

# 遊びのスクランブル交差点（6）

## けんかの少ない遊び

おみせやさんごっこ

仲 明子

### ◇ けんかの少ない遊び おみせやさんごっこ

我が家の大畠はかつてはしとその友人T、Yの男の子（に妹のNを加えた）の遊びの場だった。それがNが四歳になって初めてできた友人Cとその姉のOの出現で、彼女の遊びの場ともなり始めたことで、狭い大畠はなじみの薄い彼らの出会い場——遊びのスクランブル交差点——となつた。

彼らはそこで冬の間毎日のようにおみせやさんごっこをして過ごした。私は狭い大畠で彼らが一緒に遊べる遊びがあつたことにホッとした。そればかりか、この遊びの中でほとんどけんかを見かけなかつた。

彼らはどうしてこの遊びの中でけんかをしなかつたのだろうか。

それをまず、彼らの大畠での出会い——けんかになつた遊びとならなかつた遊び（H2・秋）——について探つてみようと思う。

そして、それを手がかりに、ある日の大畠に展開したおみせやさんごっこ遊び（H4・8・2）を例に、どうしてこの遊びの中ではけんかが少ないのであるのかを探つてみ

ようと思う。

それをすることは、結果として彼らがなじんでいく過程となつたこの遊びの魅力を探ることにもなるであろう。

## ◇ 六畳での出会い

### (1)ひとりぼっちでいる不安

それぞれに折り紙をしながら六畳で、

○ Lちゃんのかお へんながお  
Lは黙つて折り紙を続いている。

○ Lちゃんのあたま へんなかたち

Lは黙々と続ける。(怒っているとはみえない)二人は黙つて続ける。

○ おばちゃん Lちゃんまだ びっころちゃん見て

る?

私 見てるわよ。だって Nが好きだから 一緒に

ねつしちゃん

○ まだ びっころちゃん見てるなんて ださーい。

Lは突然、折っていた折り紙をOに投げつける。そして、体ごとOにぶつかって行く。Oはその突然の剣幕に驚く。

O おばちゃん Lちゃんぶつた。こわい。

ちょうど十二時になりOは帰ることになる。Oは泣きながら書いた紙きれを、Lにハイ! と押しつける。(図1)

L こんなのはいらぬ! とくしゃくしゃにして投げつける。

Oが帰った後で昼食の準備をしている私の所へ一枚の紙を持って来て、

L おかあさん これ Oちゃんがきたらわたす。(図2)

読んでみてふき出してしまう。Lはそれでも気持ちがおさまらず、さらにまた持つて来る(図3)

Oは折り紙を折るのが上手で大好きなので、いつもなら楽しい気分で遊べるはずだった。けれども、この日の

Oは六畳にもしにも慣れていなかつた。だから、黙々と折つているLとむかい合つて自分も黙つて手を動かしていると、Lに無視されているように思われてきて、だん

もうすとひじ  
ませんくなつみ

▲図1 O(なつみ)の手紙

なつかんあなたの  
いのちはとれません  
だざれがれて  
ござります

▲図2 Lの手紙1

なつかくそりながら  
そのままにならないで  
わざしくあなたが  
そしてあなたが  
ださけ!とけつたこと  
をしまくはぬるします

▲図3 Lの手紙2

だん安心して折り紙を楽しむ気分になれなくなつてい  
た。ひとりぼっちでいるような不安に陥つた。  
OはなんとかしてLとかかわりを持ちたいと思つた。  
そして、自分がLに認められることを確かめて安心  
したかった。そこでつきつきに話しかけてみたがLは

黙々と折つてゐるばかりである。それどころか、いきな  
りおいかかってきた。  
こんなとき、TやYがそばにいたら「あーあ、Lちゃん  
を怒らせちゃった。Lちゃんって怒るとこわいんだよ  
ね。」と言つたであらうし、こんなことにはならなかつ

たであろう。

けれども、まだつき合いの浅いOは、外で会うといつもにこにこしているLしか知らなかつた。それにOには、いやなことがあつてもすぐには怒らないしのやり方がわからなかつた。だから、Oは自分がつぎつぎに失礼なことばを重ねたことでついにLを怒らせてしまつたことに気づいていなかつた。

