

第4章チラ見せPart.2

「遊びの解放」をすると、子どもは当然のようにやりたいことや楽しいことに取り組み始めます。

宿題などのやりたくないことはやらなくなります。

「遊びの解放」で言う遊びには、もちろん、ゲームも含まれます。

子どもがしばらく遊び倒すと、簡単なことがつまらなくなるので、その遊びは次第に高度化・複雑化していきます。

何度も高度化・複雑化を繰り返すことで、現時点の子どもにとっては少し難しいレベルにまで到達します。

現時点の子どものまま挑戦をしても、上手く行かない。

この時、子どもにとって「勉強をする動機」や「練習をする動機」が生まれます。

子どもは、この少し難しいレベルの遊びを何とかしてクリアしたいし、上手になりたい。

その気持ちがあるから、勉強をしたり、練習をしたりして、自分を高める努力をする必要性が生まれます。

子どもが自分から勉強を始める状態には、「もっと上手になりたい」「何とかしてコレをクリアしたい」という欲求が非常に大切です。

子どもがあそこまでゲームにハマる理由も、ゲームの設計が子どもがついつい乗り越えたいと思うような課題にいっぱい直面するように上手くデザインされているからです。

このことに対して、「だから、子どもはゲームにのめり込み、ゲームに依存していくんだ」と否定的な意見を言う人もいます。

しかし、私は、ゲームに組み込まれている子どもがついついのめり込む仕組みを現実世界にも上手く活用すれば、子どもが楽しく勉強にのめり込んでいくことだってできるはずだと思っています。

ゲームにハマる仕組みを現実世界に上手く活用することを「ゲーミフィケーション」と言い、会社で仕事をする仕組みや、トレーニングジムのプログラムや、お店に繰り返し来てもらうためのアイデアなどに活用されています。

ゲーム的な楽しさは、私たちも日常的に触れているわけですね。

子どもに勉強をしてほしいのであれば、ゲームを批判してつまらないままの勉強を無理やりさせるよりも、ゲームの良さを勉強にも取り入れて、勉強を楽しいものに変えてあげた方が、子どもはのめり込みます。

そして、ここが特に大事なところだと思うのですが、子どもがゲームを始めとした遊びにどっぷりとハマることによって、

「どうやると楽しいのか」

「どうなるとつまらなくなるのか」

を肌感覚によって学習します。

つまり、自分がやると決めたことに対して、「楽しむ力」が育っていきます。

私たちは、ついつい「取り組み自体が楽しいかどうか」で判断しがちですが、実際には、私たちがその取り組みを楽しむのか、楽しまないのか、その態度によって、楽しいかどうかが変わります。

