

# 子どもの身体感覚に関わる「暗闇」の体験

清水 一巳

The Effect of Dark Experiences on Children's Physical Senses.

Kazumi SHIMIZU

キーワード：体験活動、身体感覚、変換

## 1. はじめに

これまで、子どもの自然体験活動への参与観察において、チョウや甲虫との出会いによって、子どもの遊びが「虫の所有」から「捕まえるコト」へと変容した事例や、その遊びの過程において「大人の価値観としての『命の大切さ』ではなく、遊びを通じた他者の存在の『尊さ』という『開いた道徳』」をみてとることができた<sup>注1)</sup>。この「開いた道徳」の起源に「開いた体験」がある。そこでは「対象の隅々が明確にまた精妙に知覚され、当事者にとって見慣れたものが新しい風景となって現れ」、「日常の見慣れた風景・人物・事物が急に生き生きと輝き始め、生まれ変わったように体験される」[亀山,2012:272]という。

本報告では、自然の中の「暗闇」の認識過程と遊びの過程に着目し、そこでの行為と会話の記録の分析を通して、子どもの暗闇との関わりにおける「開いた体験」と、そこでの身体性の変容について検討していく。

## 2. 暗闇の体験

### ①先行研究

本間氏 [2010] は、自主・自立の要因に子どもの暗闇体験と生活充実感がどの程度関連するかを検証し、自主・自立性の因子の分散の説明率として、「暗闇体験、生活充実感の因子が全体として26%」貢献していることから、「暗闇体験、特に、自然の中におけるそれは生活充実感と関連しながら、子どもたちの自主・自立

性の養成に少なからず貢献できると示された」と結論づけている。また、「暗闇という客観的には何も見えない状況においても、そこに何かを見出そうとする、そのことが子どもにおいては好奇心につながる」と説明している。このように暗闇という自然現象を「体験」する過程において、客観的に「何も見えない状況」から「何かを見出そうとする」、環境に対する子どもの身体感覚の変容がおきていると考えられる。このことは、新しい環境を受容するのか(好奇心)、拒絶するのか(恐怖)というときの身体図式を生成することにもつながる。

本報告では、「体験」とは「自己と世界を隔てる境界が溶解してしまう陶酔の瞬間や脱自的な恍惚の瞬間を生み出す」[矢野,2003:40]ものとし、「経験」とは異なる概念として位置づけていく。

富田氏 [2017:129-136] は、幼児期における恐怖の対象としての「暗闇」を分析している。その中で、『暗闇・夜』『想像上の怖いもの』『死・幽霊』などは4歳以降に新たに怖がり始めたものであることを示し、「具体的にイメージすることのできる対象物(妖怪や怪物など)は次第に実在性の観点から恐怖対象から外れていき、具体的にイメージすることの難しい対象物(幽霊や死など)が恐怖対象の中心を占めるようになってくる」という指摘をおこなっている。そして、「暗闇は、『何か出てきそうだから』『暗くてよく見えないから』など、その対象や状況の不明瞭さゆえに怖がられることが多かつ

た」としており、怖がる主体の子どもの「想像や推論の余地が大いにあることを示している」と捉えている。さらに、「怖い」を楽しむ為の実践方法や展開として、「大人による適度な援助や介入」、「子ども自身が主体的かつ積極的に仲間と協同し合う」ことが望ましいと提言している。暗闇という環境は、子どもに「想像や推論の余地」を提供し、その「謎めいて不明瞭なもの」に対して「怖がりつつも、それが何かを知ろうとし、そして探求を試みる」という行為を引き出すことになる。この環境と子どもの相互作用の過程が「暗闇体験」ということができる。

報告者（清水 [2017]）は、暗闇を探求する「暗闇の冒険」というプログラムにおいて、「直接的に安心感をつくるために、『手をつなぐ』『くっつく』」ということから「子どもが『大人との手を離し』、歩き出す」という行為に移っていく過程をとらえ、「視覚が閉ざされている中で、それ以外の感覚を開き世界を認識しようとする『冒険』」がそこにあることを見出した。まさにこの一連の他者や環境との関わり方の変容が「暗闇体験」であるといえる。しかし、ここでも子どもの他者との関わり（行為）の変容を捉えたに過ぎず、子どもの身体性の変容を捉えるにはいたっていない。

