

“へビになって遊ぶ 4 歳児”とおめんづくりに関する事例的検討

利根川 彰博

A case study of making a snake mask with a 4-year-old child playing as a snake

Akihiro Tonegawa

キーワード：なる、ごっこ遊び、おめん、4 歳児

Key Words : Become, Pretend play, Mask, 4-year-olds

要約：幼児期のふり遊びやごっこ遊びでは、魅力を感じている人物や動物に「なる」姿が多く見られる。またその際に、モノが手がかりとなりイメージを支えている。本研究では、「へビ」に興味・関心を持ち、おめんをつくり、「へビになって」遊ぶ 4 歳児の事例から、幼児にとって「何者かになる」という具体的な姿を捉え、当事者にとっての意味を探った。その結果、イメージをおめんに反映させる際に、自分の身体とモノを重ね合わせる姿が捉えられた。また、おめんが具体的な行為を引き出す様相が見られた。こうしたことから、幼児にとって「何者かになる」とは、魅力を感じる対象についてのイメージを、自分の身体感覚を使って表現しつつ統合し理解していく方法であることが示唆された。

Abstract : In early childhood pretend play and pretend play, many attractive people and animals "become". At that time, things serve as clues to support the image. In this study, from the case of a 4-year-old child who is interested in "snakes", makes sorry, and plays "becomes a snake", he grasps the concrete figure of "becoming someone" for infants and for the parties concerned. I searched for meaning. As a result, when I was sorry to reflect the image, I was able to capture the appearance of overlapping my body and things. In addition, it was seen that sorry was eliciting concrete actions. From these facts, it was suggested that "becoming someone" for infants is a method of integrating and understanding the image of an object that is attractive to them while expressing it using their own physical sensations.

1. 問題と目的

幼稚園や保育園等では、子どもたちが「お母さん」や「お姉さん」、「お医者さん」や「ケーキ屋さん」、「正義のヒーロー」など、いろいろなものに「なって」遊んでいる姿に出会う。幼児期の子どもは「憧れる存在」になって、その憧れの人物に浸りきって遊ぶといわれているが、その対象は人間に限定されているわけではない。イヌやネコやウサギといった身近なものや、動物園で見るなどしたライオンやヘビなどの動物になっている姿もある。

また、そうした「何者かになる」際に、その対象のシンボルとなるような「モノ」があれば有効な手がかりとなる。例えば「お母さん」になる場合、手がかりとしての「エプロン」を身につけることによって、より「お母さん」の気分に入ることができる。そうしたモノの存在による影響は小さくないといえる。一方でシンボルとなるモノは、周囲の人々に対して「Aちゃんは、お母さんになっているんだな」と視覚的に伝える効果がある。これは幼い時期ほど重要な要素となるだろう。関わる相手が、「Aちゃん」と見るか「お母さん」と見るかの違いは、Aちゃんの「お母さん気分」に対して大きく影響する。ライオンの「おめん」を身につけているBくんは、観察者などの第3者の視点からは、ただ単に「ライオンのおめんをつけているBくん」と捉えられる。その場合のまなざしは、Bくんの「ライオン気分」に影響しないかもしれないが、時としてBくんの「ライオン気分」に水を差す可能性もある。ところが、周囲の者がBくんを見て「ライオン」として捉え、自分とライオンを関係づけて「ライオンとふいに出会って怯える人」として振る舞う場合、Bくんの「ライオン気分」は大いに高まり、ライオンらしい振る舞いが引き出されることになるのである。

幼稚園や保育園等では、こうした「何者かになる」遊びやごっこ遊びを支えるさまざまなモノが用意されている。「おめん」も「何者かになる」遊びを促したり支えたりするモノのひとつである。そのため、保育室に子どもたちが自由に扱えるモノとして「おめん」を用意している園も少なくない。また、子どもが自らの必要に応じて使える材料が用意されている園では、子どもたちが自ら自分のなりたい対象を表すような「おめん」を作成し、身につけて遊んでいることもある。つまり、「何者かになる」と「おめん」とは深く関わっているのである。

子どもが自らおめんをつくる場合、その対象となる「何者か」のイメージが重要になる。また、そのイメージを形にする上では手がかりとしてのモノも同様に重要となる。手がかりとしてのモノとは、一方ではその対象の画像などの視覚的な情報であり、もう一方では、おめんを構成する素材となるモノである。

