

遊び歌から見た子どもの想像力

森 保 尚 美*

(2015年11月13日 受理)

Children's Imaginative Power Witnessed in Play Songs

Naomi MORIYASU*

This study discusses the development and nature of Japanese children's imaginative power as seen in play songs (asobi uta). First, in order to identify the characteristics of children's imaginative power, I discuss four types of play song by comparing with Vygotsky's 'four basic ways of linking imagination with reality'. I then compare characters featured in the historical children's songs of Hiroshima Prefecture with those of play songs sung in Japan today and examine the changes and nature of the imagined content. The results revealed certain characteristics of children's play songs: the song's characters or roles are changed freely within the realm of imagination; they return from the imaginative world to the real world at the end of the song, deciding victory or defeat for the character; and they undergo a thrilling climax at the end of the song.

Keywords: Imagination 想像力, Children's play songs 遊び歌, The imagined content 想像内容

1. はじめに

本稿の目的は、幼児期から学童期にかけて遊びながら歌う遊び歌から子どもの想像力の発達と性質について考察することである。

子どもの遊び歌は、口承伝承や、教育思想の潮流に伴う教材化、メディアによる普及などを背景に変遷するが、子どもの想像力の発達との関連は明らかにされていない。そこで、本稿では、まず、創造的な想像は人格の発達に重要な影響を与えるというヴィゴツキーの想像の発達論に立脚して、ヴィゴツキーが示した「想像と現実とを結びつける4つの基本形式」に照らしながら現代まで長く歌い継がれている4つの遊び歌を取り上げ、遊び歌から見た子どもの想像力の様相や特徴をとらえる。次に、古くから伝わるわらべうたと現在も歌われている遊び歌の想像内容を比較し、時代による想像内容の変化と性質について考察する。

2. 遊び歌における子どもの想像力

(1) 想像の発達論と遊び歌

ヴィゴツキーは、人間のあらゆる活動を再現活動と創

造活動に区分した。再現活動は人間の生活の中で、同じ状況の中で繰り返される恒常的な習慣を形作り、周囲の世界への適応をスムーズに進める意義をもつ。一方、創造活動は以前の経験の要素から新しい状態や行動を組み合わせる創造的に加工し、創り出す活動である。ヴィゴツキーはこのような、創造活動の基礎にある心理過程のことを想像や空想ととらえた。ヴィゴツキーの言葉では、「日常生活では、架空のもの、現実と一致しないもの、それゆえ、何ら実用上の重要な意義を持ち得ないものすべてを、想像とか空想と呼んでいる。実際は、想像こそは、すべての創造活動の基礎として、文化生活のありとあらゆる側面に等しく現れていて、芸術上、科学上、技術上の創造を可能にしているのである。」¹⁾と表わされている。

子どもの歌には、現実には存在しない登場人物や物語、特定の意味をもたないオノマトペなどが存在する。また、伝承されていく中で子どもや大人によって様々に変化していくこともある。そこで、ヴィゴツキーが示した「想像と現実とを結びつける4つの基本形式」について、遊び歌ではどのように例示できるか試みる。

想像の創作物は、人間のこれまでの経験の中に存在している要素によって構成されている。ヴィゴツキー理論

* 広島女学院大学人間生活学部幼児教育心理学科准教授

ではこれを「第1の結合」とよぶ。第1の結合方式を《げんこつ山のためきさん》という遊び歌に照らすと下のよう説明できる。

《げんこつ山のためきさん》は古くから伝わるわらべうたであり(図1)、「げんこつ山」という山を想像する際に、「山」とか「げんこつ」という現実の材料が組み合わされた想像上の「げんこつ山」がイメージされる。ヴィゴツキーがここから導き出していることは、想像は経験の豊富さと多様さに直接依存しているということである。

大多数の子どもたちは「おっばい」や「ねんね」、「だっこ」、「おんぶ」を(自己の経験を記憶しているかどうかは別として)知っている。そのために、生活経験がまだ乏しい子どもであっても、げんこつ山に住んでいるためきに感情移入し、想像上のリアリティをもって歌うことができることが考えられる。また、「ためき」になって「おっばい飲んでねんねして」と歌っているにもかかわらず、「だっこしておんぶして」の部分では親または保育者になって歌い、1人2役を演じながら歌っている。子どもは、この短い歌の中で、違和感なく自由自在に役割を交代しながら架空の状況を想像して遊ぶ。

他の遊び歌と同様に、遊び方について、確定された動きはないが、『こどものうた200』²⁾に示された遊び方が一般的である。すなわち①正座で座り、げんこつを使ってリズムをとり、②げんこつを哺乳瓶に見立てて飲んだ後、手のひらを重ねて枕にし、③前だっこ、後ろにおんぶの模倣の後、④曲の終わりでじゃんけんをする。

子どもはリズムによって1つの物語を演じた後、曲の最後で、目前にいる友達とじゃんけんの勝負を行う。つまり、この遊び歌には歌詞とは無関係に、音楽が終わる時に仮想場面から現実へと戻ってくるという特徴がある。

2つ目の形式は、経験から構成された想像そのものと

現実との結合で、「第2の結合」と呼ばれている。例えば、《ロンドン橋》(図2)の歌の情景を頭の中に描く時、情景自体は想像による創造活動の結果であるが、その要素となっているものは他人が映した海外の映像や何かの本で見たことのある風景などであり、想像は架空ではない何らかの現実と一致していると説明されているのである。

