

戦いごっこ

友定 啓子

前回まで、幼児の攻撃性の現れを一つの問題状況として記述してきた。

それは、基本的には大人への不信感の表明であると私は見ている。幼児期から不信感を抱かざるを得ない状況に置かれた子どもたちの必死の感情表明であると思える。一言でいえば、「愛されていない幼児たち」の存在である。

「手がかかって憎らしいこともあるけれど、でもやっぱりかわいい」という両義的なわが子への思いが、重心移動して、「かわいいと思えない」という方向にシフトしたときに、それが子どもたちに伝わらないはずがない。ただでさえ、自分の存在に不安な子どもたちがそういう親の思いまで受け止めなければならぬとは、たいへんなことだと思う。不信感を、大人一般に

向けるのも、当然のことだと思う。誰かがどこかで、それを受け止めてやらなければ、子どもたちは人を信じられないと思う。その受け止めは、保育の中でもできるけれど、たいへんな実践力を必要とする。

この構図は、思春期問題と非常によく似ている。良心的な教師たちは、子どもたちの問題行動の陰に必ず深い大人への不信感を見だし、それを受け止め、子どもたちを支えている。

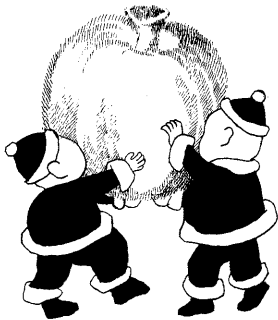
「セーラーマンごっこ」の不思議

ところで、話は突然変わるが、私は、幼児の攻撃性の問題を考えるときに、彼らの古典的な遊びである「戦いごっこ」が気になっていた。男児が好んでしている遊びであるが、一九九五年頃の「セーラーマン」の登場あたりから、女児もこの手の戦いごっこをするようになってきている。ただその攻撃性は他愛もないものだというように、女性的なファッションで、

大人にはカモフラージュされている。しかし、子どもたちの勢いを見ると、「美少女戦士〇〇!」というのと「ウルトラマン〇〇!」というのとは本質的に違いはないように見える。もっとも二歳児ぐらいで、年齢が低ければ、あまり性差にこだわらないで、女児も「ウルトラマン〇〇」になったりすることもある。

私は、セーラーマンごっこをとんでもおもしろいと思ってみていた。女児たちがどう戦うかと期待していたのである。これも男児の定番五人戦士シリーズと一緒に、複数のヒロ

インが集団で登場するのだった。その当時の女児たちの関心事といえは、「だれがセーラー〇〇になるのか、自分は何か」



ということ、思いが聞き届けられないとよくもめていた。そして「セーラームーンごっこ」で何をやるかといえば、数人が次々と名乗って出てきて、手をつないでポーズを取って一緒に動くというものだった。で、待っていても一向に戦いのシーンは出てこない。突然、誰かが倒れていて、「今、助けに行くわよ」などと言うのだった。その前後にあるはずの戦いのシーンはないのであった。目に見える「敵」が出てこない。あの決めのセリフ「月に代わってお仕置きよ！」は、母親たちのお株をとったようで、親たちには不評だったが、本人たちは意気揚々と使っていたのに。その意気揚々さが私には、空しく響くのがあった。私は、女児だってかっこよく戦って勝ちたいのだと思っていたのだ。

敵のいない「戦いごっこ」

それを見ながら、そういえば男児もあまり戦わない

など気づいた。武器作りはとても熱心にやって、積み木の基地まで作っているのに、そこから一步も出ずに、通りかかる人をとりあえず仮想敵に仕立てて、武器でねらいを定めるだけで、実際には戦わないのだ。武器作りだけに執心する子もいる。広告の剣を何十本も作って満足してしまう。それはそれで認めるとしても、なんかおかしい、今頃の子どもたちは戦わないのかと思っていたところで、「戦いごっこの研究⁽¹⁾」に出会った。青山学院大学の小林紀子氏の研究である。

ちよつと紹介させていただく。戦いごっこを好む五歳児を一年間観察した結果、「幼児の戦いごっこでは、成員同士は戦わない」ことが、まず暗黙のルールだそうである。子どもたちは、遊び集団は壊れやすいということを認識していて、遊び集団を維持するために、集団外への排他性と、集団内の維持を行っている。その中で、「戦いごっこ」は、遊びの内容として集団のこわれ易さを内包している。戦いが高じて本気になり