では子どもは、自分になりたいと思っている「何者かになって」遊ぶために、自らおめんをつくるとしたら、自分の中にある「何者か」のイメージをどのように表現するだろうか。そのイメージとはどのようなものだろうか。また表現することによってイメージは変容したりするのだろうか。そしてそもそも、子どもにとって「何者かになる」とは、どのような体験なのだろうか。本研究では、子どもが「になりたいもの」のおめんをつくる過程と、その

おめんを身につけて遊ぶ過程とで、どのような姿が見られるのかを開示し、考察することを目的とする。

2. 研究方法

2-1. 研究対象:A 幼稚園の「まちのあそび」

埼玉県にある私立 A 幼稚園では「まちのあそび」という独特な活動に取り組んでいる。年少組 4 クラス、年中組 3 クラス、年長組 3 クラスが、それぞれのクラスで興味・関心のあるテーマに沿って「ごっこ遊びの世界」をつくり、一定の期間（1～2 週間）、園庭にそれらを持ち寄って、全園児で盛大にごっこ遊びを楽しむのである¹⁾。

ある年の取り組みで、年中 B 組では、「動物」がテーマとなっており、一人一人が「自分のなりたい動物」になって、同じ動物になる仲間と一緒に拠点づくりをしていたり、「まち」で遊んだりする見通しが立てられていた。B 組では保育者が子どもたちに「自分のなりたい動物になる」際に「おめん」をつくることを提案した。具体的な制作手順は示さず、豊富な材料を用意し、何を使ってどんな形のお面にしていくのかという点は、一人一人に任せるといったことだった。年中児であるからイメージが漠然としている子どももいるが、保育者は「その子のイメージ」を実現していくためのサポートをするという姿勢でかかわっていた。

2-2. 方法

A 幼稚園において 201x 年 10～11 月に取り組まれた「まちのあそび」の活動の前後、週に一日の割合で 9 時から 14 時の間、参与観察を行った。この期間は「おめん」に着目しつつ、クラスを特定せずに観察を行い、適宜デジタルカメラを使用して画像と動画に記録した。

その中から年中 B 組の「へび」になろうとしている 4 人の子どもたちのおめんづくり場面とその後の遊び場面に焦点化し、ドキュメンテーションとして PowerPoint を使用してまとめた（134 スライド）。この記録をプリントアウトしたものを担任保育者に確認してもらった。後日、意見を聞きつつ、実践過程の不明な点は保育者から回答を得た。こうして得られたデータから、8 つのエピソードを抽出し、これをもとに考察していった。

なお、倫理的な配慮として、クラス名、個人名などはすべて仮名に変更している。また、本研究の性質上、細かい仕草などの提示が重要であるため画像を掲載しているが、個人の特徴を避けるため、画像はイラスト風に加工し、顔には「ぼかし」を施してある。掲載に当たっては、対象園園長の許可を得ている。

3. 結果と考察

3-1. 「へび」のおめんづくり

年中 B 組では、10 月下旬に動物園へ遠足に行っている。遠足に行く前から動物にかんする絵本や図鑑などを、室内の子どもたちの目に入りやすい位置に配置したり、共有スペースを利用して写真による動物展示を行ったりして、その動物園にいる動物への関心が高まるように環境設定が行われていた。また、保育者は動物に関心をもって遊びたくなった子どもが、その動物に変身して遊びだす際の手がかりとして、「おめん」づくりを促すモノも用意していた。これは、ペンギン、キリン、ヘビなどの、いわば「塗り絵」のようなものである。子どもは自分の好みの動物に変身したくなったときに、クレヨン等で色を塗り、はさみで形を整え、おめんの帯をつけて、「おめん」を自作していく(図1)。もちろん、「おめん」をつくらなければ変身できないわけではないが、年少の頃から、こうしたものが用意されているので、子どもたちは手慣れた様子でつくっている。



図1. 自作のヘビのおめん

B 組ではクラスの活動として、保育者が「それぞれがなりたい動物に変身して、同じ動物仲間と一緒に自分たちの住む家をつくろう」と提案していた。「ヘビ」を選んだ4人のグループは、11月の1週目に協同して「ヘビの家」をつくっていた。11月2週目に園を訪れると、多くの年少児や年中児が「おめん」を身につけて遊んでいる姿があった。