OはLが突然怒り出したことに驚き、その剣幕に恐れをなし、体あたりしてきたことを非難し、「もうあそびにきません」と置き手紙をして帰つてしまつた。

Lも女の子であるOちゃん流の会話に慣れていなかつた。その上、Oが自分の非をあやまらないどころか、「ぶつた」と非難されたのだからおさまらない。そこで、抗議の手紙——Lは「ださい」と言われ腹を立て、それを「ぶつた」と言ったOを「わがまま」と怒つていた——をつぎつぎに書いた。

けれども、これらの手紙はOの手元に渡らずに終わつた。結局、OはLがどうしていきなり「ぶつた」のかを知らずに終わつた。

一方Lも、Oが慣れていない六畳でひとりぼっちでいるような気がして、(Lに遊び相手として認められていることを確かめて) Lと一緒に遊んでいる気分になりたくて話しかけてきたことに気づいていなかつた。

このように、Oが遊びの場で安心感に支えられて遊べなかつたことで二人はけんかをしてしまつた。この日、なじみの薄い二人は往き違つたままで終わつてしまつた。

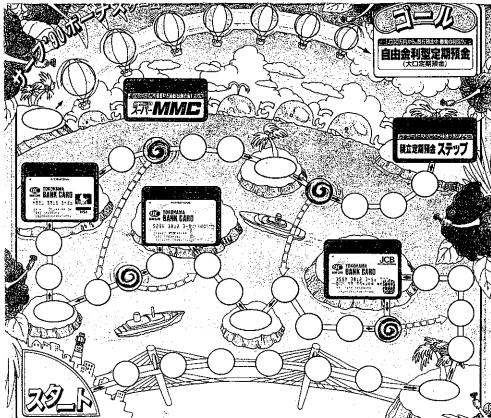
## (2) 認められている安心

L、T、O、N、が集まつた六畳ではすごろくが始まつた。(図4・5) このすごろくを初めてやるO、既にそのおも

しろさを十分に知つてゐるL、T、N。けれども、今日のTはついていなかつた。振つても振つても台風やうずに巻き込まれ、島のまわりをぐるぐるまわるばかりで先へ進めない。LとOはそんなTをひとり残してどんどん先へ進んでしまつたし、Nはさっさと抜けてしまつた。それでもTは途中で投げ出すことをせず、先頭のOが上がるまで加わ

あそびかた 2人～6人用

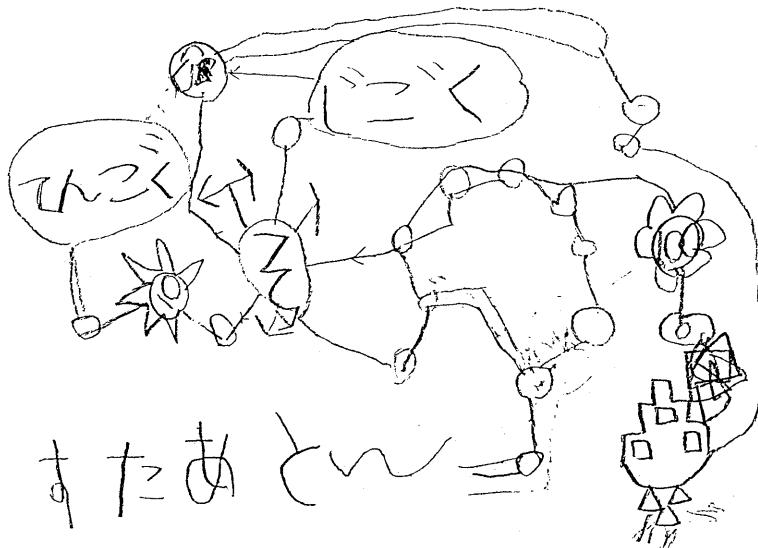
- いちばん早く“ゴール”に着いた人が勝ちです。
  - ジャンケンで勝った人から、右まわりにゲームを進めます。
  - 自分の番がきたら、緑色のさいころを振って、出た目の指示に従ってください。
- 1…コマを1マス進めます。  
 2…コマを2マス進めます。  
 3…コマを3マス進めます。  
 4…コマを4マス進めます。  
 ★…青色のさいころを振り、出た目の指示に従ってください。  
 □…全員、1つ手前の島に進ります。  
 (島にいる人は戻らなくてOKです)  
 △…全員、1マス進めます。  
 ○…一番先に進んでいる人と同じマスに進めます。  
 ▲…次のくはまぎんのマスに進みます。  
 5…コマを5マス進めます。  
 6…コマを6マス進めます。  
 (このマスに止まったら、点線の矢印→の先のマスにコマを戻します。)



