

## 子どもと椅子の関わりをめぐる

佐治由美子

### 〈はじめに〉

短大の教育実習生が、附属幼稚園の三才児を対象として「フルーツ・バスケット」の遊びを試みたときのことである。子ども達は、果物の名で呼ばれて同じ果物に当たっている者同士で席を入れ替わるという場面になったときに、自分の席を離れることに抵抗を示し、そのために遊びは中断せざるをえなくなった。しかし、その後実習生からクラス担任へと引き継がれ、長期間にわたってその遊びが展開していく中で、子ども達は次第に遊びの

ルールを理解し、それと同時に自分の席へのこだわりも解消して、ついに自分達の遊びとして消化するに至った。

本研究は、三才児には難しいと思われるこの遊びがどのようなプロセスを経て子ども達に理解され受け入れられていったのかという点について、いわゆる子ども達の認識の発達という側面からではなく、広く子ども達の自己の発達の側面から説明することを目的としている。特に子どもと椅子の関わり合いに焦点を当て、子どもが椅子という「もの」に対してどのような関わりをするかという

問いに即して、子どもの身体の中に表現されている自己のあり様を考察するものである。

### 〈研究の方法〉

本研究は、保育の実践に基づく研究であり、保育者の書き留めた保育記録をもとに進められている。その方法は、記録を通して与えられた情報をより精確なものにするために保育者との面談も合わせて行なうが、あくまでもその記述に即して考察していく、いわゆる現象学的手法を用いている。

資料としては、短大附属シオン山幼稚園三才児クラス二十六名（たんぼぼ組、男児十四名・女児十二名）と短大保育科二年生Sとの保育場面に始まり、その後クラス担任Tへと引き継がれ展開していく一つの遊びの様相を、Tの思い出し記録の中から抽出し引用している。

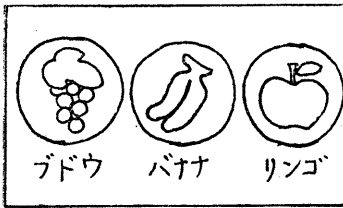
### 〈記録と考察〉

記録一 一九八三・一〇・一三

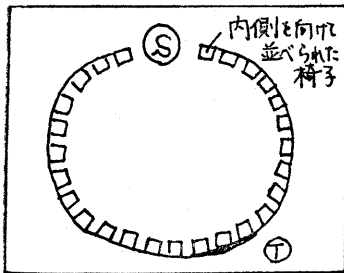
実習生Sが「フルーツ・バスケット」の遊びを子ども達に提供する。

まず、用意しておいた三種類の絵カードを(図1参照)、Sは子ども達全員に一枚ずつ、着席している順番に配る(図2参照)。カードをもらった子ども達は互いにその絵を確かめ合うが、Sも再度確認を行なう。

次に、Sはルールの説明(Sが「ブドウ」と言ったら、ブドウの絵カードを持っている子ども同士で席を入れ替わる)をし、実際に行なってみる。が、このときにはほとんど子どもにも遊びのルールが理解されておらず、遊びのおもしろさ



▲図1



▲図2

にも気づかないままに終わる。

Sのルールの説明のしかたが子ども達にわかりにくかったこともあるが、それ以上に、座席を替わることが困難だったように思われる。

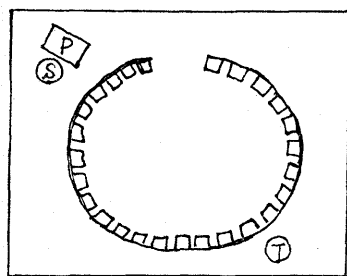
たんぼぼ組の子ども達は、集会活動のために椅子が用意されるといつでも、まず自分の椅子を確保しようと急いで着席している。しかもその座席は、親しい友達と隣り合わせになるように考慮して選ばれている。