エピソード1. ヘビのおめんを身につけている T くん

私が年中 B 組の部屋に入ると、T くんが「来て」と声をかけてきた。T くんは、ヘビのおめんを身につけていた。色を塗るなどのことはせず、用意されていた画用紙に手を加えず、ただ「おめんの帯」につけるだけであった(図2)。T くんが「これ読んで」と、動物図鑑の毒蛇のページを示した。私がそれにつき合うと、「ヘビは毒をどう出すのか」、「噛まれたらどうなるか」ということや、ヘビの目の位置や牙の形状などを話題にする。



図2. 帯に貼りつけただけのおめん

その後、場所を変えて私をヘビ談議に誘ってくる。

T 「ヘビはねえ、遠くの獲物がすぐ分かる」

私「臭いで？」 T 「そう」

私「でも、ヘビって鼻、あったっけ？」 T 「ない」

私「じゃあ、どうやってにおいが分かるんだろう？」

(年長児 K) 「口で？」 (近くにいて参加して来る)

私「え〜っ、口で？」 (年長児 K) 「耳で」

T くんは真剣な表情で考えている様子で、指先を鼻に近づけ、ニオイを確かめる。そして、「ニオイは目に見えない」「色で分かる」などつつぶやいている(図3)。



図3. ニオイを知覚する仕組みを探索する

Tくんは、何か言いたいと言葉にならないという様子で、そのうちに身体が動き出す。「こうやって、ねらってる」と身を伏せる。「そして、獲物が来たら、こう」と動きで説明する(図4)。そして「へびって、溶かしちゃうんだよ。おなかの中で。10分で」という。



図4. 獲物を捕らえる動きを表す

Tくんは、図鑑などからへびについての情報を得ている。もちろん、きっかけは動物園で実際にへび(ニシキへびが2匹いる)を見たことにあるのだろう。「へびに関する知識」を色々なところから得ているが、それを統合して「へびのイメージ」を確かなものにしていく必要があるようだ。では、どうするか。自分が「へびになって」確かめるのだ。Tくんは、図4のような姿勢と動きをすることで、つまり「へびになる」ことで、へびの内側から「どう感じられるのか」をつかみ、検証していこうとしていると思われる。

本格的なおめんづくりの提案を受けて

保育者が、それまでの簡易なおめんよりも本格的なおめんをつくることを提案して、「へび」になりたいというTくん、Hくん、Sくん、Aくんの4人がそれぞれ自分のおめんをつくっていくことになる。材料は、種々様々な素材が保管されている部屋に並べられている。保育者と4人でその部屋に行き、一人一人が材料を選び、クラスの保育室に戻る。

一人一人どんなおめんが作りたのかというイメージが違うので、保育者はそれを聞き取りながら、実現する方向に向けて対応していく。

エピソード2. Hくんのおめんづくり1

Hくんは、自分の頭部の上下に材料(紙製のカレー容器)を位置させ、「開いたり閉じたりしたい」「自分のベロを出せるようにしたい」というイメージを語る(図5)。Sくんも、そのアイディアに乗る。しかし、TくんとAくんのイメージは違うようだ。

保育者がHくんのイメージを受けてゴムでつなぐことを提案し、ゴムひもを結ぶなど、本人ができない部分は手伝う。ゴムひもによって、上下2つの材料がつながると、Hくんはさっそく身につけてみる(図6)。



図5. Hくんのイメージ



図6. 保育者のアイディアが加わる

そして、腹ばいになり、両手のひらを合わせて、身体をくねらせる。「へびになって」おめんのつけ心地を確かめている様子である(図7)。しかし、顔を上げると「前が見えな

い」という (図8)。おめんづくりに新たな問題が浮かび上がってきた。



図7. ヘビの動きをし、お面の具合を確かめる



図8. 前が見えない問題に気づく

Hくんは、材料がゴムひもでつながると、すぐに身につけて、イメージした形になったかどうか確かめている。実際に身に付けてみるのは当然の行為だろう。だが、それだけではなかった。エピソード1のTくんのように腹ばいになり、身体をくねらせ「へビになって」確かめている。両手を合わせるといふ姿勢もエピソード1のTくんと同様である。これは「へビは手がない」という知識を持っていることの反映、あるいは長細い身体を表現しようとする意図の反映であると思われる。こうした姿から、Hくんにとって「おめん」とは、「へビになる」ことの気分を高めるためのものであると解釈できる。

エピソード3. Hくんのおめんづくり2

「前が見えない」という問題に対して、保育者は「底の部分を取り取る」というアイデアを提案し、Hくんには難しいと判断したようで、はさみで取り取る作業を手伝う。底部を取り取ると、さっそくHくんは、また腹ばいになってクネクネと床を這う (図9)。