## ②子どもの知覚と相互作用

矢野氏 [2006 : 27] は、「客体中心性の段階では、主体は世界にたいして開かれており、恐れを超えて未知なモノにたいして関心を示し、道具的部分的ではなく純粋に全体的にかかわることができる」というシャハルテの理論が子どもの不思議に見える子どもの姿をうまく説明しているという。ここでいう「純粋に全体的にかかわることができる」ことで、子どもには「開いた体験」が生じやすい。

また、矢野氏 [2006 : 58] は、コップが着目する事象の「驚嘆の感覚」について考察し、5、6歳から11、12歳の子どもには、「自然とつながっているという審美的な一体感の体験がある」という。そしてこのような感覚は「子どもに驚嘆の感覚を生む」と指摘する。また、感覚諸器官のなかでも、視覚の優位性は

高く、ジンメル [1999 : 249] が、「目はまったく比類のない社会学的な働きへとあてられている。すなわち諸個人の相互の注視に成り立つ連結と相互作用へとあてられている」というように、諸感覚のなかでも視覚は、「もっとも直接的な、もっとも純粋な相互関係」となる。

この視覚を遮断するように現れる「自然の暗闇」は、子どもの「直接的な、もっとも純粋な相互関係」を一時的に分断し、孤立させるということでもある。「私が見ることができない」ということは、「他者も私を見ることができない」と認識される。そこに他者とのつながりを断たれる孤立感があらわれてくる。この孤立を作り上げるところに暗闇の特性があるといえる。杉本氏 [2011 : 10 - 11] は、現代の携帯電話が普及した社会では、「子どもたちのコミュニケーションの変化はディスコミュニケーションに向かっており、自分の意思が伝わらないもどかしさや誤解の発生により、ますます孤立感を味わうことになる」と指摘する。そして、この相手の姿が見えない電話によるコミュニケーションだけでなく、「相手が誰かということ、生活していくうえであまり気にしなくても生きていける」社会になっており、「子どもたちは、近代社会の中でわれわれが慣れっこになった『見えない』」ということに対する恐怖を敏感に感じ取るからこそ、『かくれんぼ』ができないのではないだろうか」と分析している。この視点は、本報告でも参考になると思われる。子どもの身体が変わってきた、という視点ではなく社会の中での関係性の変化に、子どもの身体が応答しているという視点である。

市川氏 [2002 : 27 - 30] は、現代の社会は、「人工的な環境が極度に拡大して」、「自然との接触がだんだん失われていく。のみならず外部環境が人工化するとともに、身体自体が、外部環境の人工化の反映として変質してくるという問題がある」とし、直接的経験の割合の減少と、直接的経験の対象自体が人工物となっている状況において、「身体的な直接的関係を回復したい、という欲求が、システム化された文明のすき間からふき出して」くるのが「性的なもの」、「暴力」、「麻薬」への関心であると指摘している。

## 子どもの身体感覚に関わる「暗闇」の体験

③分析枠組「はたらきとしての構造」の視点  
市川氏 [2002] は「はたらきとしての構造」という視点から身体を捉えている。「『生体』は自己以外の系と交渉しつつ、自己をたえず再統合し、自己の部分系を全体化することによって、はじめて自らの個性性を維持できる」という。そして、「環境を指向する生体の構造も、また意味としての環境も、たえざる生成のうちに」とあるという [市川、2002：124 - 147]。また、身体を解剖学的な身体とは異なる生きている、はたらいている身体として捉え、そこでの「〈はたらきとしての構造〉は、一瞬一瞬たえず生成し、また解体している」としている [市川、2002：166 - 188]。そして、この構造が生成する仕方として、8つの共通性<sup>注2)</sup>について検討している。本報告では、そのうちの、地化、図化、変換、そして、中心化という概念を参考に、暗闇の冒険において身体図式の変容する過程を記述的に抽出していく。