《ロンドン橋》は、英語圏では17世紀ごろから文献に現れ、18世紀中ごろにはほぼ今の形の歌になったとされている伝承遊び歌である。イギリス市内を流れるテムズ川に架かるロンドン橋は、火災や地震、洪水などで何度も流れ落ち、その度に新たに架けなおされた。この歌はこのような歴史的事実から生まれたとされている。

海外のこどもの歌は、日本で歌われる時には全く異なる歌詞が付けられることも多いが、《ロンドン橋》の場合は終わりの歌詞(My fair Lady)以外は元の意を汲んだ邦訳で歌われている。イギリスでは20種類以上の映画に《ロンドン橋》の歌が引用されている³⁾ことからわかるように、幅広い年齢で親しまれている曲である。

また、日本の遊び方にバリエーションはあるものの、基本的なルールはイギリスと共通している。橋の役となった2人が向かい合って手をあわせ、橋を創る。それ以外の子どもたちは列になって橋の下をくぐりながら歌うのであるが、歌の終わりには橋が落ちて、その時橋に行きあつた子どもが、橋役の子どもたちにつかまり、スリルを味わう。つまり、過去に流れた(落ちた)ロンドン橋の歴史的事実を子どもたちが手の動きで模倣していることになる。

この遊び歌では、子どもの想像は「落ちるかもしれない橋を通る」ことに向かっていると思われる。原曲では、2番以降に木や粘土、レンガやモルタルなど材料を

げんこつ山のためきさん
(わらべうた)
げんこつ山のためきさん
おっばい飲んで ねんねして
だっこして おんぶして またあした

図1 げんこつ山のためきさん

ロンドン橋
(イギリス民謡 高田三九三訳詩)
ロンドン橋がおちる おちる おちる
ロンドン橋がおちる (続く)

図2 ロンドン橋

変えて橋をつくろうとする歌詞になっているが、日本では2番以降はそれほど普及していない。古澤（2004）はスリル構造についての研究を行い、「スリルとは非日常的な経験の中で興奮または緊張した時ドキドキする経験である。」と説明した上で、「不安や恐怖を防げる安全な状態を認知したり、克服できる見通しがあったりすることが、楽しい恐怖体験（スリル体験）である。」と述べている⁴⁾。

子どもはロンドン橋の遊びの中で、橋役にとらえられても逃れられる見通しをもち、落ちるかもしれない橋を無事に通ることで快感を味わっているものと考えられる。そして、この遊び歌にあるロンドン橋は、遠い海外を傍観者的に想像する中に見えるのではなく、目の前にある友達の見立ての橋に重ねあわせて想像されているという特徴がある。

3つ目の結合は、人が、今ここで体験する情動あるいは感情と想像との結合である。ここでの結合には2つの方向性があり、感情が想像に作用する方向と、想像が感情に作用する方向とがある。「これくらいのおべんとうに」（図3）は、音階のないイントネーションにより、付点8分音符と16分音符のはずんだリズムで歌う曲である。付点のリズム使用から解釈すれば、作詩者は食物に対する愛着をもち、楽しい気持ちでお弁当を作る様子を表現したと解釈できる。子どもたちは手遊びでお弁当の形をかたどり、おにぎりをにぎる場面を再現し、しょうがを刻んだりごま塩を振ったりする模倣をして遊ぶ。さらに、にんじんの「に」と2本指、にんじんさんの「さ

ん」と3本指、ふきの「ふ」で吹くというように、言語の響きから異なる意味をかけて、からだで同期させていくことを楽しんで歌う。

子どもたちは、現実的にはお弁当作りの主体ではない。つまり、「お弁当を作る人になって」楽しくお弁当を作るプロセスを模倣していると考えられる。こういった想像上の楽しいお弁当作りは、まだなれない大人になる「自己の拡張」の欲求を見だし、「養育者への共感」や「食物への感謝」「食欲増進」「数への認識」など様々な感情を促すことが考えられる。しかも、その教育上の効果は「遊ぶ目的」に付随するものとしてもたらされるため、子ども自身の目的に合致する。

4つ目の形式は想像上の構成物が物質的な実現をみて、外部に具体化される結合である。この結合方式は、遊びの中で鬼を決めるために「どれにしようかな、天の神様の言うとおりに」などという唱え歌が生まれた例などに該当する。もちろん大人が子どものために作品を創った場合も第4の結合である。明治時代には公教育の教科教材として西洋音楽の影響を受けた「唱歌」が、大正時代には子どもの生活や心情から出発した芸術作品を意図した「童謡」が創られ、たくさんの想像が具体化されている。ただし、明治10年に発刊された「保育唱歌」の中で、遊び歌の割合は1割（100曲中約10曲）にすぎない⁵⁾。遊び歌は、保育現場では頻繁に実施されたものの、動植物や季節感のある歌や歌う事を目的とした歌が教育の場では主流であった。