こうして、「前が見えない」という問題が克服された。すると今度は、底部から顔が丸見えで「へビらしくない」という問題が生じた。



図9. 顔が丸見えになったおめん

Hくんの希望は「青いへビ」ということもあり、保育者は手近なところにあった「青色の網」を貼り付けることを提案する。しかし、Hくんは「ガサガサ」で、「顔がかゆくなる」と提案を拒否する。2人は図鑑に立ち戻って、さらに質感などを確認していく (図10)。



図10. 図鑑で確認する

保育者も「どんな素材を使えばいいのか」と、マッチングを探る。

すると、棚の上に用意してあった「青色のビニール」が目に入り、「あっ」と声を上げる。Hくんにそれを示すと、Hくんも『これだ!』とばかりに、表情がパッと輝く (図11)。

青いビニールを適当な大きさに切るところは保育者がやり、Hくんはそれを貼り付けていく。



図11. イメージに合った素材と出会う

後のインタビューで、保育者は「一人一人、自分のへビのイメージがあり、おめんのイメージがあるはず」で、それを尊重したいといい、「私が考えるより、子どもたちの方がすごいアイデアを持っているかもしれないから」と語っている。口で言うのはたやすいが、実践することは難しい。しかし、それが見事に実践されていることが記録から見てとれる。

こうした保育者のサポートを受けながら創造的におめんを生み出していく。Hくんはアイデアが形になるたびに身につけ、全身で「へビになって」おめんの具合を確かめている。

エピソード 4. Tくんのおめんづくり1

Hくんと並行しながら、Tくんも「へビ」のおめんをつくっていく。おめんの土台となる部分は、Hくんと同じ「カレー容器」を使用することになっている。

Tくんは、そこに鼻をつけようとしている。素材を選び、薄緑色のボタンを2つ持ってきた。そして、2つのボタンを自分の顔に当て、何度も置き換える(図12)。



図12. 鼻の材料を自分の顔に当てる

そして自分の鼻に重なる場所に来た時、ニヤリとするTくん。「ここだ」と納得できた様子である(図13)。



図13. 位置を確かめていたTくん

しかしTくんはすぐに土台にボタンをつけようとせず、ボタンをもてあそぶ。落としてしまうと、偶然ボタンが回転したことから、「回っている!」と驚きの声を上げ、しばらくボタン回しに逸れていく。

しばらくすると、自分で区切りをつけて、鼻の取り付けをはじめ。セロテープを使って、イメージした位置にボタンを取り付けた(図14)。

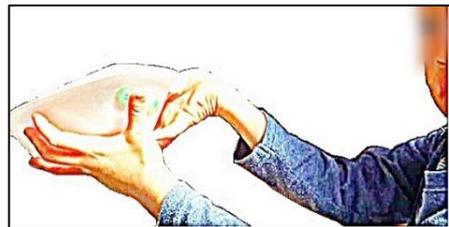


図14. おめんの土台に鼻に見立てたボタンをつける

そして、左手を伸ばしてからおめんのところに動かして「ニオイ」をあらわしながら、「ちゃんとニオイをかける」という(図15)。



図15. 左手をニオイに見立てて動かす

そして、鼻から大きく空気を吸い込むしぐさをする(図16)。



図16. おめん越しに鼻から吸い込む

Tくんは、へビの鼻の位置を土台とボタンの関係ではなく、自分の顔とボタンの関係で位置を探っている。また、物理的にはニオイを嗅ぐことはできないが、図16でのしぐさは、

自分の鼻をお面の鼻にまで拡張して、ニオイをかけるか否かを確認しているように見える。

Tくんは、お面づくりの活動の前に、「へビはねえ、(ニオイによって) 遠くにいる獲物が分かる」と言っていた (エピソード 1)。つまり、「カレー容器」を「視覚的にへビらしく」しようと進めているのではないようだ。それは、「カレー容器」にボタンを取り付けた後に、それを自分の鼻に当て、「ちゃんと、ニオイをかける」と言っていたことから考えられる。Tくんにとっては、「鼻」は視覚的に見たときに顔についていけばいいというものではなく、「ニオイをキャッチする」という機能と切り離せないのかもしれない。これを、まだ「分けとらえることができない、未分化性のあらわれにすぎない」と捉えるのか、別の見方をするのかは重要な点である。心理学的には、「4 歳児はまだ未分化であることがあらわれている」という記述で一区切りがつけられるだろうが、教育学的に考えると、そうはいかないのである。「どうかかわるか?」という保育行為を見通す必要があるからである。