このような子ども達に対して、実習生Sは絵カードを用意してそれぞれに割り当てられた果物がわかりやすいように工夫したのだが、ルールの内容については十分に理解されていたとはいえない。それ以上に、子ども達は自分の席を離れることに困難を感じていたようである。自分の安定できる場としてようやく確保した座席を、遊びの中ですぐさま手放さなければならぬというルールが、子ども達に了解されないまま始められていたといえる。

集団生活になじみ始めた時期にある三才児にとって、自分は場所を確保することがそれほど重要な課題であること、そして、子どもにとって椅子は単なる家具調度のレベルをこえて存在そのものと密接な関わりをもっていることが、この一件を通して明らかにされた。

### 記録二 一九八三・一〇・一四

実習生Sは、再度「フルーツ・バスケット」の遊びを試みた。



▲図3

Sは、まず果物の絵カードを裏返しにして一枚ずつ配り、何のカードを持っているかを確認した。今日のルールは、果物達が散歩に出かけていき（円形に並べた椅子の回りをピアノのリズムに合わせて歩く）、ピアノの音が止まったら全員その場に座り、名まえを呼ばれた

果物のみ移動して椅子に座る（座席は子どもが自由に選ぶ、  
というものだった（図3参照）。

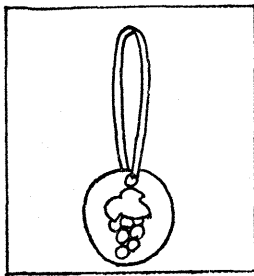
子ども達は、ルールをかなりよく理解していたが、椅子に  
座るときには、やはり初めに座っていた席に戻ろうとしてい  
た。

前日には子ども達にルールが理解されていなかったこ  
との反省から、実習生Sは、まず絵カードを裏返しにし  
て配り、カードの絵の認知を容易にした。その上で、初  
めに全員が座席を離れるようにし、その後指示された  
者だけが椅子に座るというようにルールを変更した。す  
ると子ども達は、座席を離れること自体には抵抗を示さ  
なくなつたが、椅子に座る場面になると、座席は自由で  
あることを説明しておいても、それまで座っていた席に  
戻ろうとしたのである。

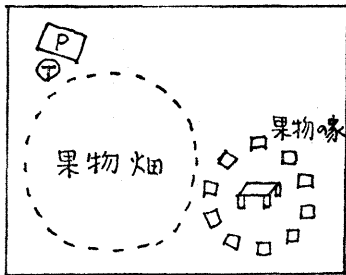
座席を離れることについては、全員が一斉に行動する  
ので、自分の席が他の者に取りられてしまうという心配も  
なく、淡々と行なうことができたようである。しかし、

椅子に座るときには、一時的に座らされていた床の上か  
ら自分で確保した愛着のある椅子の上に戻ることによつ  
て、子ども達は安定感を得ようと努めていたと考えられ  
る。子ども達は、最終的に自分の確保した座席に戻るこ  
とができるかどうかというところに遊びとしてのおもしろ  
さを見出し、そのスリル感を積極的に楽しんでいたとい  
えよう。

記録三 一九八三・一〇・一七



▲図4



▲図5

実習生Sが残っていた絵カードに紐をつけ、首から下げるようにしておいた(図4参照)。

初めに、子ども達が自分の好きな果物を選びとって首に下げるようにし、確認を行なう。

遊びのルールとしては、

①果物達が畑でピアノのメロディに合わせて踊っている。

②ピアノの音が止まったらその場に座る。

③そこへリストIがやって来て「ブドウを食べたい」と言ったら、ブドウになっている子どもは食べられないように家に帰る。

というものである(図5参照)。

そこでまず、皆で果物の家を作る。場所を決めて椅子を小さな円形に並べ直す(椅子の数は最も多い果物の数に合わせ、残った椅子は果物畑を広くとるために片付ける)。家らしく見えるように部屋の真中にテーブルを置くことになる。

こうして果物になりきった子ども達は、保育室中を駆け回って遊ぶ。時々、「リスが大勢でやってきたので、リンゴとバナナを食べることにしよう」とふたつの果物に指示を与えると、実際には椅子の数が足りなくなるのだが、子ども達は

