

子どもの物とのかかわり

1. あやとりの事例から見た試論

久富 陽子（横浜女子短期大学）

<はじめに> 現代の子どもたちは、生まれたときから多くの物に囲まれて生活している。デパートの売り場では、少子化でありながらも、育児のための多種多様な品物が並んでおり、玩具売り場も広い面積を縮めている。当然、子ども一人が所有している玩具や絵本などの品物は、数、種類ともに豊富である。そのような時代でありながら、子どもと物との具体的なかかわりについては、あまり論じられてこなかった。あるいは、子どもを取り巻く物が領域環境や児童文化の中で研究的に取り上げられたとしても、物の分類や紹介、その物が子どもにとって良いか、悪いかといった評価だけで終わることが多かった。しかし、現実には子どもは、多くの物と日々かかわり、我々大人が良いと思う物からも悪いと思う物からも影響を受けながら生活している。筆者は、今後の保育研究の中では、子どもと物とのかかわりを考えていく視点が必要であると思われる。本研究は、そのための試論である。今回は子どもとあやとりのかかわりについて述べる。何故、多くの物の中からあやとりを取り上げたかという点、あやとりは、市販されている玩具などと違い、見かけだけでは魅力のある物ではない。本来は、編んだり結んだりするための物である毛糸や糸、紐などが子どもにとって遊びの道具として使われる魅力を探ってみたいと思ったからである。

<研究の方法> 筆者が日常子育てをしている中で得られた、我が子（Y男-7才 S男-5才）や、彼等の友達の事例を取り上げ分析した。多くの事例が収集されたが、ここでは4事例のみ紹介している。

<結果と考察>

事例1 S男が私と一緒に登園すると同じクラスのYU男（5才）と会う。YU男は、毛糸で作ったあやとりをもっている。「YU男、あやとりもってるんだ。」と声をかけると、「ほら見て。こうでしょ。」といって、YU男はあやとりの基本形を作って見せる。「じょうずだね。ちょっと貸してくれる？。ホウキ、どうやって作るんだっけ。忘れちゃったなあ。」といいながらあやとりをやっていると、H男の母親も興味を持って見にくる。「ホウキ、どうやって作るか覚えている？。」とH男の母親に尋ねると、「忘れちゃったけど、手が覚えているかなあ。貸してみて。」といってあやとりをやってみる。H男の母親は「やっぱり駄目

だわ。でも2段ばしごならできるわよ。ホラ。」といってS男たちの前で作って見せる。「あら、できた。なつかしいわね。YU男、あやとり有難う。」と私は、YU男にあやとりを返す。YU男とS男は、なにげなくそれぞれ保育室に入っていく。降園時に、迎えにいくとS男は嬉しそうに毛糸で作ったあやとりを見せる。「よかったね。先生にあやとりつくってもらったの？。」と尋ねるとS男は「うん。」といいながらあやとりを指や手にかからめてみる。「ほら、滑り台。スー。」といって糸を斜めに細長くして見せる。「ほんと。滑り台みたいだね。」という点、再び糸を指でからめながら「こうやって...ほら、ベットだ。」という。私が、「ほんとだ。ベットもできるね。」という点、満足そうにあやとりをポケットにしまう。

—物に内蔵される関係性—

以前から、S男は、毛糸を使って遊びに使うことはあったが、それは、ただ手に巻き付けるだけであったり、振り回してみたり、あるいは、工作の材料として活用するだけであつた。あやとりとして、毛糸に出会ったのはこの時が初めてであり、自己流とはいえ、作った形に滑り台やベットと命名したのも初めてであった。榎沢（注1）は、物は、その物と自分との関係という「こと」の内に存在するということを障害のある子どもの事例から見いだしている。例えば、ブランコという物は「ブランコに乗る」という関係の中で認識されるというのである。障害を持っていない子どもの場合、物を認識するときに必ず「こと」という関係性の中で認識が行われているかどうかは、詳しく見ていく必要があると思われるが、その物がより魅力的に感じられるためには彼の指摘する関係性が大きく働いていると思われる。あやとりという遊びを知らない時には、それ程意味を持たない毛糸が、指や手で操ることで形が描き出せる物であることを知る点により、今までに感じなかった魅力を持つことになるのである。さらにいえば、その「こと」という関係性においては、物と自分との関係同様、その物に含まれている人間関係的な要素が大きく働いていると思われる。S男は、以前から、園で特に一緒に過ごしている様子はないが、面白いことを言ってみんなを笑わせているYU男のことを「一番好きな友達。」といていた。そのため、S男があやとりに興味を示したのは、あやとりと