エピソード 5 Tくんのおめんづくり2

Tくんは、土台を2つ組み合わせ、それを自分の口でくわえる (図 17)。

「へビの口」を手で操作して開いたり閉じたりしながら、手近にいた私の足に噛みついてくる。

その後、「歯」の素材としてペットボトルのフタを選び、取り付けていく。

そして、「目」の作成に移る。Tくんは鉛筆で描こうとしたようで、鉛筆をとりに行く。保育者はその動きに気づき「そこには鉛筆では描けないよ。描くなら、あっちのペンで」という。Tくんが鉛筆をしまうと、ちょうどそのタイミングでAくんが「Tくんのもあるよ」と声をかける。Aくんは自分のおめんの「目」の材料をじっくりと吟味して選び出したところだった。Tくんはその材料を受け取る。エピソード 1 の毒へビの図鑑を見ていた際に、Tくんは「両目間の距離が人間よりも離れている」ことに注目していたが、土台にボタンを重ねて真剣に位置を確かめながら定めて1つ貼りつけると、「へびって、目、ここについてるらしいよ!」と私に向かっている (図 18)。

そして、図鑑をコピーしたものを手に取り、じっと見つめ、自分の作っているおめんと見比べる。確信が持てないのか、再度、私に向かって図鑑のコピーを示し「へびって、ここらへんについてるらしいよ」という。私の反応を見て確認したいという社会的参照だろう。2つ目の「目」を取りつけると、保育者に見せにいき、「いいじゃん」といわれると、満足そうにニヤリと笑みを浮かべる。



図 17.「口」を拡張する



図 18.「目」の位置を吟味する

Tくんは、おめんの鼻と自分の鼻とつなげてニオイをかいた後、おめんの口をパクパクさせて筆者に噛みついてきた。鼻と同じように口にもその機能があるのかを確かめていたのだと考えられる。物理的にはニオイは嗅げず、食べることも出来ないが、そうしている気分を味わえる。つまり、こうした「つもり」になれるか否かが重要なのだと解釈できる。

また、エピソード4では「鼻」の位置を土台とボタンの関係ではなく、自分の顔とボタンの関係で確かめていた。しかしここで、「目」については、図鑑を参照しながら土台と材料の位置関係で慎重に思案していた。真剣に取り組んでいることが感じられるが、なぜ自分の顔との関係では確かめなかったのだろうか。この点に関する答えは、このエピソードだけでは導くことができない。同時に進められていたAくんのエピソードを参照する。

エピソード 6. Aくんのおめんづくり

Aくんは「歯」からつくろうとしている様子で、材料として緩衝材を選び、袋から取り出すと、「歯は10本」といい、数えていく。多過ぎた分を袋に戻す。



図 19. 多くの材料から選び出し、手に取る

次いで、「目」の材料を選びに行く。透明のウォールポケットの中に、いろいろな素材が並んでいる。Aくんは「ヘビの目」にピッタリ合いそうな材料を選び、ひとつの材料を手にする(図19)。

すると、Aくんはそれを自分の目に当てた(図20)。

しかし、イメージと違っていたのか、目からはずすと、距離を置いて眺める。

Aくんは次に選んだ材料に手を伸ばすと、再び自分の目に重ねる。それもまた戻すと、別の材料を選ぶ。選ぶたびに、自分の目に重ねる。これを何度も繰り返していく(図21)。

6分ほどかけて、ようやく「目」が決まる。



図 20. 材料を自分の目に重ねる



図 21. 別の材料を試す

Aくんは、「おめんのパーツとしての目」を選ぶときに自分の目に当てていた。これはTくんが「鼻」を取りつける際に見せた姿と同様である。改めて、なぜそのような行動をとるのかを考えてみたい。そこで、もし、私が自分でお面をつくるとしたら、と想像してみる。