学校の宿題で定番の漢字の練習ですら、子どもの「楽しむ力」にかかれば途端に遊びに、そして、ゲームに早変わりです。

「この練習を5分以内に終わらせる」

「新しい熟語を作ったらプラス5点」

「友達とどちらが早く終わらせられるか競争する」

という感じで工夫をして、楽しんでしまうのです。

漢字の練習が楽しいかどうかではなく、大事なことは、子どもが漢字の練習を楽しもうとしているのかどうかです。

また、この「楽しむ力」は、親が子どもにかけている遊びの制限と合わさると、親がやってほしくないゲームを過剰にハマらせてしまうことにも繋がります。

これはゲームが好きな人であれば分かってもらえると思うのですが、子どもはゲームに飽きると「縛りプレイ」というのを始めることがあります。

縛りプレイというのは、ゲームで遊ぶのに、

- ・アイテムの使用禁止
- ・低レベルクリア
- ・制限時間内でクリア

などの制限を自分で考えて、そのルールを守ることによって、同じゲームをするのにもより楽しく遊べるようにしよう、という発想です。

縛りプレイをすることによって、子どもの頃に遊んでいたゲームを20年以上遊び続けている人もいます。

親がゲームを制限するということは、子どものゲームの縛りプレイに加担しているようなもので、子どもが自由に遊んでいる時よりも過剰にゲームにハマらせてしまいます。

1日に1時間しかゲームができないから、その1時間以外もゲームのことをずっと考えて、その1時間に全身全霊を賭して遊びます。

ゲームをやる時間は1時間なのですが、その1時間以外ずっとゲームのことを考えているから、制限をかけることによって、ゲームの影響がものすごく幅広く出ます。

なので、子どものゲーム依存を心配するなら、ゲームに制限をかけるのはご法度なのです。

子どもが勉強を含めたどんなことでも楽しんで取り組むためには、子どもの意志で選択をして取り組んでいる必要があります。

親が子どもの遊びを制限し、それが子どもに選択権が無いような状態であれば、子どもは遊びですら楽しむことができません。

親によって強制されている勉強なども、子どもに選択権が無いので、子どもは楽しめませんし、なるべく早く終わらせようとして、適当に済ませたり、勉強をしてるフリだけします。

遊びを制限して、子どもの楽しむ力が十分に育っていない状態では、子どもが楽しく取り組めること自体が少ないです。

それこそ、ゲームしか楽しめないような子どもに育っていきます。

しかし、たくさん遊んで楽しむ力を養ってきた子どもは、自分がやると決めたことは楽しめるのですから、楽しめることが増えて、子どもが取り組むことは年々増えていきます。

子どもからしてみれば、「ここをこう工夫すれば楽しめるな」というアイデアが浮かぶようになるので、楽しいことが増えるわけですね。

「遊びの解放」は、子どもが小さい時の時間を遊びに費やすことによって、「子どもの主体性」と「楽しむ力」を育てていきます。

自分の意志で何をやるのかを判断し、やると決めたことに関しては、あとはいかに楽しむのかを考える。

遊びの延長線上に、学校の勉強も含めた勉強全般が存在するので、「遊びの解放」をやり続けた先には、「子どもが自分から勉強を始める」という状態があるのです。

遊びを制限し、勉強を義務化してしまうと、子どもの選択権が無くなり、楽しむこともできないので、勉強はすぐにつまらないものになってしまう。

それでも、勉強を強制してしまうと、勉強を嫌いにさせてしまう。

子どもは勉強嫌いにさえなっていなければ、成長過程で学ぶ楽しさを体験した時に、学校の楽しさですら少しずつのめり込んでいきます。

「学校の勉強なんて、社会に出て何にも役に立たない」

という話をよく聞きますが、そもそも勉強は生きるために必死にならなくてもいい貴族だけが楽しめるものでした。

平民は、生きるために働かなくてはなりませんでしたからね。

なので、社会に出て何の役にも立たない方が自然で、役に立つ実学よりも、役に立たない雑学の方がより勉強の本質に近い。

それでも、勉強を楽しんでやり続けていたら、実社会に応用するアイデアが閃いたりするものです。

現在、最先端科学の1つである量子物理学ですら、基礎研究から実用性を見出すまでに50年かかったと言います。

子どもが勉強をするにしても、彼ら彼女らが大人になる頃には、子どもの頃に勉強していたことがどのように役に立つのかは全く予想がつかないことだと思います。

私も、子どもの頃をしていたゲームが「ゲームをする子どもの気持ちとその関わり方について説明をする」という形で役に立つとは全く想像もしていませんでした。

子どもの頃の勉強を「将来のために」という目的だけで捉えると、将来にやりたいことが無い子どもは勉強をする必要が無くなってしまいますよね。

しかし、勉強はどの子どももした方がいい。

であれば、子どもが勉強をする目的は、「楽しむため」の一択になるのではないのでしょうか。

純粹に知的好奇心を満たしたり、友達や先生、家族などと知的な話をするためなど、学ぶことや、学んだことを使うことに楽しむために勉強をする。

楽しむために勉強をするということは、勉強というのは本来、

「遊びの延長線上にあるもの」

と言えます。

楽しむためにする勉強が本質的であり、将来のための勉強は、子どもがやりたいことや夢を見つけてからでも全然遅くありません。

子どもには将来のための勉強よりも、自分で勉強を選択し、勉強を楽しむ力を身に付けておいた方が、大人になってからもずっと何かしらの勉強をするのではないかと思います。

そのために、親にできる関わりは「遊び解放」であり、子どもの主体性と楽しむ力を早めから育てておくことなのだと思います。