図4の唱歌は、現在でも歌い継がれている遊び歌であ

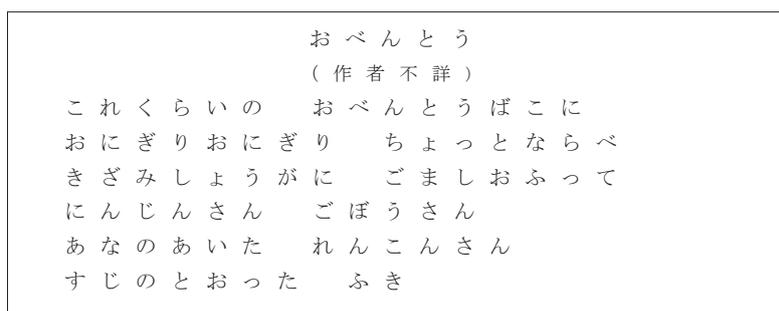


図3 おべんとう

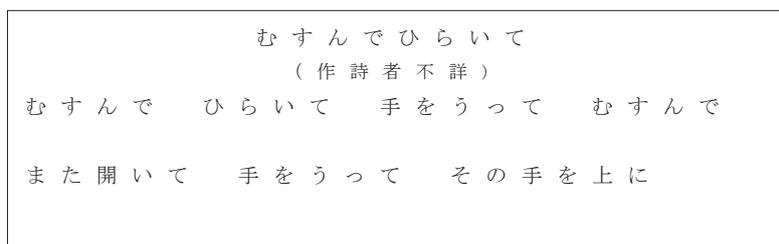


図4 むすんでひらいて

るが、もともとはフランスの啓蒙思想家、ジャン＝ジャック・ルソーが1752年に幕間劇として発表した舞曲の冒頭に使われていた曲だと言われている。日本では、明治7年に《キミノミチビキ》という別の歌詞で讚美歌集の中に掲載され、明治14年には古今和歌集のうたを基に詞が付けられて「見わたせば」という唱歌となった。また、日清戦争時には軍歌となり、唱歌遊戯として戦意を高揚させる動きを伴って歌われた。戦後は国定教科書に「むすんでひらいて」の歌詞が採用されるようになり、現在では幼児から小学校低学年の楽しい手遊び歌として歌われている。

第4の結合のように、想像が現実存在しはじめると、私たちの内的世界や内的現実、思考と感情、意識に影響を及ぼしていく。作品が我々の内的現実に影響を与えることができる理由を、中村(2010)は「それが勝手気ままな、無意味な、偶然の想像の産物ではないからだ」と説明している⁶⁾。《むすんでひらいて》は、同じメロディでありながら、作詞した大人それぞれの異なる想像や意図によって、我々の内的現実と全く異なる影響を与えてきたと言える。現在の歌詞は、リズム体操のような動きを促す指示語になっていることから、大人が子どもに遊ばせたり歌いかけたりする想定で生まれた歌詞ではないかと推察される。子どもにとっては、言葉にあわせて即時的に反応しながら楽しむことのできる歌であり、想像は動きの実感から直結して描かれていると言えるであろう。

(2) 考察

ヴィゴツキーが示した「想像と現実とを結びつける4つの基本形式」に照らして例示した4つの遊び歌から見出した、子どもの想像力の特徴をまとめる。

- 1) 子どもの遊び歌においては、登場する人物や役割を自由に交換するものがある。
- 2) 経験の要素が含まれた歌詞により、リアリティや共感を伴って歌うことができる。
- 3) 子どもの遊び歌において、歌の終わりで勝敗を決めたり、スリル体験のピークを経験したりすることがある。この経験は、子どもにとって安全を確保した状況でのスリルをもつため、快感となる。
- 4) 遊び歌の想像においては、物語を順に追うとは限らず、架空の状況を現実の状態に重ねて楽しんだり、架空の状況と現実の状況を織り交ぜたりすることがある。
- 5) 即時的な言語指示に対して動く遊びの中では、動きの実感と直結して、現実的・具体的な想像がなされると考えられる。

本稿では、現在まで長く歌い継がれている遊び歌を4

点取り上げて考察したものに過ぎないため、今後もより多くの遊び歌で検討することが必要である。

3. 時代による想像内容の変化

(1) 日本の子どもの歌の歴史の変遷

遊び歌の中で自然発生的に生まれたとされているものに、わらべうたがある。発足の年代も地域もはっきりしないものが多いが、古くは江戸時代から伝わっているものもあると考えられている。

わらべうたには、子育ての中で大人が問いかけながら自然に歌ったものや、子どもが無意識に創り広めたものなど、様々なものがある。上笙一郎は、わらべうたの中で遊びを目的とする歌を第1類としてカテゴリ化し、絵描き歌、お手玉歌、鞠つき歌、手遊び歌、鬼遊び歌などを位置づけた^{7)注1)}。明治時代以降は、学制公布により公教育で西洋音楽が導入され、雅楽と西洋音階を折衷して創られた保育唱歌が推奨された。明治10年の「保育唱歌」の中で、遊び歌は100曲中約10曲にすぎなかったが、保育現場では頻繁に実施されたという⁸⁾。明治15年以降の「小学唱歌」では、外国曲に日本の歌詞がつけられたものが主流になり、歌うことを目的とした音楽教育が展開されていった。一方幼稚園では、明治20年以降、宣教師や外国人幼児教育者の来日により、西洋音楽の遊戯唄を主流とする教材が広まった。明治20年に刊行された「幼稚園唱歌集」には、フレーベルの教育思想に基づく唱歌遊戯が含まれ、実際に遊戯を伴って歌われるようになった。