土台となるカレー容器があり、ここに、へびらしく「目」をつけようとする。すると、まず眼前にあるカレー容器に、頭の中に描くへびの顔を重ねるだろう。「このあたりに、こんな感じの目がある」と視覚的イメージが浮かぶ。そのイメージに合う、あるいは近い「目」のパーツを探す。頭の中にはっきりとへびの顔が浮かばないのなら、図鑑などへびの顔が示されているものを用意するかもしれない。そこに示されている「へび」の視覚情報を、カレー容器に重ねるだろう。そして、イメージが浮かんでいる場合と同様に、「目」のパーツを探す。手ごろな材料が見つかったら、それをカレー容器に重ねてみて、位置を確かめ、自分

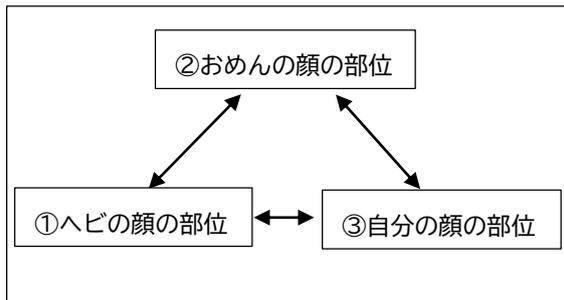


図 22.おめんづくりにおける顔の部位の関係

の頭の中に描くイメージと照らし合わせて、近いか、遠いかを探る。こうしたプロセスを踏んでいこうと思われる。図で表せば、記憶や図鑑などによる①へびの顔の部位のイメージを、②おめんの顔に重ねて配置する、①と②の関係で完結する作業となる(図 22)。

しかし A くんは、手に持ったカレー容器ではなく、自分の目に「目の材料」を重ねていた。

なぜ、A くんは「自分の目」と「目の材料」を重ねるのだろうか。視点を変えると、次の間になる。A くんは「目の材料」を自分の目に重ねることで、何をしようとしていたのだろうか。A くんは「視覚的にへびをあらわそう」としているのではなく、別のことを探求しているのかもしれない。つまり、自分の持っているへびのイメージの全体を探求しているのかもしれない。だから、「目」はそこについていけばいいわけではなく、「見える」という機能が必要なのだと捉えられているのかもしれない。A くんは、一つ一つの素材を材料として吟味して、それを「目」としたときに、「ちゃんと見えるかどうか？」を確かめようとしていたのではないだろうか。T くんが「においをかげる」ことを重視していたことと重なる。

3-2. へびになって食事をする

年中 B 組では、それぞれが自分のなりたい動物に変身する「おめん」などをつくり、同じ動物の仲間と「棲みか」などをつくった。「まちの遊び」の期間が始まると、それらを園庭に持ち寄って、自分たちの世界で遊ぶとともに、全クラスのそれぞれの世界で構成される「まち」での遊びを楽しんでいた。以下は 11 月 4 週目の記録である。

子どもたちのつくった 2 タイプのへびのおめん

タイプ①: T くん、A くんにつくった「へびのおめん」は、カレー容器を 2 つ組み合わせて「顔」とし、帯をつけたものである。身につけると、自分の額の前に「へびの顔」が位置することになる。図 23 は、折り



図 23. タイプ①のへびのおめん

紙製の「バッタ」を食べている場面である。

タイプ⑥：S くん、H くんがつくった「へびのおめん」は、タイプ①と土台は同じ材料であるが、へびの口の中に自分の頭部が入っている（図 24）。へびの口が開くと自分の頭部があらわれる。「へび気分」で舌を出す S くんが図 25 である。



図 24. タイプ⑥のおめん



図 25. 舌を出す S くん

エピソード7.「カップケーキを食べるへびの T くん」

へびに「なっている」T くんは、年長 C 組の運営する「お菓子屋」へ出かけた。カップケーキを買って、品物を受け取ると、隣のテーブル・スペースに移動し、そのカップケーキを食べはじめた。

カップケーキに添えられていたスプーンを右手に持つと、おめんの「口」に運びつつ、自分の口を「あ〜ん」と開ける。同時に左手はおめんに添えられている。右手は、開いている自分の口を素通りし、おめんの口へスプーンを運ぶ。左手でお面の口を大きく開けて、ウソッコのケーキを入れる。おめんの口を閉じる。こうした動きで、2 口目、3 口目、4 口目、とおめんの口で食べるしぐさを繰り返していく（図 26）。



図 26. おめんの口から食べる

やがて、おめんの口に食べ物を入れたふりをすると、頭部を小刻みに動かすようになる。振動でおめんの口がパクパクと動くため、「食べている」と感じられているようである。動きに合わせて「うま、うま、うま」という。この動きを何度か繰り返す。