椅子を奪い合うこともなく、家の中の床の空いている所にもスムーズに座ることができた。また、家の入口を幾つも設けておいたので、入り込むときの混雑は防ぐことができた。

この日の子ども達は、自分の確保した椅子にこだわることなくスムーズに座ることができている。ルールについても完全に理解し、遊びとしても十分に楽しむことができたようである。この日の遊びについては、特徴的なことを幾つか挙げるができる。

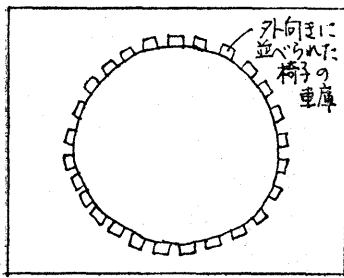
まず第一に、絵カードが保育者からあてがわれたものではなく、自分の好きな果物を選ぶようになっていく。しかもそれは、手に持つのではなく、首から下げるように作りかえられているのである。子ども達は、自分で選びとったものに対して、首に通して身につけるといふ動作を伴うことによって、それを完全に自分のものとして一体化することができたと考えられる。この時点ですでに、子ども達は現実の世界から離れ、果物になりきって動き始めたといえられる。

また第二に、子ども達は初めに座っていた椅子を並べ替え、皆で家作りをしている。そのことを通して、個人の所有物としての椅子から、果物の家の椅子すなわち共有物としての椅子へと、子ども達自らが意味の変換を行なっているといえる。しかし、部屋のまわりを囲むように並べられたその椅子は、家の真中に運び込まれたテールと対照させてみていくと、家具そのものとしてよりもむしろ家の「壁」として並べられ、リスという外敵から身を守るために新たな機能が付与されたと捉えることができる。実際に子ども達は、リスに追われて家に逃げ込んだときに、手で鍵をかけるまねをしたりして椅子のかけに身をひそめると、そのことに夢中になって家の中の居場所は問題にならない、というふうであった。

記録四 一九八三・一〇・二七

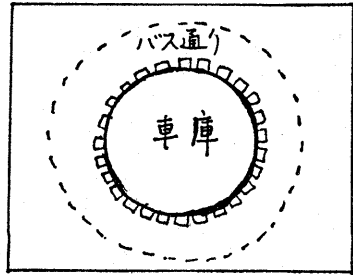
①首から絵カードを下げた子ども達は、「果物をのせたバス」になりきってバスごっこをすることになる。「バスが発車します」の合図でいろいろな速さのバスが走り始める。途中で

「バナナ」と言うと、バナナの絵カードを下げた子ども、すなわちバナナをのせたバスだけが車庫に見立てられた椅子に座るというルールである(図6参照)。  
 ②車庫の設定場所をバス通りの近くにするか(図7参照)、あるいは遠くにするか(図8参照)によって、子どもの椅子の獲得のしかたに違いがみられた。近い場合にはどの椅子に座るかにこだわり躊躇していたが、遠い場合にはスムーズに座ることができた。

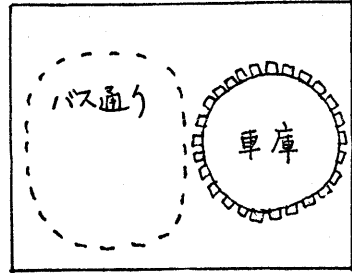


▲図6

この日は、バスに乗って出かけたみかん狩の遠足の翌日である。遊びの中につきそく遠足のイメージが織り込まれ、「果物をのせたバスごっこ」として始められた。この遊びでは、椅子は車庫に見立てられてはいるが、ひとりずつ確保するよう定めら



▲図7



▲図8

れていたために、椅子へのこだわりが再びみられたようである。

遊び方を細かくみていくと、車庫が近くにある場合と遠くにある場合とではその違いが歴然としていることに気づかされる。なかでも特に前者の場合には、一旦自分のものとして確保した後に手放すことになった椅子を目の前にして車庫のまわりをまわるので、子ども達は再びその椅子を獲得することを意識せざるをえなかったといえよう。ところが、後者の場合には、初めに皆で協力し

