

## 子どもの会話（その四）

無藤 隆

幼児が幼稚園で友達同士遊びを形成し、展開する時、そこには、様々なやり取りが成り立つ。互いに妥協しながら、と言って、むやみに譲ってばかりいたら、遊びにならない。遊びが進まず、熱中できないし、そして何より、一つのテーマが成り立たなくなる。そこで、主張や防衛も必要となる。ここでは、その様子を眺めてみよう。

以下に示す例は、ある幼稚園での砂場での遊びを記録したものである。子どもは、4・5歳児である。

### 1. テーマの設定

砂場で、子ども達は、普通、砂を掘って、ダムを作ったりする。何を作るのがまず問題となる。それは、通常、誰かが提案をすることで始まる。その場合、一人の意見で決まることも、話し合われることもある。次の例では、互いに考えを出し合って、テーマが発展している。

例1

A おだんご作ろうよ。

B え？

A でき、これが包紙。

B こんなに汚くなっちゃったよ。

A だから、新しいの。

B だめだよ！。

ここ水があるから取って。私の上からかける。

この会話の前で、A、B、Cの三人が水たまりに紙を浸したり、その上に砂をかけたりに遊んでいた。Aは、初め、水たまりを「ダム」と呼んでいるが、紙の上にドロドロの砂をかけている内に、泥んこでのお団子作りを思い付く。そして、紙を包紙に利用することにする。相手の子どもは、新しい紙を使うことには反対するが、団子作りには賛成で、作った団子の上に水をかける遊びをさらに提案する。この提案は、全く新しいものというよりも、その前にしていた紙を水に浸したり、砂をかけた

りの続きでもあるだろう。続いて、

例1(続き)

A あー。

B どんどん、どんどん、どんどん水入れてって。

A (水を汲みに行く。)

B どんどん水入れてって。おだんごの水。

A ダム作って、ダム。ダム、ダム、こういうダム。もつとどろどろに。おだんごやさんのだけどき。

ここ工場ね。おだんごやさんの工場。

C いいよ。

A 工場。

B あ、向こうに流れていっちゃうよー。

A ここ近道。ここが工場だからいいの。

紙に包んだお団子を水に浸して、紙を広げると、お団子が溶けてなくなるのをおもしろがったり、さらに水を入れたりしている内に、水たまりをAは再び「ダム」と呼

ぶ。前の言い方が記憶に残っていたのかも知れないし、あるいは、子ども達はよく砂場の水たまりを「ダム」と呼ぶことが多いので、そう呼んだのかも知れない。いずれにせよ、お団子作りのテーマとつながらない。そこで、Aは水たまりを「おだんごやさんの工場」と見立てて、テーマにふさわしいものに変えている。水たまりは、泥が貯められるところであり、その泥から団子が作られるのだから、実質を伴った見立てである。

さて、この遊びでのテーマの展開を見てみると、行為の水準の断片的遊びと見立て・ごっここの水準の遊びとの違いが感じられる。前者は、物とその物への働きかけの面白さを追求しており、その限りで互いの了解は得易い。していることの意味が見え易いし、模倣し易い。しかし、あるものを作ったり、ごっこをしたりするためには、枠組みなり目標なりが必ずしも行動だけでは分からず、言葉での了解がある。「テーマ」とここで呼んでいるのは、そのような行動の水準を越える遊びの要素のことである。例で分かるように、このテーマは、遊びの中

で一貫したものとして、遊びの流れを規定する。とりわけ、見立ての水準においてそうだ。

ここでは、主に一人の子どもの提案でテーマが決められているようだが、決して、一方的に決めていたのではない。必ず相手は了解するか（返事をするかも知れないし、すぐに了解に基づいて遊びを開始するかもしれない）、異議を唱えるかする。先の例では、団子には賛成するが、部分的に修正している。また、「工場」の所では、相手の暗黙の疑問を受けて、自ら修正している。そして、次に相手が「いいよ」と言葉で受け入れている。交渉の結果として、テーマが構成されているのである。

テーマが定められたならば、その元で遊びが展開される。そこでは、展開の仕方について交渉されると共に、遊び集団を自立したものとして維持していく必要がある。その点で興味深いのは、一つは、集団の維持の裏返しとして、新しい参加希望者にどう対処するかである。この「仲間入り」の問題は、いざこざの所（前回）でも触れた興味深いものである。この分析については、紙幅