次いで、右手のスプーンでなく、カップに添えた左手を自分の口に運び、ウソッコでケーキをすする（図 27）。このとき、T くんへびはこれを「アイス」と思っていることが、後の店員さんとのやり取りで分かる。そして今度は左手でカップごとおめんの口の中に入れる（図 28）。



図 27. 自分の口へ運ぶ



図 28. おめんの口へ運ぶ

カップを取り出すと、今度はおめんの口にスプーンを運びながら、自分の口では舌なめずりをしている（図 29）。おめんの口を閉じると、その口を左手で拭う（図 30）。



図 29. おめんの口で食べ、自分の口で舌なめずりする



図 30. おめんの口を拭う

2つの「口」について

Tくんは、へびのおめんを身につけて、「カップケーキ」として売られているモノを買った。しかし、Tくんはそれを「アイスクリーム」であると思っていたようであった。この意味づけのズレは、眼前のモノがどちらともとれる形状をしており、その人によって見え方が違うことによるのだろう。

Tくんはウソッコのアイスを実際のスプーンで口に運ぶ。口は実際には2つある。「身体としての自分の口」と、「身につけたおめんの口」である。口が動く立体的なおめんであるからか、Tくんはこちらを主にしながら、ときどき自分の身体の口にもスプーンを運ぶ。客観的に見ると、2つの口には距離がある。しかし、本人の心理的には、2つの口は重なっているのかもしれないと解釈できる。それは「おめんの口」にスプーンを運びつつ「身体の口」で舌なめずりをしているという行為が見られているからである。一つの行為の文脈に2つの口が機能しているのである。このとき物理的に別々の2つの口は、心理的には1つに融合していると見ることができる。

客観的に見ればおめんの口と身体の口、2つの口がある。では、「へびの口」はどこにあるのだろうか。「へびのおめん」は「Tくんの顔」と、ズレつつ重なっている。「へびの顔はどこにあるのか」と問えば、それはへびのおめんとTくんの顔との重なりであり、その両者の一体となったところにあるのだろう。つまり、へびのおめんとTくんの顔とその両方で「へびの顔」となっているのだと考えられる。すると、「へびの口」はどこにあるのかといえ、おめんの口であり、身体の口である、という両義的なものになるのだろう。実際のTくんの行為がそれを端的に示しているのである。

エピソード8.「パンを食べるへびのSくん」

年長D組の運営する「パン屋」にでかけた、へびに「なっている」Sくん。三角形のサンドイッチを見つめ、「これ、何が入ってるの?」と質問する。店員さんはサンドイッチを受け取り、中味を確かめて「レタスとベーコン」と返答する。

Sくんへびはパンを4つ注文して買うと、紙袋に入ったパンを受け取って家路につく。家の中に入ると、下の図31~34のような動きを繰り返し、4つのパンを順番に食べた。



図 31. おめんの下あごの上にパンを乗せる



図 32. おめんの下あごを持ち上げ、パンを食べる仕草をする



図 33. 下あごを下げて、おめんの口を開く



図 34. パンを口から取り出す

Sくんへびは、すべてのパンを食べ終わると袋にしまい、パン屋に返しに行く。

重なりとしての2つの「口」

Sくんがつくって身に付けているおめんはTくんのものと同タイプが違う。物理的にはヘビの口の中に自分の口（頭部丸ごと）がある。したがって、行為としては2つの口を「行き来」はしない。Sくんは「ヘビの口の中」にパンを入れると、その開いている口を閉じる。そしてすぐに開くと、パンを取り出し、次のパンを口に入れる。この動きは、Tくんの何度も咀嚼するという動きと対照的である。お面の構造から来るのか、「パン」の物理的な大きさから来るのか、という視点からも考えられるが、そもそもSくんは「ヘビは獲物を丸呑みする」と捉えており、この行為はそのヘビの食行動をよく表しているのかもしれない。

4. 総合考察

「ヘビ」のおめんづくり

エピソード1において、Tくんは「ヘビは遠くの獲物にどう気づき、飛び掛かるのか」という思案中、身体がヘビの動きに重なってしまっていた。この姿は「ヘビになることで、ヘビを内側から理解しよう、納得しよう」という動きなのではないだろうかと仮定してみる。すると、Hくんがおめんづくりの段階ごとに、床を這っていたこと（エピソード2、3）や、Tくんがおめん越しにニオイをかぐ（エピソード4）、おめんを噛みつく（エピソード5）、という動作は、「おめんを身につけることで、よりヘビを理解できる」ことになっているのかを確かめようとしていたと考えることができる。