自然の中での「暗闇」が子どもの身体との関わりを通して、どのような意味を持つのか、体験プログラムにおける子どもの行為と発話・会話を手がかりとして解釈を行っていく。

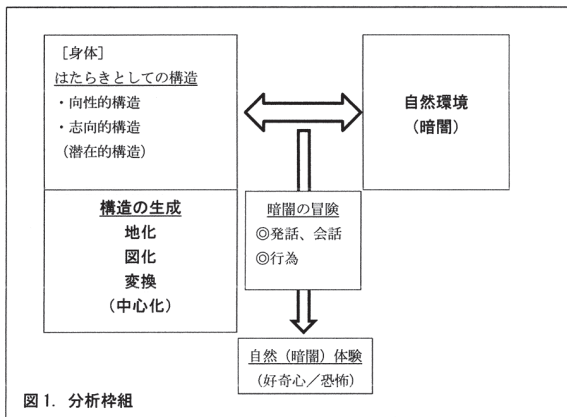


図1. 分析枠組

### 3. 「暗闇」という自然体験の身体感覚への影響 1) 「暗闇の冒険」プログラムについて

「暗闇ということ」の共有からはじめるため、①焚き火を囲んでのおやつ作り、②少人数での暗闇の冒険、③テント（家）への生還、という流れを想定して「暗闇の冒険」が設定された。当日の早朝の散歩で、「暗闇の冒険」のコース

の前半部分を、草花の種類や小川の流れ、近くの建物などを観察しながら歩いた。

また、プログラムに参加するにあたって、1) テントサイトに残る、2) 薄明りのテントサイト周辺の遊歩道を歩く、3) 暗闇の冒険の3つのコースを選択できるようにした。以下の視点から、「暗闇の冒険」の記録をもとに、そこでの行為と言葉を手がかりに子どもの身体と暗闇の関係性について解釈していく。

#### 2) 分析対象および資料

①観察対象：「子どもの自立キャンプ」プログラム参加者（東京都、神奈川県の子童保育利用者で、野外キャンプは初めての体験となる）

②実施主体：NPO ケアラボ（ファミリーコーチプログラム）

③実施期間：平成29年8月（2泊3日）

④観察方法：活動へ参与し、音声、ビデオ記録および記述記録をおこなった

本報告では、観察記録のうち、2日目に行なわれる夜間プログラム「暗闇の冒険」の映像記録を分析対象とした。夜間での暗闇を維持する為、観察者が赤外線ライトと夜間撮影用のカメラを使用し、映像の記録を行った。

この夜間プログラムは、3年前までは「肝試し」として大人と子どもが決められたコースを歩いてくるゲームとして行われていた。しかし、「自然に親しんでもらいたい」との意見や「肝試し」への参加希望者が少なくなり、2年前より体験プログラムとして「暗闇の冒険」を位置づけて実施してきた。

表1. 夜間プログラムの選択者(小学生 計16名)

	1年生	2年生	3年生	(小計)
(1) 残る	1	4	4	9
(2) 薄明り	2	0	0	2
(3) 暗闇	2	1	2	5

#### 3) 「暗闇の冒険」の選択

プログラムの前に、「暗闇の冒険」には、次

の3つのコースがあることが告げられ、子どもはそれを選択し参加する。(1) テントサイトに残る、(2) 約 200 mのテントサイト周辺の薄明りの散策、(3) 約 800 mの森の中での「暗闇の冒険」となっている。それぞれのコースにはスタッフが1名加わり、一緒に散策を行う。今回の分析対象は、(3)の「暗闇の冒険」となる。このコースは800mのうち、最初の約300mが木々におおわれており、足元もひざまでの草が生えている林道で、続いて約400mは頭上の木は開けて池の辺にそった砂利道となっている。最後の約100mは車道となり、キャンプサイトへたどり着く周回の散策道となっている。

#### 4) 「明かり(灯り)」、「暗闇」という環境と身体感覚の関係

「暗闇の冒険」に参加した5名の子どもと、スタッフ2名(観察者1名含む、S1,S2)のプログラム中の発話・会話や行為について取り上げる。参加した子どもの概要は次のとおりである。1年生(女,M)、1年生(男,F)、2年生(男,D)、3年生(女,A)、3年生(男,K)。この5名の会話や行為の中から、身体感覚、環境への認識を表した言葉と行為を抽出している。

##### ①暗闇に対する認識

朝の散歩の段階で、夜暗くなってからもう一度来るため、目印になる木や草花等を見つけておくように伝える。3年生の4名を中心に、夜に行われる暗闇の森の中では、「幽霊が出るぞ」、「あの家まで行って、幽霊を探そうか」、「不気味だね」とその暗闇の怖さを、面白さとして会話をしていた。

夜になり「暗闇の冒険」に入る前には、焚火を使い、マシュマロを焼いて食べるということを行う。食べたことのあるマシュマロを焚き火で温め、焚き火の灯りや熱さを感じ、通常のマシュマロとは異なる味覚を味わうなど、身体感覚を刺激し、意識が向くことを意図している。

[(1) マシュマロを焼きながらの会話]