▲図5 すごろくの説明

▲図4 人気のすごろく

(横浜銀行サービス品より)



▲図6 Tが後に「げえむせんたあ」で作ったすごろく

り続けた。そして、ちょうど五時になる時計の針に合わせたよう、「ぼくも帰る」と言つた。

ところはその頃の六畠で人気の遊び道具だった。だから、ところの箱の中には雑誌の付録やら何かのおまけやらのいくつものところが入れられ遊ばれていた。それらの中でも、最近近くの銀行でもらってきたこのところは、さいころを二つ使う目新しさに加えてそのことで生まれる意外性がおもしろく、当時のL、T、Nは毎日のように夢中でやつていた。

ところが、ところには勝ち負けがあり誰にとっても負けるのはつらい。幼いNはその日も途中で抜けてしまった。けれども、この日のTは辛棒強かつた。

何度もやっているTは、「台風」が出たら振った本人だけではなく全員が手前の島まで戻らなくてはいけないことも、一番遅くても次の一振りで「いるか」が出たら一番先頭のコマまで進めることがあって、最後まで勝負がわからぬことを知つていて。

だから初めのうちは余裕もあり、笑つたり軽口をたた

いたりしていたが、たび重なるつきの無さに次第にことばも少なくなつていった。私はそんなTに同情していた。そんなにもTはついていなかつた。

私はまだ六畠に慣れていないOがこのところのおもしろさを十分に味わつて、これからも六畠に来るきつかになつてほしいと思っていた。その点からもTが途中で投げ出さないでほしかつた。だから、Oが上がつたときは私はホッとしていた。

普段のTを知る私はその日の辛棒強さに驚かされた。(後日、Tの母も普段はそこまで辛棒強くないと話していた)私は、古くから六畠の一員であるTにも、Oを迎えた私と似た思い——Oに六畠(或いは単にこのところ)の楽しさを味わつて帰つてほしいという客をもてなす気持ち——が働いて、あんなにも辛棒強かつたのだろうか、と思っていた。すると、Tもまた勝負がついてホッとしていたことだらう。

家が少し離れているOを送つて坂道を下るときOが話しかけてきた。「T君、運が悪かったね。」「ほんとね。おばちゃん泣くかと思った。」「きっと泣きたいけど

我慢してたんだね。今日のすころくおもしろかったね。

またやろうね。」と不運だったTの気持ちを察することばを残して帰つて行つた。

私は勝負がついてホッとしたのが私だけではないことをまたも知つた。OもまたTのつきの無さに同情していたのだった。

このように、みんなですぐろくという一つの遊びをする過程で、互いの運、不運に一喜一憂する場面に居合わせる。それがたとえなじみの薄いTのそれであつてもOはその気持ちを察することができた。

それは、OがTやしに「すぐろく」のメンバーに誘われたことで、六畳で遊ぶ一員として認められた安心感を持つことができたことで、可能になつたのだと思う。

結果として、彼らはけんかすることなくすぐろくをすることができ、Oは「また やろうね」と帰つていった。

NとCは自分たちの気に入つたこまごまとしたものをつけつぎに置いていく。そのごちゃごちゃとした品揃えにHが「……なにや？」と聞いた。二人は「なんでもや」と答えた。これは六畳で初めてのおみせであり、出前や通信販売にも似たその売り方も初めてのものだつた。

けれども、私は、二人がこのおみせで楽しもうとしていること——注文を受けた品を用意して届けること——は、今までのれすとらんのそれととても似ているよう

#### ◇ ある日のおみせやさん

##### (1) 自分の楽しみを追求できる満足

思つた。

くじびきや　Lはティッシュの空箱に1から6までの数字を書いて紙を入れた。はり紙には引いた数が、「1と4は将棋、2と5はオセロ、3と6は百円あげる」と表にして書かれていた。