あるいは、自分の持っているまだ統合されきっていない、複数の「断片的なヘビのイメージ」を、おめんづくりの過程で統合・表現しようとしているのかもしれない。土台にボタンを取りつける。それはヘビの「鼻」や「目」なのであるが、その際に子どもは、視覚でとらえられる情報だけで判断するのではなく、他の感覚をつかいて捉えたことも含め総合的に判断しているとも考えることもできる。物理的なヘビの目の大きさや位置が問題なのではなく、単におめんとしてヘビをつくることでもなく、「ヘビについて総合的に捉える」その一環としてのおめんづくりということである。子どもはおめんをつくりながらも、その過程で「ヘビの捉え方を洗練させていく」体験をし、そのことにワクワクと興奮している。そう考えることができるのである。

ヘビになって食事をする:モノが具体的な行為を引き出す

おめんの構造と身につけた際の動きとの関係について、『韓国仮面劇』によると、韓国の伝統的な仮面劇（タルチュム）で使用されている仮面は、「興に乗った踊りをするのに支障のないように造られている。一般に仮面の目の周りを大きく削りぬいてあるので、視界が広い」²⁾ という。したがって「仮面を着けた人は道を歩く時のように膝をあげることもでき、ひいては高く跳躍する踊りをすることもできる」³⁾ としている。それに比して、「日本の代表的な仮面である能面は、仮面のまわりが内側にしなっているため、光が入りにくく、ふたつの小さい目の穴だけがあるので上下左右をみることができず、足元もみることができな

い。そこで跳躍する踊りができないだけでなく、道を歩く時のように膝をあげて歩くことさえもできない。能は〈摺り足〉を鑑賞する芸術だが、この〈摺り足〉は能面の特徴にも関連があるとおもわれる」⁴⁾と指摘されている。

2つの事例からは、おめんの形状や機能が「食べる」という具体的な行為を引き出していたといえる。T くん具体的な行為は T くんのおめんの形状が引き出し、S くん具体的な行為は S くんのおめんの形状が引き出していた。

保育室に常備されているタイプの「平面のおめん」をつけている子どもたちからは、こうした行為は引き出されない。食事場面にあっても「おめんの口」を意識することなく「自分の口」で行為している姿は、エピソード7、8で示された姿とは対照的である。

また、このような具体的な行為は、既に存在しているおめんではなく、子どもが自分のイメージに沿った形状・機能のおめんを自らつくり出していることも影響しているのだろう。子どもたちは自分の描く「へびのイメージ」と具体的な材料とを探索的に重ね合わせながら、具体的な形状と機能を持った「おめん」をつくり出した。つまり、自分のなりたいへびの動きを含んだイメージがおめに反映しているのである。そしておめんを身につけた段階では、おめんの機能が具体的な行為を引き出すという、「イメージ」と「おめんの機能」と「具体的な行為」とがスパイラルな関係にあることが読み取れた。

まとめ

ゴプニックによれば、乳幼児は自ら身のまわりの世界を「理解したい、理解しなければならないとまで思っている」⁵⁾という。現実世界の因果を学び、他者の心の因果を学ぶ。そうして身につけた知識を基にして現実とは違う世界のあり方を探る。それがごっこ遊びであるという。すると、年中(4歳)児頃には、「おめん」などの身のまわりにあるモノを手がかりとするなどして、その対象に「なる」ことで、その対象を辞書的に理解するのではなく、その対象の内側から理解しようとしていると考えられる。つまり、年中(4歳)児は「へびの動きを模倣したい」わけでもなく、「へびの姿かたちを再現したい」わけでもなく、自分自身の身体まるごとで「へびになる」のである。こうした「何者かになる」姿は、へびに関する知識やイメージの統合する、この時期の幼児が世界を理解するため主体的な学びの様相といえよう。

引用・参考文献

- 1) あんず幼稚園 編 (2012) きのうのつづき. 新評論. 192-207
- 2) 田耕旭(チョン・キョンウク) 野村伸一監訳 李美江訳 (2004) 韓国仮面劇 その歴史と原理. 法政大学出版局. 41-42
- 3) 前掲6) 41
- 4) 前掲6) 41
- 5) アリソン・ゴプニック (2019) 思いどおりになんて育たない. 森北出版 193