

遊びと子どもの発達 ⑪ (最終回)

描画のあそび (その四)

加古里子

子ども達は、描画能力の熟成と共に、生活実態の中で得たある

もろの印象・興味・認識・発見を共通の再確認と顯示をするよう
になる。その生活の内には家庭や社会と共に学校・園等の教場も
含まれてる。そこで得た文字や数字・時には容積・長さ等の単位
や歴史等の年号等の共通認識を遊びに転用する事は、決して珍ら
しい事ではない。¹⁰ それは時に單なる表面的な事象に止まらず、内
容的な概念や思考面にも及ぶに至る。その一例を「コトリ」と呼
ぶ絵かき遊びに見る事としよう。

「コトリ」の典型例は①の如きものである。

ここでは数字や文字が出現せず、(3-2=1)という引き算の考え方、数概念が主題となっている。しかもそれを、固苦しい題

「コトリ①」

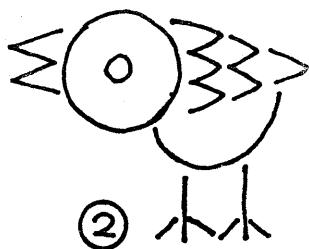
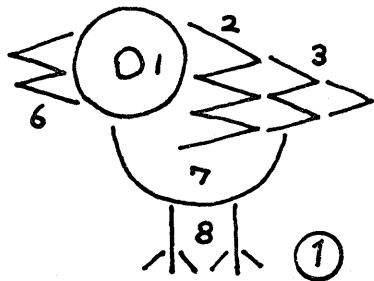
1. スイカ畠に スイカがひとつ
2. どうぼうが三四 入つて来て
3. 二四にげて 一四つかまつた
4. じいさんばあさん
5. 腹たてて
8. ラジオ体操 一二三

材ではなく、のどかな田園風景に托し、リズムある音律で展開しながら、かわいいコトリの画像をうるに至っている。誠に絵描き遊びの白眉ともいうべきものである。

既にみられた如く、この画像も単一ではなく、お腹のふくらんだものや短足なもの、或いは羽根の変形したもの等数種のものが知られている。

所が次の②は①とはやことなる叙述を行つてゐる。

「コトリ②」



1、スイカ島 ナス島 ナス島

3、どうぼうが三人

4、もう二人 もう一人

5、父ちや母ちや

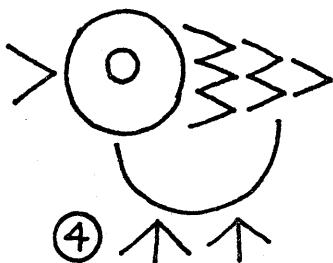
6、腹たてて

7、足三本 足三本

前述①に比して異なる大きな点は、足し算となつてゐる点である。それと共にナス島と足三本という奇妙な語の登場である。ナ

ス島は①で示された牧歌趣味、田園回顧の継続だとしよう。しかし足三本というはどうも足し算が出てくる合理世界に合致しない。どろぼうは6人だったのだから、その足は12本なければならぬのに、二度くり返しを合計しても6本にしかならない。子ども遊びなのに、そんな合理性や算数をもち出すのは愚と考える向がありとするなら、その方がおかしい。子ども達は遊びという自ら達の意向や考えや判断が自由にはばたける場であるから、イイカゲンな事をせず、彼等なりのきちんとした法則性を貫こうとするものである。②で示された足三本は何等かの事由が隠されいるとみるべきである。その隠れた姿を次の③はちらりとかい間みさせてくれている。

8、おいちだのさん　おいちだのさん

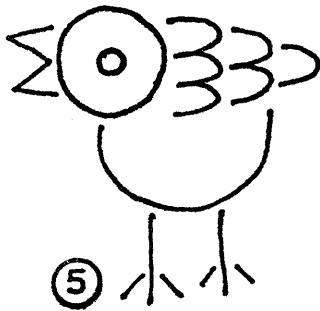


何の事はない①と②の混合型で、表現は①だが内容的には足し算かと考えられたのでは、わざわざ紹介したかいがない。注目していただきたいのは「豆」が登場した事である。ちいさな円型表示を、絵かき遊びでは「豆」と呼びならわしている他例と同じではあるが、スイカ畠に何故豆が登場したのかが秘密をとく鍵となつていて、この重要な意味がまだ不明の方に、更に次の例を対応してみていただくとしよう。

「コトコ③」

- 1、スイカ畠に
- 2、豆ひとつ
- 3、どろぼうが三人やつてきて
- 4、あとまた二人
- 5、もう一人
- 6、じいさんばあさんやつてきて
- 7、ラジオ体操

「コトコ④」



- 「口トリ⑤」
- 1、スイカ畠に
 - 2、スイカがひとり
 - 3、どうぼうが三四やつてきて
 - 4、二四がにげて
 - 5、一四とらえ
 - 6、じいさんばあさん
 - 7、はらたで
 - 8、スズメはちゅんちゅく
 - 9、めめんわゆくめめん
- ルリド述べられて、じいさんばあさんの立
- 1、スイカ畠に
 - 2、豆畠
 - 3、すずめが三四やつてきて
 - 4、二四にげて
 - 5、一四にげて
 - 6、じいさんばあさん
 - 7、腹をたて
 - 8、スズメの足あと
 - 9、おつかけた

「口トリ⑥」

- 1、スイカ畠に
- 2、スイカがなつて
- 3、どうぼうカラスが三四やつてきて
- 4、またまた二四
- 5、また一四
- 6、じいさんばあさん
- 7、腹をたて

- 1、スイカ畠に
- 2、スイカがひとり
- 3、どうぼうが三四やつてきて
- 4、二四がにげて
- 5、一四とらえ
- 6、じいさんばあさん
- 7、はらたで
- 8、スズメはちゅんちゅく
- 9、めめんわゆくめめん

腹を、如何に田園詩だからとて、林かヤブの雀たちがあざわらう
ようにならない——と解してはならない。何故なら、次の⑤⑥
がこれまですべての不可解な点を氷解してくれるからである。

「口トリ⑤」

- 1、スイカ畠に

「口トリ⑥」

- 2、豆畠

- 3、すずめが三四やつてきて
- 4、二四にげて
- 5、一四にげて
- 6、じいさんばあさん
- 7、腹をたて
- 8、スズメの足あと
- 9、おつかけた

もうはつきりおわかり頂いたように、スイカ畠に出て来たのは

は、頬かむりをしたような牧歌的なスイカどろぼうではなかつたのである。それはスズメやカラスであり、だから豆が登場し、足あとが三本のみつゆびでつかまつたのがチュンチュンないていたのである。更に考えるなら、その当の「どろぼう」の手配書かモンタージュ写真が出来上つたこの図になつてゐたのであらう。

子ども達の遊びにおいては当初描かれた詩や叙述の意味が、子ども達の間で、次々と伝承伝播する間に、少しづつ変形をしたり脱落や改訂されてゆくものである。時によると子どもの共通の意識や暗黙の了解事項が省略され秘とくされる時がある。そして時代や世代を異にすると、わかりきつたる事項がすっかりわからなくなってしまう事がある、それらを解明する事は「コトリ」のように多くの同種事例を対応照應させる手間のいる作業と解析推理が必要となる、しかしそれによって明らかとなるものは、単に「コトリ」の秘密ではなく、それを生み出し、創出した「子ども」のみずみずしい成長へ挑戦している姿という事が出来るだらう。

(1) 加古 日本の子どもの遊び（上） 青木書店（79）

(2) 同 子どもと遊び 大月書店