かねないからである。それを避けるために、「これは遊びである」というフレイムを、絶えず確認する必要がある。この確認維持が案外むずかしい。

氏は五歳児の観察の結果、戦いごっこにおいては、「会員同士は敵味方となつて争わない」「集団外の幼児とは敵味方となつて戦う」という行動の取り決めをしているということを見いだした。実際に彼らがこのことを公言しているわけではないのだが、それに則つた行動をするというのだ。氏はそれを内的ルールと呼んでいる。集団内部には、戦う相手はいない。ではどうやって戦うか。一つは、「架空の敵を想定する」、あるいは「一人二役となつて戦う」などである。どちらもストーリーを自分のコントロール下におけるという

わけであり、なるほどと思わせる。この他に、「不戦のエピソード」と言われているが、会員同士が戦うという状況が発生したときに、①「けんか」「修行」「試合」などと言って、状況を変換したり（つまり、これはふりであるという再確認）、②戦わない役（ヒーローが、変身前の日常の姿などに戻るなど）に役割や役柄を変換したりして、「会員同士は戦わない」ことを維持しているというのだ。

なるほどと思ひ当たることがある。そして、かれらは「自集団以外のもの」とは敵味方となつて戦うのである。自集団に仲間入りを希望する相手を敵と見なし、一丸となつて戦うこともある。私がおもしろいと思つたのは、他集団を敵として戦う時に、あらかじめ勝敗を決めて戦うという事例である。まともな戦つて勝敗を決めるのではなく、勝者は勝者の「ふり」をし、敗者は敗者の「ふり」をするというのである。しかも、その



ストーリーは敗者役が描き、遊びの流れを作っていたという。

攻撃のコントロール

実は、この前がある。私たちの研究会でも、「戦いごっこ」を取り上げていた。ある時、二歳児の戦いごっこが報告され、子どもたちはどれくらい力なら相手が泣かないかを加減しながらやっていることが保育者にはわかったという報告があった。おまけに見える子どもまでが「やさしくやらんといけんのよ」と声をかけていたという。保育者が側にいるという条件はあるものの、それを聞いた三、四歳児クラスの保育者は、「三、四歳は、遊びのつもりがつい本気になってしまって、トラブルが多いのに、どうして二歳児でコントロールできるのか」と驚いた。いろいろ話し合っているうちに、二歳児では、遊びの主眼が、「勝負」ではなく「変身」だということに気づいた。つま

り、勝負をして勝つというヒーローの特性に関心があるのではなく、ヒーローに変身すること自体に興味の中心があり、それでコントロールが効くのだというわけだ。つまり「ウルトラマンティガ！」と言って、ポーズを取るだけでうれいというわけである。変身ベルトでニコニコするようなものである。

その後成長につれて、それにヒーローの特性である勝負という内容が加わって、トラブルという新たな問題が出てくるのかもしれない。この辺は、よく観察してみないといけないのだが、小林氏の三―五歳の継続観察²⁾においても、このトラブル回避が「戦いごっこ」の子どもたちの重要な影のテーマのようである。彼らは「相手との関係が壊れそうになると、相手の身体に触れないようにしたり、スローモーションにするなど、『戦いのふり』の攻撃性を弱める」「仲間が戦ってどうする」と言うなど、相手を敵と見なした『戦いのふり』をやめる」「やられたふりをするなど、互い

に関係を壊さないような『戦いのふり』をする」ことで遊びを維持しているという。

子どもたちは、「戦いごっこ」の中で、お互いに、直接対決をしないようにしているといえそうである。攻撃遊びの中で、攻撃のコントロールを必死で行っているといえる。

仁義なき戦い

このように、子どもたちは、自分たち同士では、相手も自分も傷つけないように、直接対決を巧みに避けるために、必死の努力をしている。しかし、その姿と、大人たちにかかってくる姿はあまりにもかけ離れている。

ずいぶん昔のことだが、保育園にお父さんがわが子を送って来た時、どういうわけか別の男の子がちょっかいを出していったことがある。そのお父さんは、それを受けて立ち、正々堂々と戦うことを伝えようとし