いう物そのものだけに引かれたのではなく「Y Uがもっていたこと」や「Y U男がやっていたこと」に引かれたのだと思われる。また、Y U男のあやとりと私やH男の母親が興味を持ったこと、また、その遊びをすでに知っていたことなどがあやとりをさらに魅力的なものにしたのではないかとと思われる。

事例2 Y男とS男は毎日あやとりをしている。ホウキやカメなど様々な物が作れるようになっている。Y男が「見て、ほんばり。自分で考えたんだよ。よし、もう一回作ってみよう。」という。Y男はもう一度同じ形をつくって「オレ、ボンボリ作れるぜ。S男、教えてやろうか?。」という、S男は「教えて、教えて。」といってY男に教えてもらう。

一条で形を描くこと

事例1で、まだ、あやとりのやりかたを知らなかったS男は、自由に糸を絡めながら偶然できた形に滑り台とかベットと命名している。このように、子どもたちが偶然できた形に命名するという様子は、あやとりを初めた頃から、かなり難しいあやとりができるようになった今でも続いている。時には、事例2にあるように、偶然できた形を再度作り出すことに成功し、それを他者に教えるというようなことも行われている。私は、あやとりという遊びは、昔からある、決められたやり方を楽しむ遊びであろうと簡単に考えていたので、こうした様子は、予想外であった。子どもたちが描画活動の中でなぐり描きをして、偶然できた形に命名することを楽しむのと同じような表現活動を、あやとりという遊びでも行っていたのである。

事例3 S男は二人あやとりがやりたいが、うまくできない。「お母さん。おれが川作るから、取って。」という。私が川をとったあとにできた形をS男は取ろうとする。「ちがう、ちがう。お父さん指をここに置いて、。」と教えるがうまく取れない。S男は少々短気になっている。私はS男に「じゃあ、Y男がとるの良く見てね。」といい、Y男に見本を示させる。「こうやるんだけど、わかったかな。」S男は「わかった。もう一回、オレが川つくるからお母さんにとってね。それをオレが取るからね。」という。S男はY男の手つきを真似しながら取ると、成功する。「できたー。もう一回、もう一回。」とS男は何度も繰り返して楽しむ。

事例4

Y男が学校から返ってきて嬉しそうに、「今日ね。学校でK男にあやとり教えたからできるようになったんだよ。あやとりの取りっこ（二人あやとりのこと）もで

きたんだよ。K Iちゃんとは、何回も続くんだよ。何回も川に戻って、全然終わらないの。」と話す。

二人あやとりの魅力

一人で形を作って楽しむことと同様に、二人であやとりを取り合うことも、別な魅力があって楽しいようだ。私も、子どもの頃に二人あやとりを楽しんだ経験があるが、二人で内緒話をしているのと似たような感覚があったことを覚えている。それは、二人あやとりが、自分で作っていた形が、相手によって崩されると同時に相手の手の中で別な形となって魅る、あるいは、相手の手の中にあった形を自分が壊して新しい形に魅らせるという、不思議なやりとりの遊びだったからかもしれない。いつの時代にも子どもたちに親しまれてきた遊びの中には、この「崩れるー魅る」ということが繰り返される遊びが多く見られる。例えば、砂、水、積木などである。そうした物とかわることで、崩れるということが、新しい物を生み出すことへつながるのだということを、子どもたちは体験しているのだろうか。

終わりに

あやとりは、広げれば子どもの片方の腕の長さにもなるが、普段はポケットにしまえるほどの小さな遊び道具である。持ち歩くことのできれば、取り出して片付けるのも、自由自在である。言わば、子どもが遊びたいと思えばいつでもどこでも遊べる物である。現代の子どもたちは、豪華なおもちゃに囲まれているが、その中には、時間的にも空間的にも余裕がないと遊べない物も多い。中沢（注2）が、小学生の間で、ゲームボーイが大流行したことの原因のひとつに、いつでもどこでも持ち歩いて取り出せるという手軽さを上げていた。同じことがあやとりにも言えるのかもしれない。ゲームボーイとあやとりという、一見全く異なるように見える物であっても、子どもたちが夢中になるものには共通の魅力があるのかもしれない。今後、更に研究を重ねたいと思う。

注1.

榎沢 良彦（1993） 障害児における「こと」の経験ー障害児の経験内容についての実践的研究ー

日本保育学会第46回論文集

注2.

中沢 新一（1997）ポケットの中の野生 岩波書店
＜参考文献＞

古田 足日（1997）子どもと文化 久山社