の関係で、別の論文に譲る。(「幼児のコミュニケーション」、現代幼児教育、1983、1412、111-115.)  
その要点は、遊びの仲間にはいることは、単と一緒に遊ぶというだけでなく、遊びのテーマを知り、あるいはそのテーマにふさわしい行動をすることなのであるということである。

遊びの展開に関しては、一つ注目出来る点がある。それは、遊びの中の役割の分担である。次に例を挙げて考えてみよう。

## 2. 役割分担

砂場遊びで水を使うと、砂を掘るのと水を汲んでくるのと二つの作業がどうしても必要になる。しかも、水を汲んでくるのは、砂場遊びそのものと直接関係がないので、つまらなく、皆あまりやりたがらなかつたりするし、また砂遊びそのものの中でも、いろいろな分担が必要になつたりする。そこで、分担の工夫が必要となる。

例2

- B 私、汲んでくるわ。
- C ちょっとじゅん君(A)も掘ってよ。
- D こうゆう風に掘るんだよ。貸してごらん。
- C じゃ、はじめ君(D)掘ってくれる?(D掘る。)
- B (水を汲んでくる。)はい。
- C じゃ、ゆき、水流す。
- B じゃ、ゆきちゃん、水流す係ね。
- C うん。
- B もっと使って下さいな。
- 私の方が忙しいんだからね。
- D 工事係。
- C 水入れる係。
- D ぼく、工事。何か仕事はありませんか?
- C 今ありませんよ。
- D ここはありませんか?
- C でも、掘って下さい。

ダムを掘って、水を流して遊んでいるところで、Bは水くみをする。Cはシャベルで掘り始め、Aに協力を求める。Dもシャベルで上手に掘ってみせる。すると、Cは掘るのをDに任せて、自分は水を流すことにする。水を汲んできたBは、それを聞いて、係という言葉を使って、Cの役をはっきりさせる。続いて、Dが自分のことを「工事係」、Cも改めて「水入れる係」と宣言する。ここで、B、C、Dはそれぞれ分担が明示化される。Aは言葉で宣言はしないものの、掘る側に回っている。ダム作りの作業が明確に進められることになる。そして、具体的に作業を開始することになる。

このように、遊びの中では、全員が何らかの作業をする。そうでない子どもは遊びの中にいられない。遊びの仲間なのにほんやり見ていると、先の例での「じゅん君」のように、「掘ってよ」と要求されることになる。また、行動の上で分担するだけでなく、言葉に出して自分の役割を明確化する。それは、水くみの場合、砂場を離れても、遊びの中の作業を実行しているのだと相互に

確認するという働きがあるだろう。他の作業でも、同種のことはある。「係」を引き受けていれば、見ているのも、ぼんやりしているわけではなく、監督していたり、「工事」の場所を捜していたりすることにしやすいし、そのような了解を得易い。

言葉に出すことでまた、何をしようとしているかの計画をみんなの了解の元に置くことができる。「水を汲む」、「水を流す」、「工事」すべてこれからすることを示している。

ここで、「係」という言葉を使っていることが興味深い。この言葉はおそらく、幼稚園の先生が子どもにやる「係」から来たのだろうが、子どもが一度きりの行動をするのでなく、安定した分業をしているのだという感じを強めている。そしてまた、ダム工事という大人の世界に通ずるごっこ想像を支えてもいるだろう。

この分担はもちろん固定されたまま進行することは少ない。むしろ、遊びの展開に伴って変化していく。その変化はまた、子どもの交渉の問題であり、遊びの面白さ

を構成するものでもある。

作業を分担することは、ある物を集団で作るのに必要なことである。そのための交渉は幼児にとって決して容易なことではない。その際、作業の分担が例えば、「ダム作り」という子どもにとって明確なテーマと目標の元でなされていることが交渉を容易にしている。と同時に、しばしば、分担そのものが、単なる作業ではなく、ごっこ想像された世界の一部をなす役割となっており、それは途中の作業を興味深いものにする。

砂場遊びは、砂や水という材料の手ごたえとそれらへの働きかけに対しごっこのな想像が同様の比重で成り立っており、独自の遊びのあり方を作り出している。特に、集団で遊ぶ場合、出入りや分担が起り易い点も面白い特徴である。

(お茶の水女子大学)