

## 子どもの会話（その三）

無藤隆

幼児は、幼稚園の中の子ども同士の付き合いの中で、様々な会話を交わしている。そして、互いの意志を通じさせることの楽しさと難しさを日々味わっている。そのことが特に強く感じられる場面に、子ども同士のいざこざがある。いざこざやけんかの場面こそ、子どもにとって「利害」が絡んでいるだけに、真剣にならざるを得ないし、意志の通じないいらだちと交渉によりうまくいったときの喜びが感じられよう。さらに、そこから人間関係や人との交渉の技術、さらに他の人の立場に立つことなどを学ぶのである。そこで、今回は、幼児特に5歳児

の自由遊びでのいざこざの様子を分析しよう。

### 一 いざこざの原因

子どものいざこざは、大人のある紋切り型的な考えにあるような「攻撃」などで生じることが少ない。むしろ、子ども同士の間の誤解で生じることが多いようである。次に、いくつかの例を挙げ、よくある原因と展開を眺めてみよう。

### 例1

(AとCが積木遊びをしているところへ、Bが来て、積木を取っていく。)

A えー、駄目だよ、これはー。(Bの所へ行つて取り返す。)

B じゃ、これは？(別の積木を取る)

A だめー。

B じゃ、これは？(別の積木を取る。)

A いいよ。(Bはその積木を持っていこうとする。)

C あーそれ、とっちゃ駄目だよ。それはー、とんなー。(取り返しに行く。)

B えー、これも使うのー。(あきらめて自分のグループに戻っていく。)

この例で、Bは勝手に積木を取って行っているようだが、そうではない。使っていないものだと思つたのである。幼稚園などの公共の場では、通常、「先占権」つまり先に使用した者が引続き使用する権利を持つという慣行が成り立っている。これは、年長児では、既に確立し

た考えである。ともあれ、BはAの使用権を盾に取つての制止に対して、素直に応じ、別の物について許可を求める。二つ目の物について、Aは要らないと思い、許可を与えるが、一緒に遊んでいたCが使うと言って取り返す。Bはあきらめる。

現に手に持ったりしてはつきりと使っていることが分かるものは、交代(例えば、ぶらんこの場合)を求めたり、一緒に使うことを求めたりする。問題がよく起るのは、いま物理的に触れてはいないけれど、使っている子どものイメージや構想の中では遊びの一部を成しているものの場合である。これは、そのイメージや構想を共有しない限り、分からない。しかも、多くの場合、見立てにより遊びに組み込まれていたり、これから使う予定だったりすると、物だけを見ている、イメージは分からず、言葉によるコミュニケーションがあつて初めて通じる。要するに、そばにいるが、特にやり取りもせず、観察もしていない子どもにとっては、不要なものしか思えないことがしばしばある。

ここでの会話は、遊びの世界特に想像の世界を共有していない子ども達が、要求と許可という定型を用いて、やり取りすることで成立している。各々の子どもは、自分達の想像の世界を守り、発展させようとしている点に興味深い。

## 例2

(F達が積木で遊んでいるところへHが来る。)

H いーれーて。

F もうだめー。

H 何でー。

F 待ってよ。もう、ぐちゃぐちゃになっちゃったんだから。これ、あっちに置いて。(自分達で作った車を見回して、積木を整理し始める。その内1個をHに差し出す。)

H こうするのー？(積木を受け取って、尋ねる。)

F そー。(二人で積木を並べ変え始める。)

Hは仲間入りの要求を決まった言い方で行う。Fは、遊びが進んでしまったからか、人数が足りているからか、拒否をする。それに対し、Hは理由を尋ねる。幼稚園の場合、「みんな仲良く遊ぶ」こと、「みんなお友達」であることが当然の規範になっている。そこで、理由もなく、遊びの仲間に入れないとか嫌うとかは許されない。子ども達もまた、4・5歳位になれば、その原則を十分心得ている。そこで、ここでも仲間入りの拒絶の理由を尋ねているのである。

もっとも、きちんとした理由を言うことは余り多くない。「駄目だから駄目」といった答えも多い。それは、第一に、うまく言語化出来ないからであろうし、また、気に喰わない相手だから拒否するのだが、あからさまに言うわけにはいかず、といって適当なごまかしの理由を思いつかないということもあるだろう。さらにまた、既に作り始めている想像の世界を分担する余地がないとか、説明するゆとりがないということもあろう。この例の場合、「もう」という短い表現の中に、いま挙げた最

後の理由を含み込ませているようだ。

Fは、しかし、Hの反問に対してすぐに受け入れることに変える。しかも、「待ってよ。……だから。」という言い方で、初めから仲間入りを拒絶したのではなく、待ってもらっていたのだと自らの意図を変えてしまっている。そのことで拒絶の理由を述べる必要をなくし、スムーズに遊びの指示を与え、仲間としている。