「幼稚園唱歌集」の楽曲内訳は、ドイツ・フランス・スペインの民謡が7曲、ドイツ・フランスのポピュラーソングが2曲、欧米の作品が3曲、日本のわらべうたが1曲、日本人の作曲が3曲である。調性は5度から8度の音域による長調が主流であった。しかし、この頃の唱歌は文語体で難解な歌詞が多く、ヨナ抜き音階による旋律に傾倒していることから⁹⁾、批判が強まり、言文一致の機運に向かうこととなる。

大正期には、唱歌教育に対して子どもの生活を子どもの言葉で表そうとする民間運動がおこり、数々の「童謡」が生まれた。そして、第2次世界大戦時には子どもの歌も軍歌調となるが、戦後はラジオ・テレビの普及により現在まで歌い継がれることとなる“子どもの歌のヒット曲”が誕生した。まともちおの「ぞうさん」やサトウハチローの「小さい秋見つけた」などがその例である。

(2) 遊び歌にみる想像内容の変化

ここでは、歌詞や遊び方から想像の内容の変化について述べる。日本の遊び歌は、時代による生活環境の変化とともに海外から輸入された遊び歌に影響を受けてき

た。歌うことを目的とした子どもの歌についても、自然を謳った和歌調の歌詞から、文学調のもの、言文一致への傾倒などの変遷が見られるが、本稿では遊び歌について言及していく。

これまでに、拙著「遊び歌の音楽的特徴と動きの関連に関する一考察」の中で、日本に伝わるわらべうたの動きには諸外国のわらべうたに比べてスキップが少なく、集団で歩く動きが多いことを明らかにした。また、歩く動きを比較したところ、諸外国の遊び歌は個別に歩くことが多いが、日本のわらべうたでは集団で同じ方向に歩き、花や波、風などを表す動きが多いなど、異なる特徴があることを述べた¹⁰⁾。

本論では友久武文と原田宏司が広島県内で採集・採譜してわらべうたをまとめた『広島のわらべうた』(1974)と、現在、多くの保育養成校でテキストとされている小林美実編『こどものうた200』(2011)『続こどものうた200』(2011)を研究資料とする。『広島のわらべうた』に関しては、新しく採譜・採集した曲に加えて、昭和42年から45年にわたって中国放送が収録した音源や、広島高師附属小学校(現広島大学附属小学校)音楽研究部編「日本童謡民謡曲集」及び「続日本童謡民謡曲集」「附小曲集」「続附小曲集」から採って編集したと記されている¹¹⁾。本稿では、『広島のわらべうた』から137曲の遊び歌を、『こどものうた200』『続こどものうた200』から125曲の遊び歌を取り出し、歌詞内容や遊び方から想像の様相を把握する。

1) ひろしまのわらべうた

『ひろしまのわらべうた』に掲載されている遊び歌は、遊びの始めの歌(10曲)、手毬歌(54曲)、羽根つき歌(4曲)、お手玉歌(11曲)、手遊び歌(16曲)、鬼遊び歌(14曲)、縄跳び歌(11曲)、外遊び歌(7曲)、言葉遊び

歌(10曲)の計137曲である。

『こどものうた200』は「うたあそび」「園生活」「行事」「季節」「いろいろなうた」というカテゴリ毎にまとめられ、『続こどものうた200』は「あそびうた」「レクリエーションソング」「みんなのうた」「季節のうた」「外国のうた」に整理・分類されている。どのカテゴリの歌でも遊ぶことは可能であるが、本稿では遊び方が図で掲載されている「うたあそび」と「あそびうた」に収められた歌を取り上げることとする。それぞれの歌詞の内容を図5のテーマごとに分類し、集計結果をグラフにすることで、想像の対象を想定し、考察する。

図5はわらべうたの中にみられる主人公や、主題から導いた分類テーマとその一例である。

グラフ化にあたって、現在の園庭や校庭で日常的に見られる遊びと昔の遊びに分けて示した。図6は、昔の遊び歌(羽根突き歌やお手玉歌、手毬唄)を図5の分類テーマごとに分類集計した結果である。

採集されている遊び歌の内訳数は手毬歌が54曲、羽根つき歌が4曲、お手玉歌が11曲であり、圧倒的に手毬歌が多い。手毬のリズムと歌が融合しやすいことや、一定の曲の長さがあり、歌が記憶されやすいことに起因しているのではないと思われる。

図6を見るとわかるように、身近な人をテーマとした歌が群を抜いて多く、次に動植物や地域の人を登場させる歌が多い。とりわけ、「隣の源太郎」や「わし〔私の意〕の弟の千松」というように固有名詞を挙げ、自分との関係や所在を含めて出来事を表すものが多い。「お宮」や「お菊」、「かつつあん」のような呼称や一人称「わし」等を「身近な人」カテゴリでカウントした。

「その他」では数え歌をカウントし、付随して表されたものがある場合には他の項でもカウントしている。

テーマ	例	テーマ	例
身近な人	〇〇さん	英雄	西郷隆盛
地域の人	糸や紺屋	子ども	坊主・子ども
動植物	桔梗 れんげ	神仏	大黒様 小仏
食物	芋, 鯛, 汁	鬼	鬼, 閻魔
戦争	日清戦争	自然	海山波
寺・神舎	固有名詞 東照宮	自分との誰か との会話	あんたがたど こさ→肥後さ
国・地名	イギリス 三ノ宮	ナンセンス	混合型の 意味のない話
日用品	皿 鍬	オノマトペ	どんどん
おもちゃ	毬 おじゃみ	その他	この指とまれ

