

子どもの会話（その二）

幼児は、親とのやり取りで多くを学んだ後、徐々に子どもの世界に入っていく。子どもとのやり取りは、初め、なかなか成立しないが、共通の基盤を元に次第にやり取りが成り立っていく。ここでも、母子の場合と同様に、相互の承認を共にすることの上に、定型的なやり取りと素朴なごっこあそびとが大事な役を果す。（その詳細は、次の文献に譲り、ここでは省く。内田・無藤「幼児初期の遊びにおける会話の構造」『お茶の水女子大学人文学部紀要』一九八二、三五卷、八一―一二二ページ。無藤「社会言語知識―ルーチン、テーマ、協力」『会話能力の発達段階』科学研究費報告書、一九八五年

無藤
隆



三月、九一一〇九ページ。）

幼児も、三歳を過ぎると、機会が十分あれば、かなり友達同士遊べるようになる。そして、通常、三、四歳で幼稚園に入り、友達つきあいを本格的に開始する。子ども同士の話が花開くときである。これから数回に渡り、幼稚園生活の中での子どものやり取りのあれこれ眺め、検討しよう。まず、ごっこあそびの様子を見てみたい。

一 ごっこ遊びの成立

子どもの様子の検討の前に、ごっこあそびが成立するまでの発達を簡単に述べておこう。まず一歳台において子どもは見立てが出来るようになる。見立てとは、あるものを違うことを承知しながら別の物と見なすことである。初めは、名付けるだけでも知れないが、すぐに、ふさわしい動きを付け加えていく。次第に、日常での繰り返し、返しの出来事や、時に印象的な出来事が再現され、遊びの流れを作り始めていく。また、別の見立てとその流れ

と結び合わされていく。

ここまでくると、ごっこ遊びらしくなってきた。本格的なごっこ遊びになるためには、子どもの役割が明示され、設定がはっきりとし、計画が述べられ、しかもその間に統一があつて、一貫した流れ、それも出来れば、物語になっていることが望ましい。さて、問題にしたいことは、このような本格的なごっこ遊びがどのように成立するかである。しかも、それは、同年令の友達の間で交渉され、維持されるものでなければならぬ。これは、ごっこが、現実の上に架空の「世界」を作り上げることであることを考えると、決して容易なことではない。

二 ごっこ遊びにおける会話

五歳児が数人で、大型積木を使ってごっこ遊びをしている例を次に挙げ、考察していこう。

例 五歳児のごっこ遊び

A (直方体の積木を二個並べて置く。)

B (Aを見て、別の形の積木を取り出す。)

A↓B 階段登るとこ、作るんじゃないんだよ。宇宙船

作るんだ。(Bは立方体の積木を取り出す。)

A↓B あー階段?(B、積木を階段状に並べる。)

Aは、何かを作り始めてから、Bが積木を取り出したのを見て、階段を作るらしいことを察知し、否定する。それは、自分が宇宙船を作ることには合わないからだし、おそらくその遊びにBを入れたいからである。宇宙船を作るというAの発話は、Bの行動の否定の理由であると共に、理由になりうる由縁は、遊びの誘いの発話だからであり、さらに、遊びの誘いは、遊びのテーマを述べることで行っている。このテーマは、同時に、具体的に積木で作るものを表している。

先↓A 何作っているの?

A↓先 よっちゃんね() 代わりばんこに()を

落とすの。

先↓A え、何?

A↓先 落とすの、代わりばんこに。

先生がAの所にやって来て、問いかける。単に積木をしているかというのではなく、何かを見立てていることを前提に尋ねている。しかし、Aは、テーマの合意が成り立たなかったせいも、積木をAとBとで交互に取り出すことを述べ、二人が分担をしながら一緒に遊んでいることにしようとする。

先↓B よしひろくんは何作ってるの?

B↓先 橋。

先↓B 橋、作ってるの。

先生は、一見して別々の物を作っているようなので、Bにも尋ね、Bはテーマを述べる。Bは、Aの誘いにもかかわらず、自分だけのテーマを言い、結果的に別々であることをはっきりさせている。

(3分ほどたって)

E (Aに近付き、宇宙船の中に入る。)

E↓A あのタイヤ、こっちに持ってきて。これだ、こ
っち。

A↓E 違うよ、何で。これ、宇宙船作るんだから。

E (外の所に行ってしまう。)