1:M「熱い、顔が熱い」、「でも、灯りにもなるね」  
2:M「肝試しより、こわいかもしれない」「今のうちにあったまっておこう」

3:K(マシュマロに焦げ目がつき、ふくらんだのをみて)「パンになった」

4:K「めっちゃうまかった」

5:F「めっちゃトロトロ」

##### ②朝の散策コースの経験とのすり合せ (第1局面)

[(2) 暗闇の冒険の開始]

6:M「ライトやって、ライトやって」

(スタッフと3年生のAに挟まれる形で、両手をしっかり握り、ゆっくり歩く)

7:D「Hちゃんが蜂に刺された場所だよ」

8:S1「静かに歩こう」

9:K「なんか水が落ちてきたよ」、「雨?雨?」(雨は降っていない)

10:K「水の音、、、雨」

(実際には雨は降っていないが、小川の水の音と冷たい風が吹いていた)

##### ③主観的空間と視覚的空間の食い違い (第2局面)

[(3) 立ち止まり、懐中電灯を消す:1回目]

11:M「こわい、つけて」

12:S1「大丈夫、大丈夫だよ、いるからね」(手を握りしめる)

13:M「なんにも見えない」

14:S1「何が見える?」

15:M「木しか見えない」

16:M「木以外なんにも見えない」

補足:Mは、立ち止まり電気を消しとところで、怖さがつよくなり「明かりをつけて」と必死に要求してくる。そこで、S1が「何が見える?」と問いかけ、見ることに意識を向けるように促す。

17:M「のど渇くんだけど」

18:K「風がぬるい」

## 子どもの身体感覚に関わる「暗闇」の体験

19:K「こうもりがいる」「セミが鳴いてたな」  
20:M「みんなみんぜみ？」  
21:M「虫なら簡単だよ、虫なら簡単」

〔(4) 立ち止まり、懐中電灯を消す：2回目〕  
22:S1「何かあるよ、点があるよ、点」  
24:D「なぜ」  
25:M「見えない、なんにも見えない」  
26:S2「木は見える？」  
27:M「木なら上にある、上は見える」  
28:M「上以外なんにも見えない」

(懐中電灯をつける)  
29:D「え？何にも見えないじゃん」

30:D「キノコ、山火事、あれキノコじゃない」、  
「伝説のキノコだ」  
31:K「あそこに家があるよ」  
32:A「ライトだよ」  
33:F「伝説のプリンのふただとおもった」  
34:M「ねえねえ、何にも見えないよ」

〔(5) 立ち止まり、懐中電灯を消す：3回目〕  
35:K「さっきより明るい、ちょっと」  
(電気を消したまま歩く)  
36:M「むりむり」「なんにもみえない」「ここどこ、どこになにがある」  
37:M「ねえねえ、何にも見えないよ」  
38:M「電気がないと、ちょっとこわい」  
(水の流れる音を頼りに)  
39:D「そこ水でしょ」  
40:D「水がある、ねえ、水だよ、水」

〔(6) 蛍の発見〕  
41:S2「なんか光った、上みて」  
42:(4名)「ほんとだ！」「ラッキー」「ほたるだー」  
43:S1「なんか道みえない」  
44:(4名)「みえる、みえる」  
45:M「葉っぱならみえた」  
46:F「こわすぎて、マシュマロの味忘れちゃった」  
47:M「靴の中になんか入っちゃった」

48:F「しかも、マシュマロの味忘れた」

補足：靴を履きそこない、落としてしまうが、自分で靴を確認して拾い、履きなおす  
49:S1「靴はみえたね」  
50:M「靴がみえた」「ライト付けなくても、靴はみえた」(視覚的空間)

### ④主観的空間と視覚空間の再構築 (第3局面)

〔(7) キャンプサイトへの到着〕  
51:F「道路出た」  
52:M「なんか見えるようになってきた」  
53:D「ひかりがある」

54:K「めっちゃまぶしい」  
55:D「くらいところがすきになった」  
(不)「ぼくも」  
56:D「朝が嫌いになって、夜が好きになった」  
57:F「朝は寝たいけど、夜は散歩したい気分」  
58:K「キャンプ場がまぶしい」  
59:F「マシュマロの味忘れちゃった」