図5 分類テーマ

手毬歌では“いちじくが1”というように、数の音韻にかけた象徴物で歌われていることに対し、羽根突きやお手玉では単純に数えているものが多かった。また、手毬歌には猿や鶯や雀、植物は松や蓮華などが登場している他、「糸屋の娘」や「薬屋」などというように、地域の人を職種で示している歌詞も多い。毬を落とすとお金が泣き、涙を船に積んで大阪へ行くが土産の帯が縫われていないというような、テーマ混合型の非現実的な内容の歌は「ナンセンス」に分類した。

以上を概観すると、羽根突きやお手玉、手毬をする際の歌の想像の範囲はローカルなものが多く、普段接する

人や松、れんげ、鳥、など戸外で実際に見るものが創造的想像として歌詞化されていたと考える。その他、数は少ないが寺や神社などの畏敬的な存在も歌詞に位置づいていた。

図7は、現在も日常的に遊ばれている遊びについてわらべうたをテーマごとに分類・集計したものである。手遊びでは、子どもの名前や指の名前になぞらえた“親父”などが登場し、現代との違いが見られない。しかし、動物には雀、蟬、鶯などがあり、植物にはボタンや山桜、かきつばた等が登場するなど、日本の自然を感じ取ることができる歌詞になっている。主人公は、身近な人物と

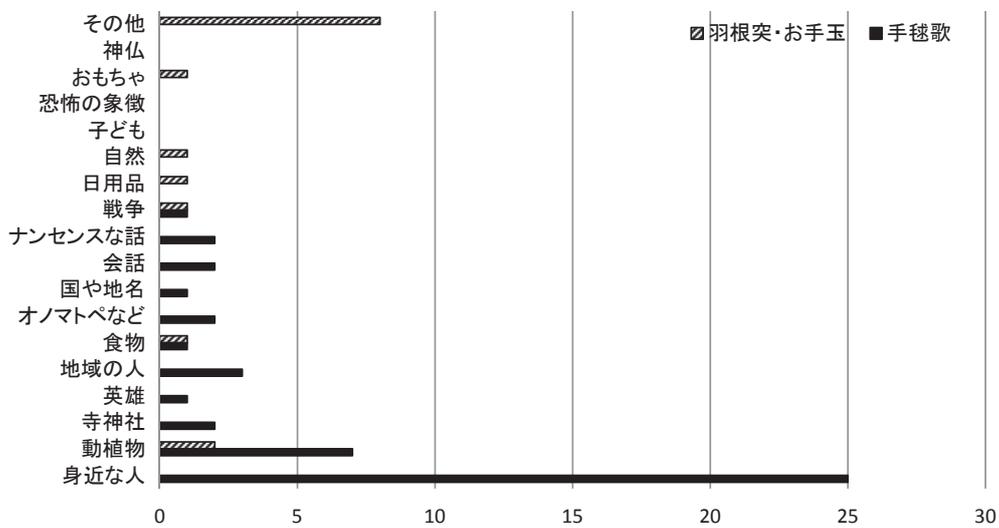


図6 わらべうたのテーマ別分類（昔の遊び）

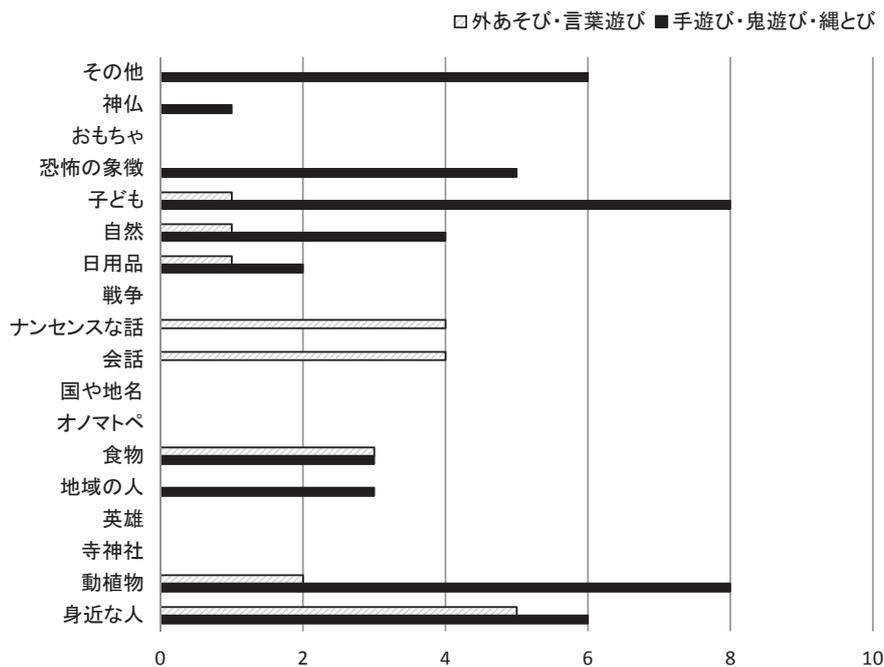


図7 わらべうたのテーマ別分類（現在もある遊び）

子どもの登場数が多いが、図6のように群をぬいているわけではない。縄跳び歌においては、郵便配達が落としたはがきを拾う歌や、お嬢さんにお入りと呼びかける歌など、現代にも歌い継がれている歌が多い。また、縄を波や山になぞらえて歌っているものの他、じゃんけんに負けたら縄跳びから退出するよう指示する歌詞となっている。一方、外遊びでは、子どもを売買する会話歌の他、関所で相手と問答する歌など、時代背景が反映されていた。同様に、「日用品」では草履や下駄など、身の回りのものが遊び歌の歌詞の素材になっていた。

