所」なのである。そのため、「子ども地名」<sup>(7)</sup>が数多く存在する。

後述の筆者の絵図では、「ダコッさん」「自衛隊の道」「カイコン」などが点在する。例えば「ダコッさん」は俳人の飯田蛇笏生家の裏山を示していて、そのクヌギ林はクワガタやカブトムシがよく捕れる場所で、私達子どもだけの秘密場所であった。そこは一緒に遊ぶ親しい仲間だけに教えて、共有していた場所である。後に、中学校の国語教科書での飯田蛇笏の俳句を学習して、「ここであの名句が生まれたんだ」「ダコッさんは有名は人なんだ」と大変驚きな

がら、更にその場所への思いを強めた記憶がある。

また、下校時の「道草」のコースにも、いくつかのこだわりの場所がある。自然と遠回りになってしまうが、そこに立ち寄り遊ぶことで自分達の存在を確かめようとしていたのかもしれない。例えば、「堤」（農業用ため池）は魅力的だった。現在では、立入禁止のような危険箇所になっているが、給食の煮干しでザリガニ釣りを楽しめるとっておきの場所であった。通称「ダム」は、狐川の沢にかかる高さ15mくらいのコンクリートの堰堤であった。そこはスリルを味わい、度胸を試すには格好の場所で、子どもの目線からは相当な高さを感じた。上級生を見よう見まねで、反対側までピクピクしながら慎重に歩いて行った。堰堤の下流側に叩き付ける水しぶきの轟音の中での緊張感を忘れもしない。今思い出しても、鳥肌が立つ場所の一つである。

現在の子供達にはどれだけの「場所に対する感受性」があるのだろうか。インパクトのある実体験を持ちにくい状況、即ち、道草をはじめ、様々な外遊びの体験が減少しているなどの理由から、こだわりのある場所は数少ないことが予想される。

## 2. 世代による原体験の変化

### (1)1960年代（筆者の幼少期）

筆者の記憶を辿ってみると、乳児期は残念ながら全く記憶がない。当然のことだとも思うが、思い出せない。幼児期については、1960年代（昭和40年代）私は1年保育で、地元の公立保育園に通園した。私は片道2キロ余りを同級生数人と定期券で路線バス通園をした。当時一番強かったエッチャンが仕切っていて、バスに乗車する時にはエッチャンが順番を決め、私たちはそれに従った。私も含め、男子がいつも後ろに並んだ記憶がある。保育園の担任はベテランの田中先生で、背が高くそこそこ優しく思った。しかし、どのような保育をしてくれたのか覚えがない。今日と同じように、いろいろな製作や遊びをしてくれたとは思いますが、思い出せない。若手の鈴木先生はちょっと厳しか

ったような気がする。遊びでは、園庭や砂場で水を流して遊んだ記憶が微かにある。シャベルで川を掘って、バケツに汲んできた水を流して喜んでいたような気がする。銀杏の木の木登りをした覚えもあるが、やはりうる覚えである。園外では、とにかく遊び回っていた。数十年前に保育園は移転し、跡地は現在、駐車場になっている。そのため、園のどこで何をしたのか、建物や樹木などの記憶のヒントになるものがない。しかし、園舎の位置や入り口などの園の全景はうっすら記憶している。当時のわずかな白黒の記念写真を眺めてみると、セピア色の微かな記憶が浮かび上がって来るような感じがした。

小学校へは片道2 km余りの大変な徒歩通学であった。低学年の子どもの足では、道草しなくても1時間近くかかっていた。登校の下り坂は、朝の時間に間に合うように、まだスムーズに通学した。しかし、上り坂になり更に大変な帰り道に道草をするのが常であった。道草どころか、わざと遠回りをしていて、山にクワガタ捕りに行き、川に魚捕りに行き、道草や秘密基地作りなど、時間を忘れて過ごしていた。通学路に沿って流れる「せぎ」(水路)に笹舟や発泡スチロールの舟を流して、それを追いかけてながら登校した。今でも冷や汗が出てくる思い出は、廃タイヤを棒で下り坂を転がして、カーブの横の家の庭に突っ込んでしまったことがあった。そのスピード感とスリル感がたまらなかった。そこには、自分達だけのとっておきの空間や時間があつた。まさに「ギャングエイジ」を実践していたことになる。目的もなく、効率を求めない、現在では無駄のように思えることが、実はかけがえのない実体験だったことに気付く。