て、「やるならこい」と子どもたちに向かった。しかし、それに挑発された子どもたちの何人かは、後ろに回って、お父さんのズボンに手を伸ばし、ずり下げた。お父さんは正義の虚をつかれた感じだった。

今もこれと同じ光景がある。成人男性に対して、手段を選ばないようなところがある。女の人の場合、胸元に手を入れられたりする。髪を引っ張るなんていうのもよくある。大人でも危ないと思う武器を持つてくることがある。大人は正義をと思っけていても、子どもはそんなものは完全に無視し、その裏をいき、的確に大人の急所をつく。大人の方は自分が優位だと思っけてるので、これにはあわててしまう。

なんだかここで、大人の「勝負」のイメージと決定的に違うものを感じてしまう。我々大人にとって戦いとは、何かを決するための最終手段である。正当な防衛か、正義を実現するために、悪を懲らしめるための必要悪としての攻撃だと、我々大人はとりあえず考え

る。だから攻撃をしかけるには、その正当性が問われるわけだ。そうでなければ、対等性を問題にする。やるなら一対一というわけである。

私たちは、「戦い」なら、正々堂々とやれ、と思っ
ているが、彼らは決して互角の戦いはいししない。負ける
かもしれない戦いはいししない。勝てると思うものだけや
る。それはちよつと気弱なお姉さんだったり、蹴つて
もしかられそうにないおばさんだったり、自分たちを
抑圧しないちよつと変わったおじさんだったりする。

そして、もう一つの問題は、一人の行動が別の子
どもたちの同じ行動を引き出してしまふということ
だ。それに子どもたちは一対一では決して勝てないとい
うことを知っている。

とすれば、戦いは正々堂々と、という感覚はもしか
したら大人の幻想ではないかと思えてくる。それは戦
いを正当化するための理論であつて、そういう戦いだ

けは認めるといふ留保
条件で、ひよつとした
ら特殊な「教育的幻
想」ではないかと思え
てくる。

子どもたちは、欺瞞

的な正義を教えようとする大人・子ども関係をするり
と抜けて、大人との本音の関係を生きようとしている
かも知れない。大人には、子ども集団内部で働かせて
いたような、コントロールは使わないし、使えない。
それは、まさに大人にそうされているからだと思えて
ならないのである。大人に対する不信と依存が仁義な
き戦いを幼児にさせていると思う。

私は、幼児との戦いごっこは断ることにしている。私
のような、自集団外の人間は、必ず悪者にされるから
である。学生たちも、よくやられている。学生たち



は、「ごっこ」「遊び」という形で誘われている。気軽に引き受けて、学生が、「遊び」だと思っていると、とんでもない目に遭わされる。学生が手を縛られて、うずくまっているので、「どうしたの?」と聞くと、「捕まって刑務所にいれられてるんです」などと悲壮な声で言っている。それでも時には、見かねて助けられる優しい子どもがいたりして、感激したりしている。「子どもを甘く見ないでね、愚かな大人をやっつて、子どもに間違った行動をさせたり、意味のない自信を与えないでね」と話をしている。もともと、あまり効果がない。やられていることはいやなことでも子どもたちに相手してもらえただけで、うれしい人たちのだ。ここは私の課題だと思う。

「戦いごっこやろう」と誘われて、断るときの一番のセリフは「いいよ。私が〇〇マンで、あんたは悪役ね」と言うことだ。「じゃ、いいよ」と苦笑して相手を引き下がる。どんな理由があろうと、変な行動は

とらせたくない。彼らは、強いようで弱い。見かけの強さにひきずられずに、その奥の思いを見通して、じつくり遊び込めるように、その子の思いが建設的なものに向かつていけるように、つきあい支えてやれたらと思う。

(山口大学)

- (1) 小林紀子「幼児の『戦いごっこ』において成員同士が戦わないことの意味―遊び集団の凝集・維持と遊びの流れ」日本子ども社会学会第三回発表論文集(一九九六)
- (2) 小林紀子・無藤隆「『戦いのふり』にみられる身体知」日本発達心理学会第八回発表論文集(一九九七)