

子ども服再考へのいざない

岡田 宣子

母親の胎内から誕生し、元気な産声を上げる、これはヒトがこの地球上の外気を呼吸した瞬間です。

産湯を使い裸体に衣をまとい、独りの人間として人生がスタートします。衣は未熟な身体を包み、環境の変化に身体を保護し適応させていくのです。その後、子どもの身長は四歳では出生時の約二倍となり、まるで昆虫が脱皮するかのように衣服をめまぐるしく脱ぎ替えて成長していきます。神経系の発達

はさらに著しく、三〜四歳で脳の重さは出生時の約三倍に達します。

脳の発達

幼児の着衣行動は、この脳の体性感覚野・運動野でかなり広い部分を占める手の先を使って進められます。着るのを嫌がる一歳ごろから着衣の基本的習慣をしつけられる六歳ごろまでに、ボタンをつまむ、引つ張る、衣服をつかむ、伸ばす・着る空間をつくるなど、握力や手の巧緻性もかわりながら、

手の感覚器官から感覚神経を介して、刺激が脳の神経細胞に伝わり、次第に枝分かれして他の神経細胞とドッキングしていきます。体性感覚野と運動野が影響し合いながら活性化し、その運動パターンが組み込まれ、身近な衣服を自分で調節できるようになるのです。一つ達成できると自信につながります。そして次の課題へと意欲が生まれ、意志や個性がつけられ、自主的に行動し、意図的に学習して自分で自分の脳の賦活化を行い配線していくようになります。このように、手を巧みに使う着衣行動は脳の発達を促します。

ボタンの掛けはずし

衣服を受動的に着せる過程では着せ勝手・脱がせ勝手のよい衣服を、自分でコントロールしようとするころは、着勝手・脱ぎ勝手のよい衣服構造や、発達段階に応じた装着具への配慮が欠かせません。

ボタンの掛けはずし行動の発達を観察した結果、

次のことがわかりました。

①ボタンの掛けはずしは無理強いせずにボタンに興味を持ち始めた時をとらえて、まず扱いやすいしつけ服を与え、できる喜びを感じさせて意欲を高め、発達段階に応じていろいろなものに挑戦させるよう配慮する。

②視覚の助けを借りて掛けはずしをする視覚の助けを借りて掛けはずしをする年少幼児の場合、最上位ボタンは首つけねの前中心点より約7.5 cm 下げ、ボタンを可視範囲に置く。

③しつけ服の前あき上衣のボタンはつかみやすい平らな形状で直径約2 cmがよい。ボタンの色は服地と区別しやすい目立つ色にすると習得初期段階の幼児には扱いやすい。ボタンホールは縦穴で通常より2 mm程度大きめにし、ボタンの脚をやや長めにするると掛けはずしをしやすい。

④発達初期では掛ける方がはずすより時間が長くなる。ボタンの掛けはずし動作は、発達途中

の段階では個人差も大きい。体性感覚野が関与し空間認知できるようになると、見ないでも掛けはずしが可能になり、五歳以上の幼児ではほぼ完成する。

ボタンへの興味のめばえ

初期段階では母指以外の四本の指はまとまって握り込む動きが主で、ボタンやボタンホールを指先ではつまめません。指先が器用にしっかりと動かせるようになる、つまむ動作が可能になり、左右の手の協力によりボタンをボタンホールに合わせるという行動を起こしていました。目で確認しながら、感覚と運動を司る手を操作し、ボタンがはずせるようになる、ボタン掛けに挑戦していました。

出生時に大半は作られているといわれる神経細胞にいかにも確に刺激を与えるかにより、その後の枝分かれの仕方が変わっていきます。大脳の中で体性感覚野と運動野は中心溝を隔てて向かい合ってお

り、脳細胞内に発生する活動電位は相互に影響します。また、運動を起こそうとする寸前に準備電位が生じ、脳活動が賦活化されることも指摘されています。ボタンに興味をもった幼児は飽きることなく、驚くほどの集中力で行動します。興味をもち始めた時期をしっかりとらえて、脳細胞の神経線維が枝分かれする発達時期と考え、対応することが大切です。

手指の巧緻性

習得初期段階でヒトは、あらかじめ視覚などから得られる情報により、ボタンの形・材質・重さ・表面の滑りやすさなどを推定し、手の構えをつくりまします。手と指のアクティブタッチに体性感覚野の神経細胞が反応し、形や材質、その握り方などをとらえ、



握られた対象に接触する皮膚の情報がつぎに手の形を決める運動を誘発し、コントロールするのです。

ボタンの掛けはずしは左右の手の協応動作でもありません。実際の触情報が基になりボタンの掛けはずし動作は効率的に遂行されるよう、繰り返しして習得され、その結果、巧緻性を伴うことになるのです。