家族との印象深い思い出では、5 km程離れた隣の叔母の家から、母と背負われた弟、妹と私の4人で歩いて帰って来た記憶がある。子どもの足なので2時間近くはかかったのだろう。今の時間感覚では考えられない、時間も緩やかに流れる時代だったように思われる。途中の駄菓子屋さんでおやつを買ってもらった。今思えば、3人の子を連れた母は、大変だったことと思う。今なら車で10分で行ける位の身近な場所だが、なぜかその駄菓子屋の場所の光景が、今でもはっきり浮かんでくる。

【原風景の写真】

①神社の境内



②お寺の参道にある杉並木



③屋根のある橋



【遊び場所の記憶図】

△黒坂峠(「楢山節考」の舞台)

※「自衛隊の道」

クワガタの雑木林

※「鉄鉱石の崖」

△※「骨の山」

山の秘密基地

クワガタの雑木林

屋根のある橋

白山神社の境内

※「カイコン」

~~~~~狐川~~~~~

※「秘密の滝」

参道の杉並木

※「野球の田んぼ」

※「ダコッさん」

竹林の秘密基地

魚釣りのダム

※「 」の地名は「子ども地名(通称地名)」

(2)1990年代(短大生の幼少期)

①幼児教育学科の学生調査<sup>(8)</sup>(回答32名)

質問「幼少期の印象的な遊びや体験の思い出などで思い浮かんだことを書いて下さい。」

※複数回答

.....

\*調査結果

【主に保育所・幼稚園】※○数字は回答人数

ままごと⑫ お昼寝⑧ 砂遊び⑦ セーラームーンごっこ⑦ 泥だんご⑦ サ

ツマイモ掘り⑤ 給食⑤ 鬼ごっこ④ 砂遊び④ ブロック遊び④ 三輪車③  
劇発表会③ フラフープ③ 泥遊び③ ドッジボール③ 夏祭り② 遊びの時  
間② お遊戯② 折り紙② プール② 雪遊び② ジャングルジム② スライ  
ム② お店屋さんごっこ② ボール遊び② 跳び箱② 卒園式② ブランコ②  
サッカー② 園内ごっこ遊び② レンジャーごっこ② 色水遊び② スライム②  
けんか② クリスマス会② 木登り② もちつき②

※以下の回答人数は全て1名

かまくら お泊まり会 病院ごっこ お化け屋敷 アメ配り ぎんなん拾い  
ドングリ集め ポケモンごっこ キャッチボール 居残り体育 お弁当 迷子  
けが カルタ よもぎもち作り けが看板作り リレーゲーム お誕生会 年  
少さんの世話 ブランコから落ちた 鉄棒から落ちた 滑り台 タイムカプセル  
.....

【家庭】

家の引っ越し 登園をぐずる ポニー プールのバッグ 前髪を自分で切る  
妹との思い出 遊びに行きたくてだだっこ 弟の誕生 鼻血が止まらなかった  
.....

【地域】

散歩(公園) 石集め(河原) 公園遊び 遠足 蜂刺され 川遊び(沢ガニ) オタ  
マジャクシ捕り バッタ捕り(近所の畑) 自転車 川で溺れた 虫探し(川)  
ゴミ収集所だけが  
.....

【通園】

徒歩通園 通園バス 車での通園 道路に飛び出し 輪っかロープで通園 母  
の自転車で乗って通園 カエル捕り 泣きながら帰る 歌いながら帰る  
リンゴ狩り 段ボール滑り(遠足) 牛と遊ぶ(遠足) 花摘み(遠足) 遠足(行け  
なかった)  
.....

### \*分析(傾向)

回答は、予想できたように、保育所・幼稚園の中での体験が最も多かった。また、保育所・幼稚園の園内が、他の分類では全くなかった複数者回答が目立った。これは、保育所や幼稚園における保育で、友だちと一緒に共通の遊びや活動をするのが中心になっているからであろう。反対に、家庭・地域・通園の分類で、複数者回答が全くなかったのは、園外においては複数の子どもで共有する体験が少なく、自分だけの思い入れとしての個人的な思い出・体験となっている場合が多いことが考えられる。

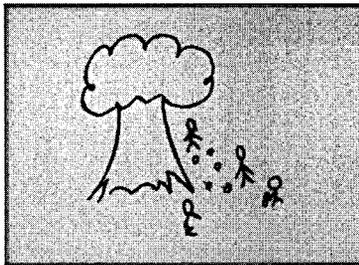