恐怖の象徴に該当した「鬼」の想像は、現在も鬼ごっこ遊びの中で継承されているが、わらべうたに登場する鬼は、おかずの内容を聞いて「1つくれ」と乞うたり、隣の小母さんを誘ったりする。また鬼の他にも閻魔が登場している。外遊び歌や手遊び・鬼遊び歌、縄跳び歌などには寺や神社の歌はなく、太陽を尊ぶおてんとうさまの歌が1つあるのみであった。言葉遊びでは、しりとりうたや連想のうた、数え歌やからかうたがあるが、固有名詞で男女の恋物語を歌う歌もあり、他の遊びうたに比べると年齢の高い子どもが歌っていたことが考えられる。

以上のように古くから伝わるわらべうたにある想像は当時の子どもの生活や環境が要素となっている他、身近な地域や動植物への関心の強さや愛着が感じられる。そして、脅威として鬼や閻魔の想像がある反面で、超自然（おてんとさま）や神仏の想像がなされている（図7）。

2) こどものうた200

『こどものうた200』の「うたあそび」47曲の分類をし

たところ、図8の結果となった。

群をぬいて動物の歌が多くなり、身近な人のカテゴリ内では、地域の人に関する歌が激減し、家族に関する歌が増えている。動植物のカテゴリは、1曲を除き、すべて動物か虫であった。種類は、つる、ひばり、かっこう、あひる、うさぎ、ねこ、たぬき、くま、ぞう、芋虫、でんでん虫で、かえるとたぬきとくまは、複数曲に登場した。

「恐怖の象徴」には怪物が、「英雄」には王様が該当したが、数は少ない。「その他」の項目の内訳は、からだを動かす指示の歌詞が4曲、楽器を主役とする曲が2曲、インディアンが主人公の曲が1曲、こびとが主人公の曲が1曲であり、童話や物語の影響が反映されている。

また、わらべうたのテーマになかったものとして「乗り物」がある。図8の「乗り物」カテゴリの歌は、《大きなトンネル小さなトンネル》である。全体として明るい歌詞が増え、歌の主な主役は動物に変容している。

3) 続こどものうた200

『続こどものうた200』は、『こどものうた200』から20年後に、保育現場で低年齢児が増加していることや、遊び歌が普及している背景を踏まえて意図的にあそびうたを増やして編集されている（初版1996年）。『続こどものうた200』のうち「あそびうた」78曲をテーマ別に分類したものが図9である。

図8と同様に、動植物を対象とした歌は多いが、チャプチャプ、あわわわ、パタパタなどの擬態語や擬音語が増えている。新たに項目を増やしたのは、からだ、キャラクター、楽器である。『こどものうた』にも「こびと」