Eが板の上のブロックの位置を指示すると、Aは拒否して、理由にテーマを挙げる。Eは「タイヤ」と言っているので、おそらく車を作っていると考えて、修正しようとした。あるいは、Eは宇宙船のテーマを了解した上で指示しようとしたのかも知れないし、Aも後から来たEに指示されるのが気に入らなかったのかも知れないが、ともあれ発言の上では、テーマに合わないということをして理由とし、Eもまたそれを一応受け入れている。

(すぐにDが加わる。AとDは一応完成した宇宙船の椅子にすわる。)

A↓D これがここに合体する。ここに合体。これが

ね、合体してね。

A (積木に触り、前後に動かす。)

D (前にある板の上に手を延ばして置く。)

Aはほとんど完成した宇宙船の椅子にすわり、Dに宇宙船の機能について説明する。Dも真似して動かそうとする。作られた物が、形だけでなく、その上で遊び、動かすことが出来るものであることが明らかになる。しかも、「合体」という言葉で、宇宙船の働きの一部であることが分かる。

(少しして)

A↓ (笑いながら、後ろを見て) これ、車も乗れるんだよ。この宇宙船、何でも乗れる。ロケットでも乗れる。

Aは、後ろで遊んでいる子に宇宙船の機能を説明する。自分が作ったものの素晴らしさを自慢すると共に、周りの既に遊びに参加している子どもと参加するかも知れない子どもに宇宙船の働きに関して共通の理解を作っている。「ロケット」という言葉を使うことで、宇宙船の遊

びらしさが強調される。

(Eが戻ってくる)

A、D (橋を作ったBがそこを登り降りして、床に寝

そべったのを見ている。)

A↓DE それでは、宇宙まで出発しますから。

E↓A ゲー。

D (Dは、前にある板の上のブロックを触り、操

縦の動きをする。)

Bが起き上がったのをきっかけとして、Aはこれからの

ごっこの世界での行動を宣言する。この言葉は、船長の

台詞とも、ナレーターⅡ演出家の指示とも聞こえる。A

の指示に対し、EとDは即座にふさわしい行動を取る。

擬音を出して運転する。

A↓DE (積木に触る。) いちごーさん発射!

バーン、ビューブーン。

E↓A 発射してるう。(D、笑う。)

A 運転。

() ガーピーガーピー。

E バキューン。

Aはあくまで主導権を取って、船長としての台詞を述べ、話を先に進める。他の二人はそれを認めるだけでなく、一緒にごっこの世界にいることの喜びをあらわにする。擬音は宇宙船の動きを示し、さらに何かの物語を暗示しているかのようだ。

(遊びがかなり進行した後、Eが抜ける。)

A ビビビビビ。早く来いよ。(おそらく近くに

るFを誘っているのだが、Fは気が付かな

い。)

ピピ、ピピ、ピピ、ピピ、ピピ、ピピ、ピピ、ピピ、困るなあ。壊

れているよ。

ピピ、ピピ、ピピ、ピピ、ピピ、ピピ、ピピ、ピピ、ピピ、ピピ、

まだかな。() まだかな。まだ来ないのか

な。

Aはごっこの中の演技によって、Fを誘おうとする。Fが現実に気付かないのを通信機の故障のせいにしようにとし、ごっこの世界を維持する。

この遊びはまだまだ続くのだが、ここで切らざるを得ない。しかし、ここまででも十分に、ごっこ遊びが子ども達にとって様々な要素を含む豊かなものであることが理解できよう。

ごっこは、物を見立てることを核としている。既にある物を見立てるばかりでなく、前もっての物のイメージを頼りに組み立てていくこともするし、それが楽しみでもある。この場合の物の見立ては、同時に話のテーマでもあり、話の展開を促すものである。その見立てられた物に支えられて、見立てを用いた話が展開していく。物の配置は、見立てと話の展開にとって大事であり、ゆるがせに出来ない。作られていく話は、物への働きかけが言葉や擬音によって意味が明瞭にされながら進められる。

何がテーマであるかは、ごっこにとって決定的であり、ごっこ遊びに加わることは、テーマに賛同し、テーマにふさわしい行為をすることである。役割は明示されることもされないこともある。その役を決めること自体、遊びの成立にとって重要なことである。自然に決まり、明示されない場合、行動から明らかである。

ごっこは、現実の物や人を組織し、適当な動きをして、架空の物語を成立させ、矛盾なく維持していき、しかも、それらが参加者の間で絶えず共有されて続けなければならない。このような目に見え、耳に聞こえる現実と架空の物語の間の支えあいと峻別とを友達の間で共有しようとする事、これはまさに幼児の会話と人間関係の成立にとって挑戦的課題なのである。

(お茶の水女子大学)