60:A「あ、あのお花だ」

61:D「暗いところまた行きたい」  
62:A「ちょー眩しい」「眩しい」「これ朝だ」「朝が来た」  
63:D「暗いところまたお散歩したいや」

## 4. 考察

### 1) 体験(暗闇)の選択

「暗闇の冒険」につながる体験として、朝の散歩を位置付けている。そこでは、小道の近くに小川が流れていることを知り、小笹や様々な草花をみつけ、収集していた。また、この朝の散歩の終盤に、近所に家があるのにも気づき、「幽霊」「不気味」という言葉とともに、夜の「肝試し」の話を楽しんでいたのは3年生であった。しかし、この3年生は皆、夜のプログラムでは「キャンプサイトに残る」という選択を行っている。この朝の散歩での「幽霊」について会話は、言語知にもとづいたものといえる。高橋

氏 [1996: 228 - 232] によると、「人間の行為は、目標選択と身体による遂行という二つの過程よりなる」とし、「言語知のほうは、目標選択に関与する」という。「幽霊」という存在は不確定であるため体験知となることは難しい。しかし、自然環境（草木、小川、砂利道）は体験知として、「身体による遂行の過程に関与するとともに目標選択にも関与する」ことになる。夜のプログラムへの参加／不参加の選択は、この「肝試し（幽霊）」という言語知による参加／不参加という行為の選択か、「暗闇（自然）を散策する」という体験知による参加／不参加という行為の選択がなされていたのかという違いをみてとることができる。

## 2) 暗闇への入り込みの局面（第1局面）

「朝の散歩」という体験知をもとに、「暗闇の冒険」への参加という行為を選択したのが5名の子どもたちということになる。では、この「暗闇の冒険」自体の体験とはどのようなものか、「はたらきとしての身体（構造）」という考えを参考に、子どもの行為と発話・会話から解釈的に捉えていく。

Mは、焼きマシュマロを食べ、「暗闇の冒険」に入る時に、「肝試しより、怖いかもかもしれない」と言葉に出し、実際に6:M「ライトやって」と明かりがない環境への「恐れ」<sup>注3)</sup>として表れている。視覚空間が遮断されたことによる、一時的な姿勢の不安定さ、「支えの喪失」によるものといえる。11～16では、スタッフが手を握り締めることで、自己受容感覚が優位になり支えを取り戻すきっかけとなっている。そして、「(27) 木なら上にある、上なら見える」という視覚空間の回復により、主観的空間と視覚的空間の結びつきが生成されたことになる。

また、K(9-10)は、雨が降っていないにもかかわらず、「雨」を感じている。ここでは、暗闇の中で、小川の水の音が地化し、風による皮膚感覚の刺激により、「雨」という図が浮かび上がってきたと考えることができるのではないだろうか。

ここで、暗闇に入るということは、いったん視覚空間の優位性をおさえ、その他の存在関係を

優位にする環境下に置かれることを確認できた。

Mは、13-16において「なんにも見えない」-「木しか見えな」といい、その後にも、25-27で、「見えない、なんにも見えない」-「木なら上にある、上は見える」と発言している。これは、「…がみえる」という明瞭な志向性が「暗闇」という「みえない」ものによって、かく乱され下位の志向的統合（気分のようなもの）により「木がみえている」ということになる。「志向的構造の統合の水準が低下したり、統合が解体したりすれば、(…略…) 志向的構造の下位の統合が前面にあらわれ、向性的構造がより中心的な機能をはたすようになる」という。

また、30～33では、民家のライト（地面に固定された支柱の上に円盤状のライトがついている）の光を見つけDが「伝説のキノコ」とネーミングしたのにつれ、Fは「伝説のプリンのふた」とネーミングしている。ここには、出発前の焼きマシュマロの味覚が地下しているとみることができる。直前、焼きマシュマロにより糖質が焼けたカラメル香り味を取り込んでいる。このことが、円盤状の光と結びつき、プリンの蓋（容器）という図を浮かび上がらせていると考えられる。その後、「マシュマロの味を忘れた」と、不意に発せられることから、それ以前は「マシュマロの味」が暗闇とともに地化していたと解釈できる。

この「暗闇の冒険」に入っていく初期の段階では、恐れという情動が強く現れているといえる。そのなかで、「なんにも見えない(暗闇)」、「伝説のキノコ、伝説のプリンのふた(暗闇の中の光)」という意味を生成し、「世界の意味を変化させ」<sup>注4)</sup>しているといえる。