て共有物としての車庫づくりをしたために、個人の椅子とは異なる意味づけがすでに行なわれていた。その上、バス通りと車庫とが離れていたために、遊びの中で車庫を探すことばかりに意識が向けられず、バスになって走り回る快さを十分に味わうことができたと考えられる。この日の記録からは、場の設定のしかたによって子どもの動きに差違が生ずることを読みとることができ

#### 記録五 一九八三・一一・八

「ピアノのリズムに合わせて散歩に出かけよう。途中でオオカミが出てきたら、食べられないようにお家に逃げよう」と子ども達にルールを説明した後に、皆が座っている椅子をそのまま家に見立てることを約束する。そして遊びを始める時、子ども達は、オオカミTが出てきたところで素早く空いている椅子を探し出し、全員がスムーズに座ることができた。

この記録では、まず、果物の絵カードが用いられてい

ないところに特徴がある。しかも、椅子を並べかえることをしないでそのままの状態で椅子を家に見立てることに成功している。

この遊びは、たんぼぼ組の子ども達が以前から好んで遊んでいた「オオカミごっこ」のルールにのっとっていたので、子ども達は果物ではなく子ヤギになって逃げ回っていたようである。親しみのあるオオカミと子ヤギのお話の一部分を聞いてイメージをふくらませ、直ちに物語の世界に入り込んだ子ども達にとって、もはや場の設定を改めて行なう必要はなかったといえよう。子ども達は、ファンタジーの世界に身を浸すことによって遊びの共通のイメージに支えられ、自分の椅子という所有物へのこだわりから自分自身を解放することができたと考えられる。

### 〈まとめ〉

以上のようなプロセスを経て、十一月末より、子ども達は「フルーツ・バスケット」を一般的な形で遊ぶこと

ができるようになった。初めのうちは自分の席から離れることに抵抗を示した子ども達であったが、遊びを通して個人の所有物へのこだわりを解消し、共有物としての遊具の機能を受け入れることができるようになったのである。

このプロセスにみられる子ども達の変化を、椅子とのかかわりという点から整理してみよう。

まず、子ども達にとって、椅子は、自分の身体を安心して委ねることのできる、拠り所としての「もの」である。また一方で、友達とのつながりによって場所が選ばれていることから、クラスというひとつの社会の中での自分の位置を明らかにする「もの」でもある。

このような個人の所有物としての椅子が、遊びの中の共有物として意味づけられたとき、子ども達は、現実界の所有物としての「もの」へのこだわりから離れて、容易に非現実の世界へ入り込むことができた。こうして、集団のごっこ遊びが成立すると、共有物としての椅子は、個人と個人の間での共通の媒介物として位置づけら



れ、個々人と等しくかわりをもつものとなるのである。

このような意味上の変換によって、子ども達は、“も”の“そのもの”だけでなく、自己へのこだわりからも解放され、遊びのイメージを純粹に生きることができたといえる。

この遊びにおける非現実性は、子どもの置かれている現実をのりこえる力を備えており、そのような本来的な遊びを通してのみ、子ども達は、新たな自己を創造して自己を拡張していくといえよう。非現実の世界をくぐりぬけることは、単なる現実逃避ではなく、現実界における困難に対して新たな存在となつて立ち向かうために必要とされる、積極的な意味での“一時的逃避”を捉えることができる。

以上、本研究を通して明らかになったことは、椅子が子ども達にとって自己の確立のための条件となつていたということであるが、今後の課題としては、子どもの自己の発達の上で遊具としての“も”がどのような機能

を果たすかという点について、広い視野から検証していくことが残されていると思う。

(西南女学院短期大学)

〈付記〉本研究を遂行するにあたりご協力くださいました三代恵子先生(前短大附属シオン山幼稚園教諭)に心より感謝いたします。