回答を分類ごとにみると、【保育所・幼稚園】においては、回答59<sup>(9)</sup>が、屋外遊び24、屋内遊び14、園行事10、園内日課8に細分化できる。保育の中心には遊びがあるのでやはり遊びが多くなっている。その遊びの体験が特に印象的なのである。【家庭】においては、個人的な私的出来事や家族との関わりが主なものであった。【地域】においては、自然の中での虫や生き物に触れる体験が多くみられた。地域という屋外での環境の中での活動が印象的になっている。【通園・移動】においては、通園手段・移動方法によって、体験や思い出が異なっている。ただ、車や通園バスが中心のため、徒歩のように移動途中での印象的なことは少ない。

### 【学生の描いた絵】

①砂遊び



②ぎんなん拾い



### (3)2010年代（現代の子どもの幼少期）

現在では、都市部、農村部の区別なく、子ども達が外遊びの体験を敬遠する傾向が強まっている。室内で一人または少人数で、テレビやコンピュータゲーム、インターネットなどのメディア漬けの状況に拍車がかかっている。

幼児の運動量調査においては、明らかに運動量の低下が見られる。しかし、一方で園庭のない保育所では、子ども達の運動不足対策として、午前中の主活動に散歩を中心とした戸外遊びを位置付けている。その際、保育士は交通事故に細心の注意を払い続けなければならない。このように、現代社会の交通状況において、園外では交通事故の危険にさらされている。外遊びの場所として挙げられるものは、都市部では公園・園庭・校庭・自宅の庭などに限定されてきている。

筆者が山梨県内のオートキャンプ場に来ていた都市部に住む子ども達の観察<sup>(10)</sup>を通して見られた事例をいくつか挙げてみる。まず、ほとんどの子が親から離れず、子どもだけで遊ぶ様子は僅かしか見られなかった。クワガタ捕りでは、男の子がクヌギやシイの木ではない他の木で探していた。どの木にクワダタやカブトムシがいるのか知らないのである。一人の女の子が泣きべそをかいてテントに戻って来た。一人で虫を探しに行き、ハチに追いかけて怖くて大泣きをしたとのことだ。ハチは髪の毛や黒っぽい服などの黒いものを目がけて飛ぶ習性があるためである。虫取り網を持った兄弟が、道路で網を振り回して虫を捕ろうとしていた。林の中やヤブには入ろうとはしなかったが、そこで蝶が飛んだり、キリギリスが鳴いたりしていた。ここでも、虫の声をキャッチできなかったり、どういう所に虫がいるのか分からなかったりする様子であった。しかし、キャンプ生活のように自然の中で遊ぶのは良い機会なので、初めは要領が分からなくても、こうした体験を積んでいくことで虫の生態を知ったり、五感をフルに働かせて自然の不思議さに気付いたりしていくことと思う。大人になっても更に、一生涯に渡り記憶に残るような幼少期の原体験を持っていることは、その人の人生や豊かな生き方につながる拠り所にもなるであろう。

### 3. 豊かな原体験の再生に向けて

豊かな、人生の基礎ともなる原体験を取り戻さなければならないことは明らかになってきている。しかし、そうした原体験を重ねるには現代社会の中では難しい状況があるため、取り組みそうなのであることから少しずつ原体験の再生を図っていくことになるであろう。原体験は五感を中心とした感性にも深く関わっているので、子どもの感性を育むような取り組みも求められる。これまでに「原体験プログラム」<sup>(11)</sup>のような試みもされてきているように、大人や社会がそういった機会を提供していかなければならないことになる。場所的には、ヨーロッパに多くある「アドベンチャープレイグラウンド」<sup>(12)</sup>のような冒険的な遊び場の空間で、かつての子どもの居場所としての路地・原っぱ・空き地などに代わるスペースの確保(再生)から成立している。