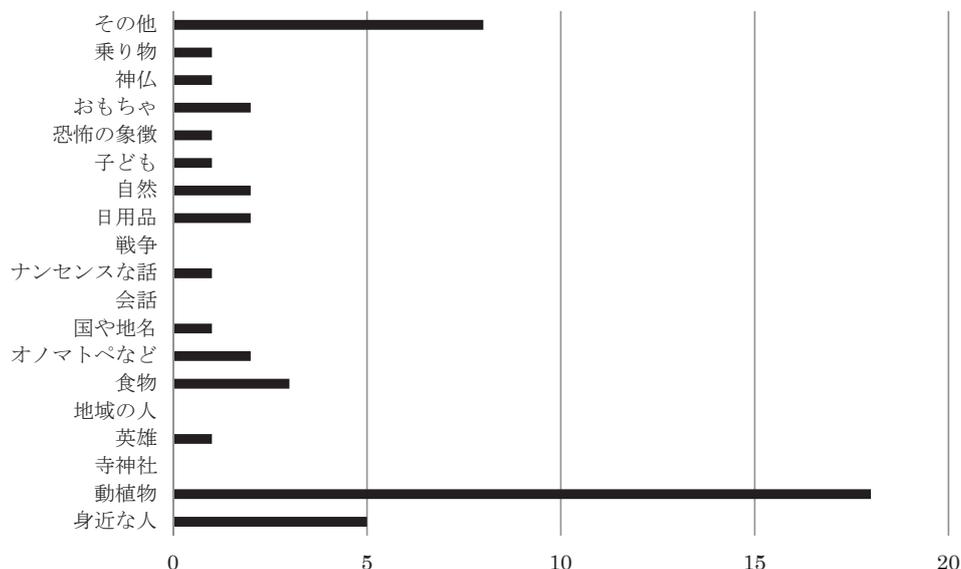


図8 こどものうた200 あそびうたのテーマ別分類

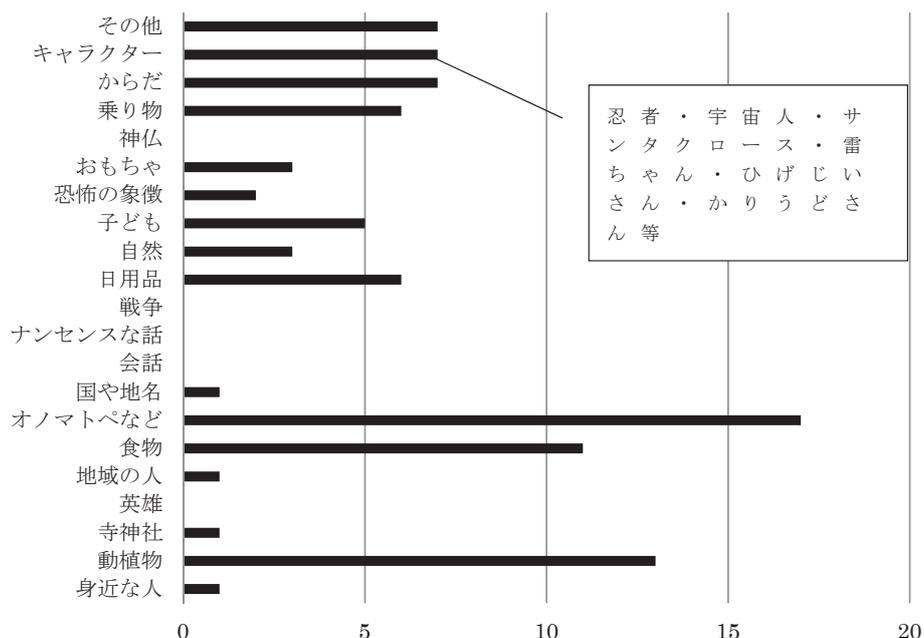


図9 続こどものうた200 あそびうたテーマ別分類

「インディアン」などが登場したが、『続こどものうた』では忍者、宇宙人、サンタクロース、雷ちゃんなど架空の登場人物の範囲が広がっている。また、からだの部位を使った遊びもさらに増えている。「おもちゃ」のカテゴリには楽器が加わった。「乗り物」カテゴリも、汽車、バス、自動車、自転車、ボートと多様になった。このように、都市化に伴う生活の変化が、想像の対象に反映されている。さらに、架空の登場人物が増えていることから、童話・物語・アニメ・メディアの普及など、映像文化の影響もみられる。

4. 想像と教育

ヴィゴツキーが重要視した想像力について、恩田は想像力が創造活動の基になることに同意しつつ、健全な成長がなされてこそ、人格の発達に資することを記している¹²⁾。

恩田によると、想像には最も非現実的な「非現実的想像」と、より現実に近い「現実的想像」、そしてその中間に見られる「創造的想像」があるという。この関係は思考にも当てはまり、非現実的想像に対応する思考を「内閉的思考」、現実的想像に対応する思考を「現実的思考」、その中間にある思考を「創造的思考」としている。両者の中間に位置付けられる創造性は、現実性と非現実性の間の可塑性を前提として成立し、統合されることで健全なものとなると説明している。また、創造的想像は、社会的に効果のある方法で養われ、活用されるならば、人格が健全に発達して自己の創造力が発揮できるよ

うになるが、人間の悩みや恐怖、白昼夢、うそ、うわさ話などは、想像が誤用された場合であると述べている。そして創造的想像と創造的思考の特徴は接近しており、場合によっては区別できないとしながらも、創造活動が行われるためには、想像と思考が高度に統合される必要があることを記している。

佐藤（2003）は現代社会では、子どもの想像力や創造力が健全に育っていないととらえ、現代社会の制度やイデオロギーによって、「アート」が失われていると指摘した。ここで言う、「アート」は、人が想像力によって「もう1つの現実」「もう1つの現実」と出会い、対話し、その経験を表現するすべてのことを指しており、通常の芸術よりも広い概念である。

佐藤によれば、現代の子供に最も必要かつ渴望しているものが「アートの教育」である。創造的活動の源泉である遊びの経験が衰弱し、地域社会における芸事の伝統や工芸の伝統が失われ、情報化社会と消費社会の膨張のもとで、アートは、「アウラ」^{注2)}と「手触り」を喪失した、間接経験による刺激剤となり、マスメディアと市場を媒介に商品化され、消費されているという。さらに「『情操教育』として位置づけられたアートの教育は、ナショナリズム的な道徳的統合を志向してアートがもっていた創造性と破壊性を去勢し、美学理論を骨格とするアートの活動も、合理的活動と言語的活動の中に封じ込められることで想像力と情動とその根幹にある身体を喪失させ」、「商業主義社会とその要請を基盤とするアートの教育は実用性と大衆性を中軸に設定することにより、

スピリチュアルなエネルギーを抜き去り、複製や模倣、技術の修練にアート教育を封じ込めて、批判的な創造性を骨抜きにする機能を果たしてきた¹³⁾と主張する。

恩田の言うように、想像力や創造力が市民社会や市民生活に貢献すれば、子ども自身の自己実現と社会の要請が融合することは間違いない。しかし、佐藤が指摘するように、現代社会では想像力や創造力の全体性が失われ、消費物や刺激物、合理化と言語化、複製化と技術化されたものに矮小化され身体性を喪失している傾向も否めない。

教育に関わる大人がすぐに実行できる心構えとしては、生きていくための社会性を身に付けさせる取り組みと、子どもが「もう1つの自分」や「もう1つの現実」に向き合う遊びやアートと出合う取り組みの価値を同等に扱って子どもに寄り添うことである。学力や技術を支える環境に比べ、創造力の基盤となるべき子どもの想像力を支える環境は危惧すべき状況にあるのではないか。子ども本来の成長が、イデオロギーや大人の欲望に歪められることなく育つ環境を現代社会でどのように構築するかが課題である。