## 3) 環境と感覚のズレの発見の局面（第2局面）

42での、「蛍との出会い」から43～45での「道がみえる」ようになっている。環境としては、森の小道から池のほとりにつながる部分で、空が広がってくる地点でもある。しかし、当日は曇り空で、月明かりもない状態であった。ここでの蛍との出会いは、単なる光の知覚ではない。「ラッキー」、「ほたるだー」という喜び、感嘆の感情と結びついている。この感情は同時

## 子どもの身体感覚に関わる「暗闇」の体験

に、蛍を浮かび上がらせる地としての暗闇にも向けられているといえる。

47～50において、Mは歩いているうちに、靴の中に小石が入ったことを感じ、立ち止まって靴を脱いで、小石を取り除く。靴を脱いで、小石を取り除こうとするが、靴を落としてしまう。靴は落ちて、近くに転がってしまうが、Mは、それを迷わずに拾い上げてはきなおしている。そこで出てきた言葉が50(M)になる。「(何も見えないけど)靴は見えた」「ライトが無くても、靴は見えた」と後付で行為に対する説明を行っている。

私(M)が靴を落として、それを見て拾い上げたことを、見ている人がいる(49:S1「靴はみえたね」)。私(M)と同じもの(靴)が見えている人(S1)がいることを知る。同時に、私(M)が靴を見ていることを見ている人(S1)がいることを知る(S1「靴が見えたね」=「靴を見て、拾い上げたね」)。「自己が他者のなかに反映し、他者が自己のなかに反映する」という「自己と他者の相互性」を経験しているといえる。

Mは、プログラムの前半では、暗闇へ足を踏み出すことへも「恐れ」を感じる身体性を有していた。「蛍の発見」から、身近な「靴の発見」(同時に、「靴がみえている自分の発見」)により、暗闇を親和的にとらえる身体性へと変容していると指摘することができる。

そこでは、「暗闇」における「靴を見る」という知覚の中心化(脱中心化)がおきている。「われわれの経験は、非可逆的な知覚的・運動的経験と、表象や言語によって媒介された可逆的経験の生動的な統合によって、真の経験となる」ということから、これらの過程において、Mにとって暗闇を歩く(見る)ということが真の経験となっているといえる。

### 4)意味の転換と身体性の拡大の局面(第3局面)

「蛍の発見」の後、森が開けて、空と森の境がわかるようになってくると、手を放し一人で歩き始める。そして、キャンプサイトのひかりが見えると、その光を「眩しすぎる」「朝になった」「もう一回暗闇に行こう」と暗闇での光の

知覚を「朝」という日常の生活世界における枠組みへと転換しとらえている。暗闇に対して「不安」や「恐さ」という拒絶的な意味から、「好きになった」、「朝だよ」という受容的な意味づけへと転換している。ここでの意味の変容は、体験による身体図式の変容によるものといえる。

## 5. まとめ

1) 暗闇の冒険の選択において、言語的思考による想像からの「恐れ」から「暗闇の冒険への非参加」が選択された。また、明るい環境での散策における木や草花との親和的経験(体験知)から、自然の「暗闇」への侵入が選択された。

2) 暗闇の冒険の参加者の身体性の変容については、「蛍との出会い」により、「暗闇」への親和性があらわれてきた。3) Mは、「靴を拾い上げる」ことを通して「自己と他者の相互性」を経験していた。4) さらに、「暗闇への親和性」と「明るさへの敏感さ」が日常生活における朝一夜の意味として語られていた。

本報告の「暗闇の冒険」の検討から、「恐れを楽しむ」という視点への示唆を得ることができた。「恐れはしばしば予期せざる状況によって生じるもの[浜田,2004:165]」であるため、自然遊びにおける体験知をもとにすることにより、暗闇という視覚空間の変化のなかで「期待していた出来事(草花、小川、虫の発見)」との出会い(「恐れ」)を楽しむことにつながっている。つまり、「恐れを楽しむ」ということは、「恐れ」の対象を体験知として獲得し、「期待どおりの出来事」として取り込んでいくことになる。

今後は、「自然遊びーネイチャー・スポーツ」のつながりの中で、「挑戦を支える体験」という視点から対象事例を増やし、一般化していくことを検討している。

### 【注】

1) 清水[2017]は、「子ども自立キャンプ」における、子どもの虫取り遊びの観察から、「虫の数を所有することから、虫を捕まえることを遊ぶことにより、『遊び』を構成する他者としての『虫』との関わりがつくられ、そして、「虫

