

人形

牛島 義友

人間の特徴として言語の自由な使用があげられるが、それと同じ程度に人形を持つのは人間の特質であるとも云えよう。

人形で遊ぶのはただガラガラなどを持って楽しむのは訳がちがう。ガラガラで遊ぶのは、視覚、聴覚、触覚などの感覚を楽しんでおるのであり、この場合にはこの感覚を刺激するものに子どもが直接ふれていることが必要である。人形は文字の示すように、人の代表物である。実際のお母さんの代りのもの、実際の友達や赤ちゃん、あるいは犬の代りとなっているものであり、これを持って遊ぶことによって実際の母や友達などと遊んだ気になるものである。すなわち現実のものにふれたり交渉するのでなく、その代りとなるもので、現実(ほんと)

の場面を思いおこして楽しむ媒介物である。人形は実際のものシンボルである。

言葉もこれと同じ意味でのシンボルである。「いぬ」という音を聞いただけで、現実の犬を思い浮べ、それについて色々と心の中でこわがったり楽しんだり勝手に想像することができる。このようなシンボルを持つには子どもの心がある程度発達しなければならない。子どもの最初の段階は感覚運動的段階と云われるが直接ものによつて、体を動かすことによつて経験を深めていく段階であるが、三歳頃になると心の中で現実の体験を再生したり、言葉を使って想像の世界に遊ぶことができる。この時代は言語が急速に発達する時期であるが、人形やこつこ遊びが大好きな時代でもある。言語と人形とは同じシ

ンボルを理解しそれを操作して楽しむものである。言葉の指導のためにも子どもが人形やごっこ遊びを楽しむ段階に入っていることが必要であり、言葉の治療教育の場合には音の聞き分けや、発音訓練よりも make-believe や想像を楽しむ状態を設定することが重要であると考えられる。

一方人形遊びと云っても色々の段階が考えられる。幼児はよく寝る時にはいつもの持ち慣れた毛布や枕がないと承知せず、これらに異常な愛着を示すことがある。この場合にぬいぐるみ人形が同じ役割をとることもある。この場合には人の代用物としてのシンボルの意味よりも直接感覚的な愛着物であることが多い。思い出のまつわりついたものと云うよりも母親の暖かさや香りがそのまま波及しているものである。これに対しお母さん、子ども、赤ちゃんなどの人形をそれぞれ使い分けてままごと遊びをしたり、着せ代えたりして楽しむ場合は、現実の人間関係や生活行動を代用したり再現して楽しむ。ここでは直接手をふれ、もてあそぶ。したがって、おもちゃにしている。これに対し雛人形などは手を

ふれたりおもちゃにすることが許されない。かざりつけの段階でもお母さんがかざるのを見ているだけである。

しかし見るだけでも豪華な宮廷生活が想像され、物語の中で王子様、お姫様に出会ったような気持ちになり、さらに官女や五人ばやしや、ひしもちなどの色々のいわれを知ることによって、想像生活はますます拡大される。直接手にふれるよりも、抽象化された想像とか想い出、伝統の世界への追慕となる。したがって子どもの世界だけでなく、大人の世界にまで広がってくる。

したがってこのような一つの民族の文化にまで高まつた人形文化を吾々が持っていることは誇りと考えてよからう。人形やおもちゃを持たない子ども達は不幸である。子どもがもてあそぶおもちゃだけならば、自然物や日用品の廃物でも結構役に立つ。しかし子どものためを思ったおもちゃをわざわざ作り、これを与えてやる社会は子どもを愛する社会である。しかしこれをさらに伝統文化にまで高めてくれた民族は子どもの世界を尊重した民族として誇ってもよいのではなからうか。