おもしろいゲームセンター　Hはこう看板に書いた。テーブルの上にはいくつものすごろくが並んでいる。お客様の選んだすごろくを一緒にしてくれるという。

Hも同様である。おもちゃやを遊びの場にしようとしたように、この日はゲームセンターです」ろくをして遊ぼうとしているのである。  
このように、彼らはこの遊びの中で自分の好きなおみせを出し、そこで自分の楽しみを追求しようとしている。その楽しみはひとりひとり別々のものである。  
では、彼らはどうしてひとりぼっちでいる不安——このためOとLはけんかになった——に陥ることなく、安心して心ゆくまで自分の楽しみを追求できたのであろうか。つぎにそれらについて探つてみようと思う。

## (2) みんなで一つのことをしている気分

かつて、NとCの「くじびき」は、引いた割りばしの先の色と同じ色のぬいぐるみを一つあげるというものだった。そこで一人はぬいぐるみをあげることを楽しもうとしたのだった。  
けれども、Lが「くじびきや」で楽しもうとしたことは、これまでのおみせ「ア以手す瑠ヨ」のそれ——自分のやりたい遊びの相手を求め、二人でその遊びをしよう——と同じようなものだった。

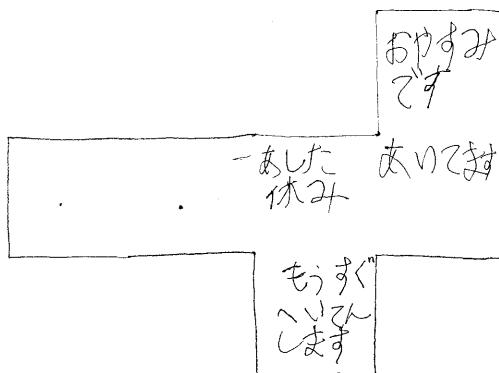
(図7)

ゲームセンターのくすりやさん——聞くことで——  
N  
とCのおみせが「なんでもや」と聞いたHは、「ぼくのゲー  
ムセンターにはくすりやさんもあるのね。」と言って「おい  
しゃさんごっこ」のカンを持って来た。そして、「ほんじつ  
休てん。」  
「プールにいっております」と書いたはり紙の下の方  
に「くすりやはやっております。」とつけ足した。Hは早速  
やつて来たしに声の検査と視力検査をした。(図8)



▲ Nの「なんでもや」

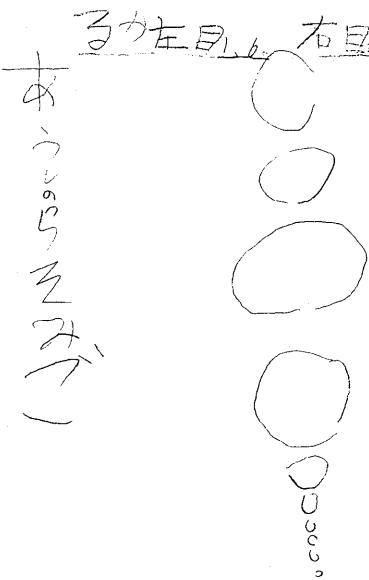
「なんでもや」——なんでも売っているおみせ——  
といふ響きはなんとも魅力的である。それを聞いてHは、  
やりたい二つのおみせ——ゲームセンターとくすりや  
——を一つのおみせの中に設けることを思いついた。  
このように、テーブルの中で各々が別々の楽しみを追  
求することで始まつたおみせづくりも、同時にテーブル



▲図7 Lのくじひきのお知らせ

次第にみんなで一つのことをして いる気分になつてい  
く。

彼らは、この気分の中で遊ぶことで（ひとりぼっちで  
いる不安に陥ることなく）互いにこの遊びのメンバーと  
して認められている安心感を持つて遊ぶことができたの  
だと思う。



►図8 Hのくすりやの視力検査表

検査が終わると上の部分を切り取って

結果を書き込んで渡した。

私は、この遊びが、自分の楽しみを追求できると共に  
に、みんなで一つのことをしている気分になれる遊びで  
あつたことで、けんかの少ない遊びになつたのだろうと  
思つていた。

\*

——終——

(舞々同人)

越しに他のメンバーと刺激され合つて いることがわか  
る。それは、Lのように見ることで目から刺激されるこ  
ともあるし、Hのようにおしゃべりをすることで耳から  
刺激されることもある。

それから自分らしく工夫をして各々のおみせに採り入  
れていくことで、遊びは広がっていく。そして、六畳は

\* 「遊びのスクランブル交差点」は今回で終了します。

仲先生、一年間楽しい報告をありがとうございました。

(編集部)