そして地域社会や家庭での原体験の機会が失われている状況から、幼稚園・保育園・小学校などの子ども達が多く時間を過ごす場での、原体験につながる遊びの環境づくりも有効であろう。管理面・安全面を踏まえながらも、子ども達の自由な遊び行動を保障・許容できる環境づくりを進めたい。先進的な事例に学びながら、個々の園の状況に合ったもので良いと思う。

また、原体験の場として、学童保育の可能性も十分期待できると考える。前述の「三間」の視点で見ると、与えられたものではあるが、まず自由に活動できる場所と時間がある。その上で、たくさんの異年齢の仲間いる。当初は、同じ場所を共有していても、一人一人が別々のことをする様子が多く見られたが、一緒に遊ぶように工夫をすることで進展が見られた事例もある。活動の途中で、トラブルやケンカがあっても、同じ遊び体験を通して、子ども同士の人間関係作りができれば、それを乗り越えられる可能性が高まるであろう。また、それは自然の中で、人とふれあいながら、五感をフルに使った現実体験を重ねていくことである。現在の子子ども達に失われている本来の原体験を現状の中で再生していく必要がある。

#### 4. まとめ

今回の研究では、幼少期の原体験に関して、筆者、短大生、現在の子どもの3世代を取り上げてみたが、原体験にはその時代背景等が大きく反映する。そこで、これらに加えて中間の世代にも着目すれば、比較による違いや変化の状況がより明らかになるであろう。また、原体験は一人一人の思い入れのある体験という特質から、個人的な要素が反映するため、傾向が見られるという分析に留まった。これらの点は、今後の課題としたい。遊びとは、人間にとって空間的・時間的にも余裕ある環境の中でのゆとりと希望である。子ども達の自由な遊び行動を許容できる空間作りを、みんなが気持ちに余裕を持ちながら進めていきたい。

#### 【註】

- (1)本論においては「幼少期」を、保育所・幼稚園の時期を中心に、小学校低学年までの期間とする。
- (2)「原体験」を本稿では、「五感を通して記憶の底にいつまでも留まり、その人にとって印象的な出来事として受け止めている幼少期の体験」と定義する。
- (3)河崎道夫『あそびのちから』ひとなる書房より
- (4)厚生労働省「21世紀出生児縦断調査」第7回調査結果より
- (5)清川輝基『人間になれない子どもたち』より
- (6)A.アダムスとまちワーク研究会『Machi-Work』より
- (7)通称地名の一つで、その場所を子ども達が呼ぶ地名のこと。
- (8)筆者の勤務する短大生を対象に、質問に15分程度で筆記回答したもので、遊びや体験の場所によって4分類した。表記は学生の記述のニュアンスを重視して、誤字訂正程度に留めた。
- (9)回答のうち、その場所が明確に特定できないものは外した。

- (10) 笛吹市内の「黒坂オートキャンプ場」で、筆者が8月上旬の日の、午前3時間そこに来ていた子ども達の行動を観察をした。
- (11) 原体験をプログラム化して活動に取り組んでいる一つの事例。
- (12) 子どもが自由に遊べる「冒険遊び場」としてつくられたスペースで、ヨーロッパ各地に見られる。

### 【参考文献】

- 清川輝基『人間になれない子どもたち』 樫出版社 2003
- 日本子どもを守る会編『子ども白書2010』 草土文化 2010
- 全国保育団体連絡会・保育研究所編『保育白書2010』 ひとなる書房 2010
- 斉藤毅『探検教育で子どもが変わる』 農文協 1996
- A.アダムスとまちワーク研究会『Machi-Work』 風土社 2000
- 河崎道夫『あそびのちから』 ひとなる書房 2008
- 仙田満『子どもとあそび』 岩波新書 1992
- 栗原康子・野尻裕子「原風景としての幼児期」『川村学園女子大学研究紀要第16巻』 2005
- 雨森良子「幼児期における原体験」『兵庫教育大学学校教育学部附属幼稚園紀要』 1990