5. 現代における遊び歌の取り扱いについて

(1) 考察

本稿では、ヴィゴツキーの想像と現実の結合に照らして、遊び歌から子どもの想像力の特徴を考察した。考察の結果、遊び歌の歌詞や遊び方において、子どものごっこ遊びでみられるような想像力の性質や、時代による想像内容の質的变化を見出すことができた。

「ごっこあそび」は子どもの現実の生活に起源をもっており、虚構の世界で行為しているが、感情は現実的に体験されている¹⁴⁾。遊び歌の中でも、子どもは歌いながら虚構の世界で演じており、自由に役割を交代したり、自分のからだを何かに見立てて想像したりしている。しかし感情は現実的に体験されており、歌の終わりとともに現実の世界に戻って勝敗やスリルを楽しんだりする。また、指示に従って他者とともに体を動かす遊び歌では、からだの実感を通して直観的に想像し、ルールを他者と共有して楽しんでいると考えられる。

時代による想像内容の変化については、昔から伝わるわらべうたの歌詞に登場する人物や事物と、現在のこどものうたに登場する人物・事物を、テーマごとに分類して考察した。考察の結果、地域への関心や愛着をテーマにしたローカルな歌詞から、動物や乗り物を主人公とした歌詞やキャラクター的な愛着物をテーマにした歌詞に変容していることが分かった。例えば、地元のお光さん

からサンタクロースや宇宙人へ、庭の雀からぞうへと変化するなど、時空を超えた想像に変容していた。一方で戸外の自然の情景や、「道に迷ったので地蔵に道を聞く」「芋を焼くと手が焼けた」と言ったような身近な出来事や畏敬の感情に関わる歌詞は減少していた。

わらべうたは自然発生的なものであるが、今日の子どもの遊びうたは大人の創った歌が多い。想像の性質からみた時、今日の遊び歌では、大人が創った想像物に自分の生活や夢を照らし合わせて想像する機会が増えたと言えるだろう。ヴィゴツキーの想像と現実の結合方式で例えるならば、第1の結合形式による想像の機会が減少し、第2の結合形式による想像の機会が増加したのではないだろうか。そして、第3の結合形式による想像はカラオケや音楽メディアの参照・聴取という行為の中で満たされ、第4の結合方式による想像は、大人に委ねる傾向にあるのではないか。

佐藤が言うように子どもが「創造性」「身体性」「スピリチュアルなエネルギー」を失っているとすれば、子どもの歌を創る大人自身もこれらを再生することが必要だ。また子どもと遊び歌との関わり方については、子どもの着想を実行する機会をより多く確保することが必要だ。特に幼少期においては言葉や音楽を教えるのではなく、言葉や音楽による想像力を育てる教育を意図し、聴取力を基盤とした感性を育てることが必要だと考える。

(2) 課題

本稿では、ヴィゴツキーが想像の発達論の要因としている概念的思考について触れることが出来なかった。

想像の中でイメージを自由に構成する創造的活動においては、概念的発達と、想像の発達の双方が必要である。従って思春期前の遊び歌における言葉と想像の関係についても検討が必要である。今後の課題としたい。

注

- 1) 第2類はうたうことそのものを目的とする唄：動植物の唄や天体気象の唄、第3類は仕事につながりを持つ唄として年中行事唄、子守娘唄などがある。
- 2) ヴァルター・ベンヤミンが定義した概念。ベンヤミンは写真や複製技術時代の芸術作品において凋落するものを「アウラ」という概念で示した。「一回限りの時空がもつ固有の雰囲気」や、「芸術作品に対して抱く共同幻想」など様々な学説がある。

引用文献

- 1) 広瀬信雄訳、子どもの想像力と想像、新読書社、pp. 11-12, 2002
- 2) 小林美実編、こどものうた200、チャイルド社、p. 15,

2011

- 3) 烏山淳子, 映画の中から浮かび上がる「ロンドン橋」のイメージ, マザーグース研究会研究誌Ⅱ, 第2号, p. 42, 1996
- 4) 古澤照幸, スリル構造についての考察, 埼玉学園大学紀要, 人間学部篇, 4号, 2004
- 5) 神原雅之, 幼児音楽教育要論, 開成出版, p. 62
- 6) 中村和夫, ヴィゴツキーに学ぶ子どもの想像と人格の発達, p. 72, 福村出版, 2010
- 7) 皆川美恵子・武田京子, 改訂児童文化, ななみ書房, p. 140
- 8) 神原雅之, 上掲 p. 62
- 9) 神原雅之, 上掲 pp. 68-69
- 10) 森保尚美, 遊び歌の音楽的特徴と動きの関連に関する一考察, 広島女学院大学人間生活学部紀要, p. 81
- 11) 友久武文・原田宏司, 広島のわらべ歌 日本わらべ歌全集19上, 柳原書店, p. 3, 1974
- 12) 恩田彰, 創造的思考と想像, そして直観とは, 新編創造力事典, pp. 29-30, 日科技連出版社, 2002
- 13) 佐藤学・今井康雄, 子どもたちの創造力を育む, 東京大学出版会, pp. 7-8, 2011
- 14) 明神もと子, 幼児のごっこ遊びの想像力について, 北海道教育大学釧路港研究紀要, 第37号, 2005