子どもと保育の情景 (13)

「表現」が生まれる「場」

戸田雅美

一月の幼稚園、四歳児のクラスのことだった。私は、保育室を出た所にある玄関ホールから聞こえてくる笑い声に誘われて行ってみると、**だいち**が、ティッシュペーパーの空き箱二つに両方の足をすっぽりと入れ、ゆっくりゆっくり動いている。時折立ち止まっては、真剣なこわばった表情で中空を見つめ、両方の腕を大きく広げ、高く上げてはまた下ろし、方向を変える。どうやら、**だいち**は怪獣になっているらしい。笑い声はその動きから起こっていた。

足に履いたティシュペーパーの箱が、**だいち**の動きをとても不自由なものにしているのだが、そのことがかえって、身体が大きい怪獣独特の重々しい動きに近い感覚を、**だいち**に感じさせているのかもしれない。ティッシュペーパーの箱を、半ば引きずるように、ばたん、ばたんと歩くたびに、**だいち**の顔の表情まで、怪獣らしくなっていくように見える。

しばらくは、**だいち**の怪獣の一人舞台だったが、正義の味方役の**ようへい**が、登場して独特のポーズを決めると、いきなり怪獣役の**だいち**に飛びかかった。ところが、**だいち**は細身ではあるが背が高いの

で、クラスの中でも小柄な**ようへい**は、押し戻されそうになる。すると、**ようへい**は、よりいっそうの力を込めて、一気に**だいち**につかみかかる。**ようへい**にしてみたら、正義の味方が怪獣に負けるわけにはいかない、という気持ちからかもしれない。あるいは、もともと、**ようへい**にとっては、本気で身体全体でぶつかり合うことのほうが、この遊びの楽しみどころであるようにも見える。

その迫力に押されて、**だいち**はバランスを崩して、尻もちをついてしまう。ティッシュペーパーの箱が足にあっては、それも仕方のないことだろう。**ようへい**は、「やっつけたぞ！」と勝利のポーズを決める。ところが、**だいち**はすぐに立ち上がると、再びゆっくりとひざをつき、苦しそうな表情で重々しく崩れて見せた。そうか…、**だいち**には、怪獣のやられ方こそが、この遊びの楽しみのポイントなのだと、私は気づく。

ようへいは、また、やっつけようとするようにやって来たが、**だいち**の倒れ方がおもしろかったらしく、その様子をじっと見ている。そして、**だいち**が、すっかり倒れてしまうと楽しそうに笑う。しばらくすると、**だいち**も、自分自身の怪獣のやられ方に満足したのか、**ようへい**の顔を見上げて笑う。

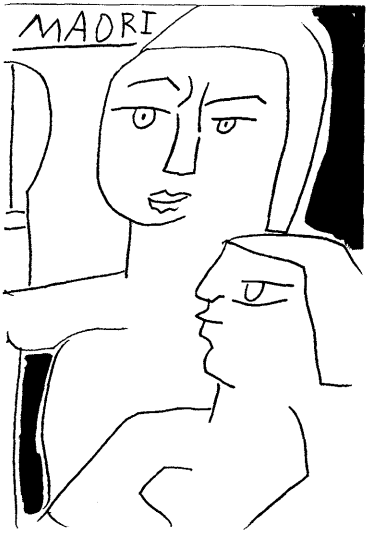
担任は、その様子を見ていたらしく、二人と同じように笑って、「**だいち**君の倒れ方、本物の怪獣みたいだったねえ！」と声をかける。**だいち**は、にこにこしながら、倒れたポーズのまま担任を見る。しばらくして、改めて**だいち**が立ち上がると、また、怪獣の動きが始まり、同じように繰り返され、笑い合う。

そのうちに、**みなみ**が、正義の味方の仲間に加わった。先ほどまでと同じように**だいち**の怪獣の動きから始まり、正義の味方がポーズを決めるところまでは、何事もなく進んだ。ところが、怪獣役の**だ**

いちとの戦いが始まると、今回は**みなみ**が加わったため、これまで、**だいち**と**ようへい**の間にあった力のバランスが崩れ、**だいち**は、二人の力で押されて、一気に倒されてしまった。倒れ方にも余裕がなくなって、尻もちをついて転び、泣きだしてしまった。それほどひどく転んだようには見えなかったので、**だいち**は痛くて泣いたというよりも、自分が楽しみたいポイントが、相手にうまく伝わらないことがもどかしくて、泣いたようにも見えた。

担任は、**だいち**が痛そうにしているあたりを確かめていたが、けがはなさそうだと判断したらしいし、「**だい**ちゃんの怪獣、戦い方も、やられ方も、怪獣らしくてすごかったよね。**ようへい**君と**みなみ**ちゃんのこういうのもすごかったね」とやられ方のクライマックスと正義の味方のポーズを、担任も大きな身振りでまねしてみる。

「それに足もすごいねえ、これ**だい**ちゃんが、自分で考えたんだ！　本物の怪獣の足みたいに大きな足だね」と感心したように、ティッシュペーパーの箱が足にはまっている具合を興味深そうに調べる。担任が、**だいち**の怪獣に感心している様子を見ているうちに、**だいち**も少しずつ気を取り直してきたのか、表情が明るくなってくる。



すると、**ようへい**が、思い出したように保育室に戻ってマントを取ってくる。以前作ったものらしい赤いビニールにゴムひものついたものである。する

と、**みなみ**が、「**みなみ**もピンクのマント作りたい！」と言う。

その後も、この遊びは続いた。相変わらず、ついに本気で取っ組み合ってしまう**ようへい**と**みなみ**。それに対し、何回も、痛い思いをしながらも、怪獣らしい新たな動きややられ方を工夫し続ける**だいち**。一度は、**みなみ**が激しく戦い過ぎて、せっかく作った自慢のピンクのマントが破けてしまい、泣きだすハプニングもあった。けれども、時どき、担任がやって来て、それぞれのそれらしい動きの工夫が引き立つように、雰囲気を支えていた。このこともあってか、この遊びは、結局、片づけまでずっと続くことになった。

保育後、担任は、「あの二人は、本当におもしろいんです。つい本気になって戦いたくなってしまう**ようへい**と、本気で戦うのは嫌いで、たとえ最後はやられてしまっても、かっこいい怪獣をやりたい**だいち**。あの二人は、遊びのバランスが崩れてトラブルになることもしょっちゅう。でも、この遊びには、お互いがなくてはならない存在なんですね。そんな遊びの場を支えたいなって思っているんですけど…」と言う。

だいちがこだわっているのは、「表現」の世界と言うこともできるだろう。**ようへい**と**みなみ**も、**だいち**のこだわりを目の前にして、「表現」の世界のおもしろさに気づいてきているように見える。しかし、その**だいち**の「表現」には、どこかで、**ようへい**たちの「本気」が刺激になっているのかもしれない。こんなところに、子どもたちの「表現」が生まれる芽があり、その「場」（トポス）を支える保育があるだろう。

（東京家政大学）