急速に神経系が発達する過程で、子どもは自らの内的欲求から遊びを通して繰り返し行動し、時間的、空間的パターンを神経回路に組み込んでいきます。個々のバラバラな生情報から、複雑な時間的・空間的パターンをつくっていく体性感覚の役割の一つは、この統合を行うことと考えられています。これは幼児の脳の発達に大きな役割を果たします。これらの子どもはボタンに対する積極的行動は、身体機能減衰の見られる高齢者とは正反対の反応です。

着衣行動

ボタンについて見てきましたが、幼児は着装する

ことを学ぶ段階で実際にどのような順序で着衣行動を起すのでしょうか、アンケート結果から見てもみましょう。

幼児が一人で行えるようになる一般的順序を次に示します。

- ①ソックスが脱げる。②靴が脱げる。③帽子が加えられる。④パンツや半ズボンが脱げる。⑤前ファスナーが開けられる。⑥長ズボンやスカートが脱げる。⑦前のファスナーが閉められる。⑧パンツや半ズボンがはける。⑨長ズボンやスカートがはける。靴がはける。⑩上着が脱げる。⑪かぶりシャツが脱げる。⑫前のボタンがはずせる。靴下がはける。⑬かぶりシャツが着られる。⑭前のボタンが掛けられる。⑮前のスナップが留められる。⑯後ろのファスナーが閉められる・開けられる。⑰見なくても前のボタンが掛けられる。⑱肩のボタンがはずせる。⑲肩のスナップが留められる。⑳袖口のボタン・肩のボタンが掛けられる。

子どもの着衣行動は、したい気持ちをはぐくみつつ、片側のズボンの穴に両脚を通したりして遊びから入っていました。難しいものはそれとなくサボートしたり、えりあきや袖口寸法はゴムで調節できるものにしたたり、ゆるみ量にも配慮が必要です。

着衣行動が自信につながり自立への足がかりになると、個性ある人間としてみだしなみ・マナー、調和のとれた色彩や着装など、社会ルールを学び、そして独り立ちしていくのです。

子ども服に求められるもの

売り場には色とりどりの子ども服があふれています。安価なものから高価なデザイナーズブランドまで、選択肢はたくさんあり、大人の流行をかなり反映させたものまで見られます。腹部を強く圧迫するゴム、皮膚を傷つけるようなタグやアツプリケの硬い裏芯、肌にく痛く当たる縫い代、扱いにくいボタンや硬すぎる衣服素材、伸縮性が強くフィットしすぎ

るシャツ、丈が短かすぎる上衣、アイロンで変形してしまうスナップ、型くずれするシャツ、しゃがむと踏み込みそうな長いスカート、引っ掛かりそうなひもやリボンなど問題のあるものも見受けられます。

子どもが着やすく自分で体温調節できる扱いやすい衣服、健康性・安全性・快適性、動きやすさ、清潔に保つための耐洗濯性など、多くの性能が子ども服には要求されます。

心を着る

幼少のころの衣服にまつわる思い出を学生にたどってもらった中に、次の記述があります。「五歳のころ、赤いワンピースを買ってもらったことがありました。二歳下の妹がこれをとでも欲しがったのでサイズ違いを探したのですがどうしても見つからず、母はとうとう妹に同じような生地で作ってあげました。家事の合間に作った服、それを着た妹を見て羨ましく感じたことを覚えています。もう一人の

妹が着て、今は妹がかわいがっていた人形の服となつています。それを見るたびに、母が一生懸命縫っていたあの時の様子を鮮明に思い出します」。

何にも代えられない温かい愛情、心のこもった衣服を着て満足し、幸福感を味わい、そしてその服を慈しむ心をはぐくむ、幼いながらも心の豊かさを感じ取っています。

衣と遊ぶ

著者には娘の記憶がよみがえりました。従姉妹から姉そして妹へと着回されたパフスリーブの長袖ブラウス。袖口にはすり切れも少し見られましたが、大変なお気に入りでした。ハンガーに干してあるのに待てないこともありました。それを着た娘は背筋を伸ばし、手の平を差し出し、その上に私の手を入れてゆっくり、家の二階へ階段を上っていくのです。どうしてなのかと思いつつ、言われるままそれを繰り返していました。ある時、絵本の王子様がエ

スコートして宮殿の階段を上がっていく場面に目が留まりました。当時はやりの、ウエストで絞られた裾のふわつと広がるワンピースを着ていた私をお姫様に見立て、娘は王子様に変身してエスコートしていたのです。衣服を媒体に空想の世界に子どもはいざなわれ、変身の欲求は無限に広がっていくのです。

子ども服は感覚を満足させ情操を高めます。秘密のものや宝物を入れられるポケットなどにも夢が詰まっています。大人の価値観だけで選択して購入するのではなく、一度子どもの目線で子ども服を再考してみましよう。本来のヒトとして、子どもの衣環境はどのようなべきかを問いかげながら、心身の発達、自立促進とやる気の育成に役買える、子ども服が整えられることを願ってやみません。

(東京家政大学)

引用文献 岡田宣子「子供のボタンのかけはずし行動からみたしつけ服の設計」家政学雑誌第四七巻 一九九六