このように、遊びの世界の周辺の接触(例1)ばかりでなく、遊びの世界への参入もまたいざこざの発生因となる。さらに、当然のことながら、遊びの世界のなかにおいて、その進め方をめぐっていざこざは発生する。次の例を見よう。

### 例3

(一緒に作った車の席をBが勝手に決めてしまう。)

E ずるいよ、わーん。(泣く。)

B なー、そんなことで泣くなよー。こっちに座りたくないんでしょ？(Eの顔を見て)

E うん。

B じゃー、いいよ。(二人で場所を交代する。)

ここでは、遊びの中で互いのやりたいことが同じで争うことになり、いざこざとなる。力の差があるときなど、一人が一方的に決めてしまうことも多いが、対等に近い場合、話し合うこと、少なくとも一方が提案して他方が受け入れるなり、行動に対し文句が出ないことが必要である。要するに、意味づけとその中の各々の位置が伝えられ、確認され、是認され、共有されねばならない。この例では、共同の規範が確立されており、「ずるい」という言葉が、その規範からの逸脱を非難するために用いられている。BはEに泣かれたからか、相手の願っていることを汲み取り、しかも相手にそうしているのだということを言葉と身振り・視線によって伝え、強調している。そして、事実相手の希望に従って変えている。

遊びのなかにおいて、大きなイメージや構想は共有して

いるにしても、細かくどう発展するか、各々がどの役をとるかとはしばしばずれる。そのため、遊びを持続させていくためには、互いの交渉が必要となる。力の差が少ない場合、多くの妥協や創造性が必要となるため、このことは幼児にとってかなりの困難な問題となる。

次に、こういった交渉と妥協の過程をもっと詳しく見てみよう。

## 二 いざこざの交渉の過程

幼児のいざこざの場合、原因は何か、誰が悪いのかの議論は、年長ぐらいで見られるようになる。特に深刻なけんかで、回りの子や先生が介入した場合がそうである。しかし、ここでいま分析している軽いいざこざの場合、子どもの興味は、いざこざにより乱れた遊びの世界を立て直すことにあるようだ。

順調に進展していた共通了解の世界が一時的に乱れ、進行が止められる。そこで何とか修復して、共通の了解を作りだそうとする。乱れは、主に遊びの進行について

の考えの違いから来ているのだから、その考えを共通のものとするれば良い。(このような乱れは、当然大変多いはずである。ただ、進行に大きな支障を来たさえない限り、幼児は無視するようだ。それにしても、この種のいざこざは遊びにつきものであり、本質的になくすことは出来ない。)

## 例 4

(D 達が階段作りをしている所へ B が来て、手伝うことになる。)

B いくぞー。(B は D が今まで作ってきたのを崩そうとする。)

D 壊さないで。壊さないでよー、もうまったく。(腰に手を当てて怒る。)

B だからこれは。(動かし始める。)

D いけないのよー。(B を叩く。)

B だからさ、これがちゃんと乗ってればいいんだよ。(積木に段をつけようとすると、崩れてしまう。)

D 駄目ねー。(舞台の上から見ている。)

B そしたら。

D 待って、待って。これを下に置いて、それから、これをのつけたら？(下りてきて言う。)

B はいよ。(従う。)

D 落ちちゃう。(もう一個段をつけておくと、やはり積木が落ちてしまう。)

B ジャーサー、もう一個、ここに置けばいいじゃない。(積木を置く。)

D あっそうか。

ここではBが新たな提案をすることで揉める。特に、Bのすることが壊している様に見える、しかも何も説明をしないので、Dは自分達の作品と想像の世界を守るために闘う。Bはそのことが分かったらしく、殴られたことに抗議も反撃もせず、動かしながら説明をする。そこでDはBの行動が改善であること、その内容を理解し、今度、Bの提案を受け入れ、その改善案を出す。それもう

まくいかず、Bがさらに改善案を出し、決着を見る。

想像の世界の発展のために、いざこざがプラスの働きをしている。その世界を壊す動きには、強く抗議しているが、その世界を豊かにする動きはむしろ積極的に受け入れ、互いのアイデアを出し合い、より良いものにしていくとする。

いざこざは、幼児の遊びと会話の発展にとって、不可避であるばかりでなく、積極的な意義がある。それは、むしろ、見解のずれとも言うべきものであり、後の討論の基礎となるものである。これが、幼児にとって有効に機能する一つの、しかし大事な要素は、幼児が互いの共有し合う遊び・想像の世界を組み立てていく中で、その世界の維持と発展のために生じることである。

(お茶の水女子大学)