のお墓」を見つけた時の子どもたちの「驚嘆」に、「大人の価値観としての『命の大切さ』ではなく、遊びを通した他者の存在の『尊さ』という『開いた道徳』」をみている。亀山氏[2012: 272]は、「開いた体験」について「対象の隅々が明確にまた精妙に知覚され、当事者にとって見慣れたものが新しい風景となって現れる」、「この志向性は主体本人に発見をもたらす。日常の見慣れた風景・人物・事物が急に生き生きと輝き始め、生まれ変わったように体験される」と説明する。

2) 市川氏 [2002: 166 - 188] は、「生きている身体」について考察し、その「構造の生成」には、1. 共可能性、2. 地化、3. 図化、4. 変換、5. 中心化、6. 脱中心化、7. 同調、8. 組み込みの8つの共通性があると指摘している。

その中の、地化、図化、変換、中心化の概念を参考とする。

地化とは、「現在、〈図〉として指向されている以外のものを志向する構造には抑制作用がはたらき」、「焦点にある〈図〉をより鮮明にする」という。また、「志向的構造のレベルでの〈地化〉は、同時にそれをもとづける向性的構造のレベルでの〈地化〉をともなっている」と指摘する。

図化とは、「〈地化〉の反面」であり、「志向的構造のレベルでいえば」、「ゲシュタルト心理学のあげるゲシュタルトの法則は図化しやすい〈よい形態〉をきめる積極的な要因である」という。また、「〈図化〉 - 〈地化〉関係の総体が、生体と世界とのかかわりを表現する」と指摘する。

変換とは、「新しい行動へのかまえ、ないし世界にたいする新しい態度が、現に生成している〈図化-地化〉構造に歪力をあたえ、〈変換〉をいざなう」という。

中心化とは、「生体が世界とかかわりつつ、自己を維持するための基本的な構造であり、中心化のない生体など考えられもしない」とし、「生体は、自己を中心にして価値づけられ、意味づけられた世界をもつ」という。この安定し

た世界体験をもつことができないと、「知覚や行動から、さらには表象や思考からさえも、〈私の……〉という親密なアイデンティティの感覚が失われる」という。

3) ワロンによると、「恐れは、基本的には市井機能の混乱として」あらわれるといい、「幼い子どもに恐れがはじめて生じるのは、子どもの身体を支えているものをさっと引いたり、一時的に子どもから支えを奪ったりしたとき」だという [浜田, ワロン, 2004: 166 - 167]

4) 志向的構造の自己作用的な傾向をもつ機能的構造の代表的なものが情動であるという。「情動は、自律神経系や内分泌系の興奮といった生理的次元での自己作用的活動をともなう」として、「向性的構造のレベルでの自己作用的変容を介して、世界の知覚的構造は、その知性的な分節を失って曖昧化され、志向的構造のレベルにおける世界の意味の魔術的な変容を可能にする」という [市川, 2002: 139 - 140]。

#### 【文献】

- 浜田寿美男訳編, 2004, 『ワロン／身体・自我・社会』, ミネルヴァ書房
- 本間氏, 2010, 「子どもの自主・自立性に関わる暗闇体験」, 『発育発達研究 第47号』, 日本発育発達学会
- 市川浩, 1997, 『〈身〉の構造—身体論を超えて』, 青土社
- 市川浩, 2002, 『精神としての身体』, 講談社
- 亀山佳明, 2012, 『生成する身体の社会学』, 世界思想社
- 清水一巳, 2017, 「自然遊びを支える人的環境に関する研究」, 『千葉敬愛短期大学紀要 第39号』, 千葉敬愛短期大学
- ジンメル, 居安正訳, 1999, 『社会学 下巻』, 白水社
- 杉本厚夫, 2012, 『「かくれんぼ」ができない子どもたち』, ミネルヴァ書房
- 高橋由典, 1996, 『感情と行為』, 新曜社



## 子どもの身体感覚に関わる「暗闇」の体験

- 富田昌平,2016,「2歳児クラスにおける想像上の怖いものを楽しむ遊び」,『心理科学第37巻第1号』,心理科学研究会
- 富田昌平,2017,「幼児期における恐怖体験の発達的变化」,『三重大学教育学部研究紀要第68巻 教育科学』,三重大学教育学部
- 矢野智司,2003,「『経験』と『体験』の教育人学的考察」,『経験の意味世界をひらく』,東信堂
- 矢野智司,2006『意味が躍動する生とは何か』,世織書房